果盘与游戏合作方服务端间接口说明

修订记录：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 文档版本 | 修订人 | 备注 |
| 2014/11/13 | 1.0.0 | Lee |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**一、 文档说明**

1.1 **功能描述**

本文档主要是果盘与游戏合作方(SDK使用者)的服务端之间的接口交互说明。

1.2 阅读对象  
游戏合作方服务端开发相关技术人员

1.3 业务术语

**二、果盘服务端用户有效性验证接口**

**2.1 URL**

<http://userapi.guopan.cn/gamesdk/verify/>

**2.2 HTTP请求方式**

GET

**2.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 必选 | 类型及范围 | 说明 |
| game\_uin | true | string | 果盘分配给该游戏对应的唯一账号，16位长字符，可通过客户端SDK方法获取得到。  安卓：IGPApi  +(String)getLoginUin()  iOS： [GPGameSDK defaultGPGame].loginUin |
| appid | true | string |  |
| token | true | string | 可通过客户端SDK方法获取得到。 |
| t | true | string | 时间戳(请填写服务器发起请求的北京时间) |
| sign | true | string | 加密串sign=md5(game\_uin+appid+t+SERVER\_KEY) 是四个变量值拼接后经md5后的值，其中SERVER\_KEY在果盘开放平台上获得。 |

**2.4 返回结果**

|  |  |
| --- | --- |
| 结果 | 说明 |
| true | 成功 |
| false | 失败 |
| -1 | 加密串验证失败 |
| -2 | APPID不存在 |

**2.5 注意事项**

无

**2.6 例子**

<http://guopan.cn/gamesdk/verify/?game_uin=2V16YOP6FRS11H5O&appid=101101&token=Login_119_101101_ed42ccb2a31b76e31b4e66bd8461e56a&t=1416811075&sign=2847039fa75dded7ec23cf006171a423>

注: 上述例子中appid=101101的SERVER\_KEY是字符串 3JOVFPIVV7UF203QMLR6T6ED8888LIAI0MZY776UYYTGERPKW9RL8AH57WUTY28K

**三、果盘服务端订单状态查询接口**

**3.1 URL**

http://open.guopan.cn/api2/gp\_sdk\_order\_status.php

**3.2 HTTP请求方式**

GET

**3.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 必选 | 类型及范围 | 说明 |
| serialNumber | true | string | 游戏方订单序列号 |
| appid | true | string |  |
| t | true | string | 时间戳(请填写服务器发起请求的北京时间) |
| sign | true | string | 加密串sign=md5(appid+ serialNumber +t+SERVER\_KEY) 是四个变量值拼接后经md5后的值，其中SERVER\_KEY在果盘开放平台上获得。 |

**3.4 返回结果**

|  |  |
| --- | --- |
| 结果 | 说明 |
| success,[状态码] | [状态码]=0 失败；  [状态码]=1 成功；  [状态码]=2 失败，原因是余额不足。 |
| fail,-1 | 超时 t参数时间相差超过30秒 |
| fail,-2 | APPID不存在 |
| fail,-3 | APPID状态已失效 |
| fail,-4 | 加密串验证失败 |

**3.5 注意事项**

无

**3.6 例子**

http://open.guopan.cn/api2/gp\_sdk\_order\_status.php? serialNumber=1416466410\_101101\_41VW940DVGJ8L8&appid=101101&t=1416811757&sign=f72268f4bfd44062d26c9a0ebf95728d

注: 上述例子中appid=101101的SERVER\_KEY是字符串 3JOVFPIVV7UF203QMLR6T6ED8888LIAI0MZY776UYYTGERPKW9RL8AH57WUTY28K

**四、游戏服务端订单通知接口**

**4.1 URL**

由游戏合作方在果盘开放平台填写。

**4.2 HTTP请求方式**

POST

**4.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 必选 | 类型及范围 | 说明 |
| trade\_no | true | string | 果盘唯一订单号 |
| serialNumber | true | string | 游戏方订单序列号 |
| money | true | string | 消费金额。单位是元，精确到分，如10.00。 |
| status | true | string | 状态；0=失败；1=成功；2=失败，原因是余额不足。 |
| t | true | string | 时间戳(果盘服务器发起通知的北京时间) |
| sign | true | string | 加密串 sign=md5(serialNumber +money+status+t+SERVER\_KEY) 是五个变量值拼接后经md5后的值，其中SERVER\_KEY在果盘开放平台上获得。 |
| appid | false | string |  |
| item\_id | false | string |  |
| item\_price | false | string |  |
| item\_count | false | string |  |
| reserved | false | string | 扩展参数，SDK发起支付时有传递，则这里会回传。 |

**4.4 返回结果**

返回结果包含有字符串” success”则果盘服务端认为游戏服务端已经准确接收到我们的通知；否则 果盘服务端会隔一定时间再次通知游戏服务端。

注: 一直未接收到包含”success”的返回，果盘会每1分钟通知一次；10次后,更改为1小时通知一次；20次后更新为一天通知一次，直到30次为止。

**4.5 注意事项**

无

**五、附录**

如遇到其他问题，请邮件联系[zhentao.xu@flamingo-inc.com](mailto:zhentao.xu@flamingo-inc.com)