

服务端接入文档

1. 用户登录验证接口

调用场景：当客户端登录成功后，调用该验证接口进行登录验证
调用目的：并与第三方服务器进行验证，验证用户登录的合法性

协议: HTTP
测试接口: <http://119.29.13.209/api/validateGameLogin>
正式接口: <http://api1.hygame.cc/api/validateGameLogin>
Method: GET

● 请求参数：

| 字段名 | 类型 | 必须 | 描述 |
|--------|--------|----|----------|
| UserId | string | Y | U9 用户 id |
| Token | string | Y | 登录 toekn |

● 响应参数：

| 字段名 | 类型 | 属性 | 描述 |
|---------|--------|----|----|
| Code | int | Y | |
| Message | string | Y | |

● 例如

游戏方发送的通知请求：
<http://api.huiyaohuyu.com/api/validateGameLogin/?UserId=77e55da205e60363a5297828cf35486e&Token=abcd12341>

返回结果：

```
{
  "Code": 0,
  "Message": "success"
}
```

2. 支付通知接口

调用场景：当游戏支付成功后：渠道服务器 → 通知 U9 服务器 → 通知游戏服务器

回调地址配置：1、客户端传入 2、后台配置 （优先读取客户端传入）

测试验证 appkey: test

- 协议：HTTP
- 接口 URL：后台配置或者游戏内传入
- Method: GET
- 请求参数：

| 字段 | 类型 | 描述 |
|----------------|--------|--|
| ProductId | int | 游戏号 id |
| UserId | string | 用户 id |
| ChannelId | int | U9 渠道 id(可从 u9 获取渠道 id 对应表) |
| ChannelUserId | string | 渠道用户 id |
| ProductOrderId | string | 游戏订单 ID |
| OrderId | string | U9 订单 ID |
| ChannelOrderId | string | 渠道订单 ID |
| ReqAmount | int | 请求支付金额 |
| PayAmount | int | 实际支付金额 |
| AppExt | string | 客户端透传字段 AppExt |
| Sign | string | appkey=创建产品时生成唯一键 =md5 (productOrderId+orderId+channelOrderId+appkey) |
| Code | int | 0:success 1:failure |

- 响应参数：

| 字段名 | 类型 | 描述 |
|---------|--------|------------------------|
| Code | int | 0:success 1:failure |
| Message | string | |

● 例如

我方发送的通知请求：

`http://www.xxx.com?ProductId=1000&UserId=77e55da205e60363a5297828cf35486e&ChannelId=10&ChannelUserId=test10086001&ProductOrderId=game20160119145911027&OrderId=20160119145909108&ChannelOrderId=test20160119145912096&PeqAmount=100&PayAmount=100&AppExt=透传字段&Sign=c81c649b9601d74575bc1a7de0ab9f28`

测试 appKey 参数值: test

签名原串: 20160119145909108game20160119145911027test20160119145912096test

签名结果: c81c649b9601d74575bc1a7de0ab9f28

返回结果：

`{ "Code": 0, "Message": "success" }`