

# 4399 支付 SDK 服务器端接入文档

一、 重要说明.....	2
二、 登录凭证验证接口.....	2
三、 充值回调接口.....	3
四、 订单查询接口.....	5
五、 签名说明.....	6

## 一、重要说明

本文档供支付服务器端开发使用。所有服务器端接口必须接入，以下验证在所需的【**通信秘钥**】在 4399 手机开放平台 的【**支付 SDK 信息**】中获得，并非【**AppKey 信息**】中的 AppSecret，请不要搞混掉。

## 二、登录凭证验证接口

### 接口说明

用户登录后，4399 支付 SDK（以下简称 SDK）客户端将返回用户信息的同时，返回用户登录凭证 **state**，游戏方服务器可通过该接口验证用户登录凭证的合法性。

### 接口定义

- 接口名称：登录凭证验证接口
- 接口描述：用户登录时用于检验用户登录凭证合法性
- 接口协议：GET
- 接口开发：4399 平台
- 接口地址：<http://m.4399api.com/openapi/oauth-check.html>

### 请求参数

字段	必填	数据类型	说明
uid	是	int	用户 ID，my 平台的用户 uid
state	是	string	登录后 SDK 获取的服务端 TOKEN
key	是	int	SDK 提供的 APPKEY
sign	是	string	加密签名，签名计算为： md5(\$key.\$uid.\$state.\$secret)；详见签名说明。

### 返回结果

```
{
  "code":100,
  "result":null,
  "message":"验证成功"}
```

参数名	说明
code	状态码： 100:验证成功； 87:参数不全； 86:签名错误； 85:验证失败
message	对应 code 的返回值描述
result	空值（无作用）

### 三、充值回调接口

#### 接口说明

用户充值成功后，SDK 服务端将充值信息回调到游戏方服务端，游戏方服务端应在 5 秒内返回充值结果，否则将判定订单为异常订单。

只有确认订单是失败的情况下，才返回失败的返回值，当充值中心收到失败的返回值时，将退还用户的充值金额到游币账户，此后若该笔订单在游戏里又处理成充值成功，将造成充值金额的损失。

#### 接口定义

- 接口名称：充值回调接口
- 接口描述：用户充值时，手机平台将请求本接口通知游戏方进行充值
- 接口协议：GET
- 接口开发：游戏方

#### 请求参数

字段	必填	数据类型	说明
----	----	------	----

orderid	是	string	(4399 生成的订单号) 22 位以内的字符串 唯一
p_type	是	int	充值渠道 id
uid	是	int	要充值的用户 ID，my 平台的用户 uid
money	是	float	充值金额人民币，单位：元
gamemoney	是	int	兑换的游戏币数量，兑换标准由双方共同约定，若在标准兑换比率基础上，有一些优惠或者赠送策略，可无视此数据，由应用端自行计算实际的兑换数额
serverid	否	int	要充值的服务区号。只针对有分服的游戏有效。参数的格式为：区服 id。例如 1 服 为 1，11 服为 11
mark	否	string	订单号：最大长度 32 位，支持大小写字母、数字、‘ ’ (竖线)、‘-’（中划线）、‘_’（下划线），该字段不可为空，不可重复。
roleid	否	int	要充值的游戏角色 id，只针对 pc 端充值时，需要选择游戏角色的游戏有效。roleid 的值由角色接口提供（见接口 2）
time	是	int	发起请求时的时间戳
sign	是	string	加密签名，签名计算为：`\$sign` = md5(`\$orderid` . `\$uid` . `\$money` . `\$gamemoney` . `\$serverid` . `\$secret` . `\$mark` . `\$roleid` . `\$time`); 当参数 `\$serverid`，`\$mark`，`\$roleid` 为空时，不参与签名计算。详见[签名说明]

## 返回结果

```
{
  "status":2,
  "code":null,
  "money":"1",
  "game_money":"10",
  "msg":"充值成功"}
```

参数名	说明
status	1: 异常; 2: 成功; 3: 失败 (将钱返还给用户)
code	异常状态码, 成功或失败为空。 sign_error:请求串的 md5 验证码错误 user_not_exist:用户账号不存在 orderid_exist:订单已提交 (提交订单号必须唯一) money_error:充值金额或兑换游戏币数量错误, 充值金额为正整数, 需符合双方约定的兑换标准 other_error:其他错误
money	用户兑换的游币数量
gamemoney	用户实际兑换的游戏币的数量
msg	开发商自定义的内容 (返回结果的说明等)

## 四、订单查询接口

### 接口定义

- 接口名称: 订单信息查询接口
- 接口描述: 根据订单号, 获取订单信息
- 接口协议: GET
- 接口开发: 游戏方

### 请求参数

字段	必填	数据类型	说明
order	是	string	订单号
time	是	int	发起请求时的时间戳
serverid	否	int	充值对应的服务器 id, 如果不需要该参数或者无服务器概念的游戏, 可无视
flag	是	string	加密签名, 签名计算为: <code>`\$flag` = md5(`\$order` . `\$time` . `\$secret`)</code> ;详见[签名说明]

## 返回结果

若订单存在要返回 JSON 格式订单数据：

```
{
  "order": "1313164",
  "uid": "123456",
  "money": "2234",
  "gamemoney": "1234",
  "time": "2012-12-25 07:59:59",
  "nickname": "\u6ef4\u6ef4",
  "serve_id": "1",
  "status": "1"}
```

参数名	说明
order	订单号
uid	即 4399 的用户`uid`
money	充值的人民币
gamemoney	游戏币
time	充值的时间，格式：`YYYY-mm-dd HH:ii:ss`
nickname	用户在游戏角色名
server_id	充值的游戏服务器 id
status	订单状态： “1”：成功 “-1”：失败，充值金额将返还给玩家 “0”：异常，需要人工确认

若订单不存在或者其他错误则返回相应错误代码例如： -1

错误代码	说明
-1	订单信息不存在
0	未知错误
1	参数错误
2	验证错误

## 五、签名说明

- 参与签名的所有参数为接受到的原始参数，请不要在参与签名计算前对参数做任何处理。使用标准 MD5 算法对该字符串加密。
- \$secret 为 4399 分配的通信密钥，仅可用于服务端，请勿将其写入客户端代码中。