

充值接口

接口流程

玩家在运营平台充值后，由运营平台通过充值接口向游戏开发方发送充值请求，在得到程序验证后，开发方会返回充值结果。运营方需要把发起充值请求的服务器IP发给开发方，只有这些IP发的请求才有效。

请求示例

Key=XXXXXXX，服务器 id= 1
Key 有运营商和游戏方协商
回调 URL 由游戏方提供
http://XXXXX?user_id=65430637&role_id=354546&order_id=2569214&money=100&server_id=1&time=1283916711&userData=xxxxxx&sign=6203f0fb85944e76b2157f49fb27beb9a2c7cd04

参数说明

| 参数名 | 说明 | 样例 | 是否必填 |
|-----------|---|--|------|
| user_id | 用户 id 如果传中文用户名请urlencode(\$user_name) | 65430637 | 是 |
| role_id | 角色 ID，没有传空 | xxxxxxx | 是 |
| order_id | 平台订单号（唯一） | 2569214 | 是 |
| money | 充值金额（人民币） | 100 | 是 |
| server_id | 服务器编号 | 1,2,3..... | 是 |
| time | 时间戳 time() | 132526542 | 是 |
| userData | 额外参数，没有传空 | xxxxxx | 是 |
| sign | 经过加密后的签名， sign=md5(user_id=\$user_id&role_id=\$role_id&order_id=\$order_id&money=\$money&server_id=\$server_id&time=\$time&userData=\$userData&key=\$key) | 02b242c0635c7b46b83da d471a9db3e5483536bb | 是 |

注:Key 双方协定或是一方处理完通知另一方。

返回值说明

返回值为 json 对象

范例：{ “result” :1, ” message” :” \u6210\u529f” }

| 参数名 | 说明 | 样例 |
|---------|--------|----------------|
| result | 返回的错误码 | 失败返回错误代码 1 ， 2 |
| message | 消息描述 | 成功 |

范例：{ “result” :-1, ” message” :” sign\u52a0\u5bc6\u51fa\u9519” }

| 错误代码 | 说明 |
|------|-----------|
| 0 | 成功 |
| -1 | sign 加密出错 |
| -2 | 参数出错 |
| -3 | 用户不存在 |
| -4 | 重复订单 |
| -5 | 没有服务器 |
| -6 | 其他错误 |