**SDK for Android サーバーサイドインテグレーション仕様書**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ファイル状態：  [] ドラフト  [ ] 討議資料  [√] 正式発表 | ファイルID： | SDK for Androidサーバーサイドインテグレーション仕様書 |
| バージョン： | 5.2 |
| 完成日付： | 2017-10-25 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| バージョン | 日付 | バージョン説明 |
| 1.0.1 | 2015-02-25 |  |
| 2.0 | 2015-10-20 |  |
| 2.1 | 2016-04-11 |  |
| 3.0 | 2016-05-05 |  |
| 3.1 | 2016-06-28 |  |
| 3.2 | 2016-07-20 |  |
| 4.0 | 2017-02-10 |  |
| 4.1 | 2017-03-13 |  |
| 5.0 | 2017-08-24 |  |
| 5.1 | 2017-09-29 |  |
| 5.2 | 2017-10-25 | 最新バージョン |

**1. ゲームサーバーを通じてユーザー情報を受け取る**

**リクエストの方法：**Post、POSTでゲームサーバからリクエストする

**リクエストアドレス:**  <http://api.tokyogamenetwork.com/sdkapi.php>

パラメーターリスト：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **パラメーター名** | **データの種類** | **説明** | **署名手順** |
| **ac** | String | check(固定値) | 1 |
| **appid** | Int | SDKプラットフォームのアプリID（ゲームID） | 2 |
| **sdkversion** | String | 5.2（固定値） | 3 |
| **sessionid** | String | クライアントがSDKを通じて登録した後、受け取ったsessionid  （もしsessionidにスペースがあったら、スペースを”+”に変えてください） | 4 |
| **time** | Int | タイムスタンプ（10桁），ゲームサーバーサイドで表示されてる時間 | 5 |
| **sign** | String | 生成した署名文字列 | 不参加 |

**署名手順説明：**

1. sessionidを受け取る（クライアントサイドから）,もしsessionidには%2Fが含まれているなら，URLDECODEの必要がある；スペースが含まれているならスペースを“+“（アルファベットキーにある）に変える必要がある，送信するsessionidの値に用いる；
2. 生成:  
   SIGN=MD5(“ac=check&appid=1&sdkversion=5.2&sessionid=**urlencode**(sessionid)&time=1234567890+loginKey”)。//注釈：MD5(str +登録KEY)に含まれている + は連接記号で削除される必要がある。

**例：**

パラメーター：Appid=1，Loginkey=*888888*（組み込む時に実際に使うパラメーターに入れ替えてください）

1. sessionid: ccbbBh7%2FlQQllQIjwxmIgPsbucqgCwbEAg1RPbvtk3LyLQ80jWOw%2FuhPbyeo377ZwZdSfFVzRNplpACUovXXq4VVgw
2. sessionid をURLDECODEする,

sessionid= ccbbBh7/lQQllQIjwxmIgPsbucqgCwbEAg1RPbvtk3LyLQ80jWOw/uhPbyeo377ZwZdSfFVzRNplpACUovXXq4VVgw

1. SIGN=MD5(“ac=check&appid=1&sdkversion=5.2&sessionid=ccbbBh7%2FlQQllQIjwxmIgPsbucqgCwbEAg1RPbvtk3LyLQ80jWOw%2FuhPbyeo377ZwZdSfFVzRNplpACUovXXq4VVgw&time=1234567890*888888*”),

最終結果：b18fb8c42ecd1a5a8e5aa0a60c7d9bdf

1. POSTデータ:  
   ac=check&appid=1&sdkversion=5.2&sessionid=ccbbBh7/lQQllQIjwxmIgPsbucqgCwbEAg1RPbvtk3LyLQ80jWOw/uhPbyeo377ZwZdSfFVzRNplpACUovXXq4VVgw&time=1234567890&sign=b18fb8c42ecd1a5a8e5aa0a60c7d9bdf

**戻り値説明**

戻り値の対象はjson

例：{“code”:1,”userInfo”:[{“uid”:1,”username”:”username”}]}

code 1を返す時に認証成功。

**戻るCode の説明：**

|  |  |
| --- | --- |
| **Code** | **説明** |
| **1** | 認証成功と示す。例： {“code”:1,”userInfo”:[{“uid”:1,”username”:”username”}]} |
| **-1** | アカウントやパスワードに誤りがある、sessionid期限切れ，改めて登録してsessionidを受け取ってください |
| **-3** | sessionidに誤りがある |
| **-4** | sessionidに誤りがある  転送される時にURLエンコードが行われてない（sign暗号化した文字列にあるsessionidはURLエンコードを行う必要がある） |
| **-5** | Signに誤りがある、暗号化に誤りがある |
| **-6** | appidに誤りがある、もしくはデータを送信する時にPOSTを使わなかった |

**2. 課金コールバック通知**

組み込む時にゲームからコールバック通知アドレスを提供する、課金完了後、SDKサーバーからゲームが提供したAPIにリクエストをする。

**リクエストメソッド：**GETURLENCODE

**文字コード：**UTF-8

パラメーターリスト：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **パラメーター名** | **データの種類** | **説明** | **署名手順** |
| **amount** | Float | ユーザーが課金した金額（RMB）  注意：支払い金額の認証を行った後で出荷する | 1 |
| **appid** | Int | SDKプラットフォームのアプリID（ゲームID） | 2 |
| **charid** | String | ゲーム内のキャラクター番号 | 3 |
| **cporderid** | String | CPのゲームメーカーオーダー番号 | 4 |
| **extinfo** | String | 拡張情報  ゲームから送信されたcallbackInfo文字列内の値 | 5 |
| **gold** | Int | ゲームのゲームコインやゴールドの数  例えば引き換えたゲームコイン　例：60 | 6 |
| **orderid** | String | SDKプラットフォームのゲームオーダーナンバー | 7 |
| **serverid** | String | ゲームのサーバー番号 | 8 |
| **time** | Int | タイムスタンプ（10桁） | 9 |
| **uid** | Int | ユーザーのUID | 10 |
| **sign** | String | 署名（認証に用いる） | 不参加 |

**署名手順説明：**

1：パラメーターリストのパラメーター名と相応の署名手順を参考して、配列を構築する；

2：keyの頭文字を昇順で暗号化した文字列を連結する、暗号化した文字列を連結：

str = "key1=value1&key2=value2&key3=value3" ；

3：署名， MD5(str +支払いKEY)；

**署名の手本：**

MD5(“amount=amount&appid=appid&charid= urldecode (charid)&cporderid= urldecode (cporderid)&extinfo= urldecode (extinfo)&gold=gold&ordered=ordered&serverid= urldecode(serverid)&time=time&uid=uid”+”paykey”)。

**注：**

**·** sign暗号化規則：署名手順と手本を参考して、keyの頭文字を昇順で暗号化した文字列を連結する、パラメーターを連接した後最後に支払いkey （paykey）。

**·** extinfoを受け取る時，文字化けしている場合はURLDECODEを二回やる必要がある。

**·** 署名MD5(str +支払いKEY) 内の + は連接記号で削除される必要がある。

**戻り値説明**

|  |  |
| --- | --- |
| **結果** | **説明** |
| **SUCCESS** | 受け取る成功 |
| **ERROR** | 失敗 |
| **FAIL** | 失敗、もうリクエストしない。 |

SUCCESSが返されたなら受け取る成功。注：SUCCESS大文字

他の情報を返したら受取失敗になる、SDKサーバーはそれを通知失敗リストに加えてまたゲームにリクエストを送信し続ける。

オーダー状態の説明：

もしプラットフォームでのゲームオーダーは未通知の状態だと七日内はゲームサーバーにリクエストを送信する。

もしプラットフォームでのゲームオーダーは処理リスト中の状態だと三時間内ゲームサーバーにリクエストを送信することを繰り返する、最多五回；五回を超えるとゲームオーダーは失敗の標識をつける。

もしゲームサーバーからFAILを返されたら、この通知リクエストは失敗の標識を付けられ、二度とゲームサーバーにリクエストを送信しない。