**SDK서버 연동 문서V1.0.1**

1. **설명**

이문서는 두가지 서버 연동 설명이 포함 되여 있습니다.

1. Token 검증
2. 결제정보 Return
3. Token검증

클라이언트 에서 SDK로 로그인시,서버에서token검증을 추가해야 합니다 매번 로그인시,서버는 반드시 서버token을 검증해야 하며,개발사에서 EGLS SDK 서버로 요청을 합니다.

1. 결제 정보 Return

클라이언트 결제 완성 후,개발사에서는 EGLS SDK 서버에서 보내는 호출을 받을 수 있어야 하며,서로 결제 정보를 동기화 합니다.

1. **Server interaction**
2. 호출방식

GET방법

1. 코드격식

UTF-8격식 코드사용

1. **연동설명**
2. token검증（GET）

1.1연동주소

중국：http://cnpassport.eglsgame.com/passport/egls/tokenVerify

대만：http://twpassport.eglsgame.com/passport/egls/tokenVerify

한국：http://krpassport.eglsgame.com/passport/egls/tokenVerify

1.2호출설명

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 설명 | 필요성 |
| uid | EGLS유저Id | YES |
| ticket | 유저 검증표 | YES |
| appId | App ID(EGLS에세 세팅합니다) | YES |
| sign | 대문자 sign코드，MD5(appId+uid+ticket+secret) | YES |

예시：<http://twpassport.eglsgame.com/passport/egls/tokenVerify?uid=123456&ticket=abcdefggg&appId=1>&sign=E866C08C984405C3DBD39ECAE1ED5224

1.3피드백

{“code”:0,“message”:”피드백 유효”}

1. 결제 정보 피드백 연동(POST，개발사에서 제공)

2.1연동 주소

개발사에서 제공

2.2.코드 설명

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 설명 | 필요성 |
| appId | 상품 앱아이디 | Yes |
| cpOrder | 개발사 자체 데이터(개발사 주문번호로 권장합니다),  SDK를 호출하여 결제 연결시 개발사에서 전달해 줍니다 | Yes |
| money | 충전금액 | Yes |
| payTime | 결제시간 | Yes |
| order | EGLS 주문번호 | Yes |
| currency | 화페단위 | Yes |
| sandbox | 테스트 환경 true or false | Yes |
| sign | 대문자signdata  비여 있지 않은 코드 관련하여 높은 순위로 정렬합니다(sign제외),  ”&”로 각 코드를 연결해주며,sign번호를 만  듭니다,sign끝에는 appsecret를 추가합니다(EGLS 제공) | yes |

예시:

http://xxx.xx.xx/notify?appId=000&cpOrder=xxxxxxxxxxxxx&money=1.0&payTime= 1486530505000&order=5E3DC6F52063A2DD51057B870206E6&currency=RMB&sa ndbox=false&sign=E866C08C984405C3DBD39ECAE1ED5224

2.3피드백（개발사에서 Return해야할 데이터）

결제성공시success로 피드백을 줘야하며,기타는 실패로 인정함

1. **첨부:**

token검증 시 오류코드

|  |  |
| --- | --- |
| code | Message |
| 1 | 검증실패 |
| 2 | Session기간초과 |
| 3 | Session무효 |