## 实时获取游戏在线人数接口

返回的数据是当前服在线人数的信息：

在线定义：连接上游戏，进入游戏主画面的玩家

推荐数据保存方式：

定时写入文本日志或是数据库，写的频率可以是一分钟、五分钟、十分钟，根据产品的负载和性能而定。

**请求地址由游戏方定**

例如：

http://www.test.com/api/xxxx.php?ac=getonlinecount&time=1316361600 &flag=xxxxxx

传入参数：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **说明** | **备注** |
| **ac** | 接口动作 | 值为：getonlinecount |
| **time** | 记录开始时间 | UNIX时间戳 |
| **flag** | 加密串 | md5(time + key)  **+号是指2个字符串连在一起，不带入加密，key定由技术分配，具体找相关的技术负责人。** |

Flag的作用是校验双方的KEY是否一致，起到加强安全性的作用

校验方法是游戏端根据从平台方得到的KEY值和传过来的time值进行md5(time+key)得到的值比较，看是否一致，如果不一致就不进行下面的操作。

返回（**为JSON格式的数组，以下仅仅是为了直观显示数组结构**）：

array(

array(‘online’,’1024’),\*

array(‘time’,’时间戳’),\*

array(‘year’,’2011’),

array(‘month’,’9’),

array(‘day’,’19’),

array(‘hour’,’12’),

array(‘minute’,’20’),

);

以上每个子元素里面的值分别是：在线人数，当前时间，当前的年份，当前的月份，当前的日数，当前的小时数，当时的分钟数，PS：有标红色星号\*的是必须的，其它的不是必须的，但是如果有的话会方便后台的统计。