* GM

GM接口提供的HTTP请求格式示例如下：

http://api.ios-app.jiongxiyou.net:8888/gm?zoneid=006&serialnumber=110&action=30&playerid=84481&param1=1&param2=0&param3=2&param4=0&sign=9c32e0b92fcd3607eed53a55595fd739

因为之前的GM接口是C++的，参数格式是固定，HTTP接口为了兼容之前的版本也是固定的参数。

zoneid：类型为16位的数字。区ID

serialnumber：类型为32位的数字。消息串号，服务器原样返回，客户端可用于判断是否同个请求

action：类型为8位的数字。GM操作类型。

playerid：类型为32位的数字。玩家ID

param1：类型为32位的数字。GM操作的参数1，不同action表示不同的含义

param2：类型为64位的数字。GM操作的参数2，不同action表示不同的含义

param3：类型为64位的数字。GM操作的参数3，不同action表示不同的含义

param4：类型为字符串。GM操作的参数4，不同action表示不同的含义

param5：类型为字符串。GM操作的参数5，不同action表示不同的含义

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Action枚举 | Action值 | action含义 | playerid | param1 | param2 | Param3 | Param4 | Param5 | 应答格式 |
| EGMT\_ADDCOIN | 1 | 给指定的PlayerID添加 铜钱 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 成功：{"status":"success"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:  1 玩家初始化失败  2 玩家不存在  3 请求参数错误  4 其他错误 |
| EGMT\_ADDGOLD | 2 | 给指定的PlayerID添加 元宝 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDSTORY | 3 | 给指定的PlayerID添加 阅历 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDSCIENCE | 4 | 给指定的PlayerID添加 器魂 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDPHYSTRENGTH | 5 | 给指定的PlayerID添加 体力 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDITEM | 7 | 给指定的PlayerID添加 道具 | 要添加的PlayerID | 要添加的道具类型 | 要添加的道具个数 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_SETLEVEL | 9 | 给指定的PlayerID 设置等级 | 要设置的PlayerID | 要设置的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_PASSALLCOMMINSTANCE | 10 | 给指定的PlayerID通关所有的普通副本 | 要通关的PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_PASSALLGUIDE | 11 | 给指定的PlayerID去掉所有的引导 | 去掉所有的引导的PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDBLUE | 12 | 给指定的PlayerID添加 仙露 | 要加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDPURPLE | 13 | 给指定的PlayerID添加 功力 | 要加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_SETVIPLEVEL | 14 | 给指定的PlayerID设置VIP等级。没有付费进度。 | 要设置的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDPAYGOLD | 17 | 给指定的PlayerID设置付费进度并修改为相应的VIP等级。 | 要设置的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_ADDJINGJIE | 23 | 给指定的PlayerID添加 境界 | 要加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_PLAYER\_OL\_NUM | 29 | 获得当前在线人数及内存中的人数 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | Mem Num:  1234 OL Num:123 |
| EGMT\_SILENCE\_CHAT | 30 | 屏蔽发言 | 无意义，填写0 | 1表示新增禁言用户信息。  2表示删除禁言用户信息。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 要禁言的用户信息，','隔开，1段为设备号，2段为用户ID，3段为PlayerID。每段中的多个值用'|'隔开，没有的段用填写0 |  | 成功：{"status":"success"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:  1 玩家初始化失败  2 玩家不存在  3 请求参数错误  4 其他错误 |
| EGMT\_WORD\_FILTER | 31 | 发言关键字 | 无意义，填写0 | 1表示新增关键字。  2表示删除关键字。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 为关键字信息。多个关键字用'|'隔开。 |  | 同上 |
| EGMT\_WORD\_FILTER | 31 | 发言关键字 | 无意义，填写0 | 1表示新增关键字。  2表示删除关键字。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 为关键字信息。多个关键字用'|'隔开。 |  | 同上 |
| EGMT\_GET\_CHAT\_MSG | 32 | 获取聊天记录 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0。 |  | PlayerID:1234 DspName:abc ChatType:2 ChatTime:20130708 Content:你好 |
| EGMT\_DECCOIN | 33 | 扣除铜钱 | 要扣除的PlayerID | 扣除的值。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 成功：{"status":"success"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:  1 玩家初始化失败  2 玩家不存在  3 请求参数错误  4 其他错误 |
| EGMT\_DECGOLD | 34 | 扣除元宝 | 要扣除的PlayerID | 扣除的值。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_DECRECHARGERMB | 35 | 扣除充值金额，同时修改vip等级/充值记录/元宝 | 要扣除的PlayerID | 扣除的值。 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 同上 |
| EGMT\_GET\_SLIENCE\_LST | 36 | 获取禁言列表 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 成功：  “DeviceID=d1|d2 ...\n”  “UserID=u1|u3\n”  “PlayerID=p1|p2”  失败：  {"status":"no data!  "} |
| EGMT\_GET\_PLAYER\_RES | 37 | 获取玩家资源 | 要查询的PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 成功：  “PlayerID=123\n”  “Coin=234\n”  “Gold=456\n”  “Story=567\n”  “PhyStrength=1\n”  “Science=2\n”  “BlueGas=3\n”  “PurpleGas=4\n”  “JingJie=5\n”  “Awaken={Level=5,StudyExp=45,bagStudyInfo=[(StudyColorKind=1,StudyAttrKind1=2,StudyLevel=3),(...)]}\n”EquipItem={(...),(...)}\n”  “GoodsItem={(...),(...)}\n”  失败：  {"status":"player not exist!!  "} |
| EGMT\_ACTIVITY\_ENCOURAGE | 38 | 活动奖励接口(目前先支持查询活动列表功能) | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 成功：  “{ActivityID=1,  ActivityType=2,  IsNeedCdKey=1,  ActivityName="七夕情人节",  ActivityDesc="你懂的",EncourageItem=[(...),(...)],EncouragePlayer=[(...),(...)]  }|{ActivityID=12,...}”  失败：  {"status":"no data!  "} |
| EGMT\_RESET\_PWD | 39 | 重置玩家密码(zoneid=000)  区Id必须为000 | 要修改的玩家PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 要重置的密码 |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:”PlayerID Error”} |
| EGMT\_FORBIB\_LOGIN | 40 | 禁止玩家登录  (zoneid=000)  区Id必须为000 | 要禁用的玩家PlayerID | 要禁用的玩家UserID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 要禁用的设备Id |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_FORBID\_REGISTERED | 41 | 禁止玩家注册  (zoneid=000)  区Id必须为000 | 无意义，填写0 | 要禁止玩家注册UserID | 无意义，填写0 |  | 要禁止玩家注册设备Id |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_SETACCOUNTTYPE | 42 | 设置玩家账号类型  (zoneid=000)  区Id必须为000）  0：普通用户  1：系统用户 | 要设置的玩家PlayerID | 设置的类型 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_SETGMINFO | 43 | 设置玩家为GM客户 | 要设置的玩家PlayerID | 1：为客户号  0：一般用户 |  |  |  |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_SYSCHATDATA | 44 | 设置系统聊天公告 |  |  |  |  |  | 消息的内容 | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_KICKOUT | 45 | 踢出下线 | 要踢出下线的玩家PlayerID |  |  |  |  |  | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_ACTIVITY\_ENCOURAGE | 46 | 设置活动奖励 |  |  |  |  |  | {"ZoneID":0,"ActivityID":11,"ActivityName":"123456789","ActivityDesc":"123456789","IsNeedCdKey":1,"PlayerID":  {"Num":1,"1":{"StartPlayerID":10033,"EndPlayerID":10033}},"Encourage":{"Num":1,"1":{"KindValue":123,"KindType":1,"Num":2}}} | 成功：  {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_CKITEMNUM | 47 | 检查道具个数 | 要查询的PlayerID |  |  |  | 查询的道具ID，逗号隔开。如1,2,200 |  | ID=xxx|Num=xxxx  失败:  {“status”:” xxx”} |
| EGMT\_GETGIVERES | 48 | 扣除资源及给资源 | 要操作的PlayerID |  |  |  | 要扣除的道具ID或资源，逗号隔开，和数量间用竖线|隔开。如1|2,2|2,coin|100 | 要新增的道具 ID或资源，逗号隔开，和数量间用竖线|隔开。如1|2,2|2,coin|100。资源支持有：铜钱 coin  元宝 gold  阅历 story  体力 phystrength  器魂 science  蓝气 bluegas  紫气 purplegas  境界 jingjie  太级卦象：studynoattr  卦象经验：studyexp  心得碎片：studyclip  卦象：study：study|4|1|2|1  经验：experience example: experience|1000 | {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” xxx ”} |
| EGMT\_STARTSERVER | 49 | 设置开服时间 |  |  |  |  |  | 开服时间 | {“status”:”success”}  失败：  {“status”:” error”} |
| EGMT\_OPRATINGACTIVITYBATTLE | 50 | 运营活动战斗 | 要操作的PlayerID | 活动ID | 副本城镇ID | 副本ID |  |  | {"battle result":"Success"key":"xxxxxx"}  {"battle result":"Failed!" "battle key":"xxxxxx"}  失败：  {“status”:” xxx ”} |
| EGMT\_GETPLAYERLEVEL | 51 | 获得玩家的等级 | 要操作的PlayerID |  |  |  |  |  | Level=xxx  失败：  {“status”:” xxx ”} |
| EGMT\_HTTPDECGOLD | 52 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| EGMT\_GETCONSUME | 53 | 获取玩家一段时间内的消费记录 | 要操作的PlayerID |  |  |  | 开始时间，如：2013-09-28 | 结束时间，如：  2013-09-28 | {  "ID": 1000,  "LastConsumeTime": 0,  "AddExperience": 0,  "AfterExperience": 0,  "AddLevel": 0,  "AfterLevel": 0,  "AddVipLevel": 0,  "AfterVipLevel": 0,  "AddCoin": 0,  "DecCoin": 0,  "AfterCoin": 0,  "AddGold": 0,  "DecGold": 0,  "AfterGold": 0,  "AddStory": 0,  "DecStory": 0,  "AfterStory": 0,  "AddPhyStrength": 0,  "DecPhyStrength": 0,  "AfterPhyStrength": 0,  "AddScience": 0,  "DecScience": 0,  "AfterScience": 0,  "AddBlueGas": 0,  "DecBlueGas": 0,  "AfterBlueGas": 0,  "AddPurpleGas": 0,  "DecPurpleGas": 0,  "AfterPurpleGas": 0,  "AddJingJie": 0,  "DecJingJie": 0,  "AfterJingJie": 0,  "AddStudyExp": 0,  "DecStudyExp": 0,  "AfterStudyExp": 0,  "AddAmount": 0,  "AfterAmount": 0  } |
| 个人玩家回档 | 60 | 给指定的玩家回档 | 要指定玩家ID | 1查看玩家可回档信息，  2执行回档操作 | 无 | 无 | 1时间格式  2014-01-01  2时间格式  在1查看出来的文件名 |  |  |
| EGMT\_ADD\_COURAGE  \_TIMES | 62 | 给指定的PlayerID添加 勇气试炼次数 | 要添加的PlayerID | 要添加的值 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 成功：{"status":"success"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:1.玩家初始化失败2.玩家不存在  3.请求参数错误4.其他错误 |
| EGMT\_GET\_RANK\_BYLVEX | 63 | 获得玩家的等级排名，等级相同则根据经验 | 无意义，填写0 | 要添加的值，对应查看排名数量 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 成功：{"status":"success""操作成功"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:   1. 参数错误   7.数据为空 |
| EGMT\_GET\_VIP\_LEVEL | 64 | 获得指定PlayerID的vip等级 | 要添加的PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 成功：{"status":"success""操作成功"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:  2.玩家不存在 |
| EGMT\_GET\_FRIENDS\_NUM | 65 | 获得指定PlayerID的好友数量 | 要添加的PlayerID | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 无意义，填写0 | 成功：{"status":"success""操作成功"}  其他的为失败。  {"status":"error\_x  "}  X的值:   1. 玩家不存在   7.数据为空 |