泡椒SDK服务器端对接文档

版本号：4.1

更新日期：2017-01-19

技术支持：wangdeyu@paojiao.cn

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 日期 | 修订人 | 备注 |
| 4.1 | 2017-01-19 | 王德余 | 1. 游戏服务器发送登录玩家token到泡椒服务器验证，验证通过返回玩家信息 2. 支付成功通知发货 |

目录

[泡椒SDK服务器端对接文档 1](#_Toc472847323)

[1. 接入说明 4](#_Toc472847324)

[1.1. 谁来阅读此文档 4](#_Toc472847325)

[1.2. 名词定义 4](#_Toc472847326)

[2.游戏服务器获取用户信息接口 4](#_Toc472847327)

[2.1.概述 4](#_Toc472847328)

[2.2.请求URL 4](#_Toc472847329)

[2.3. 协议描述 4](#_Toc472847330)

[2.4.参数说明 5](#_Toc472847331)

[2.5.签名规则 5](#_Toc472847332)

[2.6.返回值 6](#_Toc472847333)

[2.7.示例 7](#_Toc472847334)

[3.支付成功后回调接口 7](#_Toc472847335)

[3.1.概述 7](#_Toc472847336)

[3.2.参数说明 7](#_Toc472847337)

[3.3.签名规则 8](#_Toc472847338)

[3.4.返回值 8](#_Toc472847339)

# 1. 接入说明

## 1.1. 谁来阅读此文档

接入厂商的产品，技术人员；泡椒网产品，技术人员。

## 1.2. 名词定义

|  |  |
| --- | --- |
| 名词 | 说明 |
| APP\_ID | 分配给合作方的id，泡椒网提供。 |
| APP\_KEY | 分配给合作方的秘钥，泡椒网提供。 |
| serverSecret | 服务器端签名key |

# 2.游戏服务器获取用户信息接口

## 2.1.概述

此接口用于游戏服务器根据sdk登录成功后带入的token向sdk服务器发出请求获取玩家详细信息，也是用于用户登录的有效性验证。接口提供方：泡椒sdk

## 2.2.请求URL

测试地址：<https://rhsdk90.paojiao.cn/api/verifyToken>

正式地址：测试通过后由我们运营负责人提供

## 2.3. 协议描述

协议：HTTPS

方法：get/post

响应数据格式：JSON

响应数据字符集：UTF-8

## 2.4.参数说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 描述 | 类型 | 是否必须 |
| token | 玩家在泡椒登录的token | String | 是 |
| appId | 游戏接入时泡椒网提供的appId对应泡椒rhsdk的channelGameId | Integer | 是 |
| sign | 签名 | String | 是 |

## 2.5.签名规则

Map<String,String> params=new HashMap<String,String>();

params.put(“token”,token);

params.put(“appId”, appId);

String sign=generateSign(params,serverSecret);

### 其中serverSecret为接入游戏时泡椒提供的serverSecret参数，支付回调用到的加密key也是此参数，客户端用的是appKey，请不要将serverSecret暴露到客户端。

以下为生成签名的方法：先将参数放入Map中，再调用sortParam方法对params中的参数进行排序并进行URLEncoder编码，然后将appKey拼拉到尾部一起MD5加密。

**public** String generateSign(Map<String, String> prarms, String key) {

md5before = *sortParam*(prarms);

**try** {

md5before = URLEncoder.*encode*(md5before, "UTF-8");

} **catch** (Exception e) {

**return** **null**;

}

**return** *md5*(md5before.toString() + key);

}

**private** **static** String sortParam(Map<String, String> params) {

StringBuffer content = **new** StringBuffer();

// 按照key做排序

List<String> keys = **new** ArrayList<String>(params.keySet());

Collections.*sort*(keys);

**for** (**int** i = 0; i < keys.size(); i++) {

String key = (String) keys.get(i);

// sign参数不参与加密

**if** ("sign".equals(key)) {

**continue**;

}

String value = (String) params.get(key);

content.append(key).append("=").append(value);

}

**return** content.toString();

}

签名示例：

token=akMuhhG52BKsshtOjjtjj4sKKmstITW03

appId =4587

serverSecret= akMuhhGaY2BKPQht53jj4sK2mstITT7Y2

拼接参数并排序后得到字符串：appId=4587token=akMuhhG52BKsshtOjjtjj4sKKmstITW03

URLEncoder后得到字符串：appId%3D4587token%3DakMuhhG52BKsshtOjjtjj4sKKmstITW03

Md5(URLEncoderStr+serverScret,”UTF-8”)=Md5(“appId%3D4587token%3DakMuhhG52BKsshtOjjtjj4sKKmstITW03akMuhhGaY2BKPQht53jj4sK2mstITT7Y2”)

得到签名后的字符串：35371f72950595130619434743c13118

## 2.6.返回值

登录成功：

{  
    **"msg"**:**"登陆成功"**,  
    **"code"**:**1**,  
    **"data"**:{  
        **"uid"**:**13057434**,  
        **"activeTime"**:**"2016-12-19 22:34:01"**,  
        **"userName"**:**"cike007"**,  
        **"token"**:**"4a7G77IoHeAYdyTcikmFYvaFTdzazhKv"**  
    }  
}

登录失败：

{  
    **"msg"**:**"未登录或登录超时！"**,  
    **"code"**:**14**  
}

code:成功1，失败其他值

## 2.7.示例

https://rhsdk90.paojiao.cn/api/verifyToken?gameId=4587&token= akMuhhG52BKsshtOjjtjj4sKKmstITW03&sign= b5ea7bb29f00920ec9079d756dd01a15

# 3.支付成功后回调接口

## 3.1.概述

此接口用于用户支付成功后，SDK向游戏服务器发送的异步回调，游戏服务器收到回调后根据游戏内的订单号判断如果不是重复提交则给玩家发货。接口提供方：游戏厂商

## 3.2.参数说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数名 | 描述 | 类型 | 是否必须 |
| uid | 玩家ID(泡椒ID) | String | 是 |
| orderNo | 订单编号(泡椒网订单号) | Integer | 是 |
| price | 订单价格，浮点类型(单位：元) | String | 否 |
| roleId | 角色ID(游戏服上角色ID) |  | 是 |
| gameId | 游戏ID(接入sdk时泡椒提供) |  | 否 |
| serverId | 游戏服务器id |  | 是 |
| finishedTime | 订单完成时间 |  | 是 |
| cpOrderNo | 订单编号(游戏服务器上的订单编号) |  | 是 |
| ext | 其他参数，充值时游戏服务器带入，回调时原样返回 |  | 否 |
| sign | 签名 |  | 是 |

## 3.3.签名规则

签名规则同游戏服务器获取用户信息接口

## 3.4.返回值

成功：SUCCESS

失败：FAIL