

蔚领 PAAS 游戏开始、结束等通知商户

V1.1.0

蔚领云游戏

修改记录

版本	修改人	修改时间	修改内容
1.0.1	戴迪	2020-11-06	
1.1.0	戴迪	2020-11-19	合并接口

概述

阅读对象：技术开发人员,API 接口开发人员。

安全规范

1. 商户签名规则

商户接口均采用对表单所有参数进行签名方式来保障接口安全（详细请见签名示例）

签名规则：

对所有 API 请求参数（包括公共参数和业务参数，但除去 sign 参数和 byte[]类型的参数），根据参数名称的 [ASCII](#) 码表的顺序排序。如：foo:1, bar:2, foo_bar:3, foobar:4 排序后的顺序是 bar:2, foo:1, foo_bar:3, foobar:4。

- 将排序好的参数名和参数值拼装在一起，根据上面的示例得到的结果为：
bar2foo1foo_bar3foobar4。
- 把拼装好的字符串采用 utf-8 编码，使用签名算法对编码后的字节流进行摘要。如果使用 MD5 算法，则需要在拼装的字符串前后加上 app 的 secret 后，再进行摘要，如：
md5(secret+bar2foo1foo_bar3foobar4+secret)；如果使用 HMAC_MD5 算法，则需要用 app 的 secret 初始化摘要算法后，再进行摘要，如：
hmac_md5(bar2foo1foo_bar3foobar4)。
- 将摘要得到的字节流结果使用十六进制表示，如：hex("helloworld" .getBytes("utf-8"))
= "68656C6C6F776F726C64"

说明：MD5 和 HMAC_MD5 都是 128 位长度的摘要算法，用 16 进制表示，一个十六进制的字符能表示 4 个位，所以签名后的字符串长度固定为 32 个十六进制字符。

2. 请求商户表单固定参数

字段	数据类型	是否必须	说明
requestTime	long	是	请求商户 API 时间，毫秒级时间戳
signMethod	String	是	签名方式 hmac 或 md5
sign	String	是	参数签名，请见签名示例

3. 商户响应格式

字段	数据类型	是否必须	说明
code	int	是	响应代码 200 为成功；500 为失败（进入重试）；
msg	String	是	响应消息

timestamp	long	是	响应的时间戳
-----------	------	---	--------

3. 商户响应格式

API

1. 游戏生命周期通知接口

说明

商户集成蔚领 SDK 调用游戏首帧之后，由蔚领调用商户该接口，通知商户游戏开始。

接口地址

商户提供 HTTP 接口地址

请求方式

POST(application/x-www-form-urlencoded)

请求参数

字段	类型	必须	说明
sessionId	String	是	本次游戏会话 ID,调用调度接口返回的 sessionId
userId	String	是	商户用户 ID，调用调度接口时由商户提供的 userId
type	String	是	GAME_START ：游戏启动 GAME_QUIT ：退出游戏 GAME_RUN ：游戏心跳 GAME_START_FAILED ：游戏启动失败
gameId	String	是	游戏 ID，蔚领提供
startTimestamp	long	是	游戏开始时间的毫秒时间戳(long)

billingTimestamp	long	是	消息发送的毫秒时间戳(long)
requestTime	long	是	请求商户 API 时间，毫秒级时间戳(long)
signMethod	String	是	签名方式 hmac 或 md5
sign	String	是	参数签名，请见签名示例

请求成功返回示例

```
{
  "msg": "操作成功！",
  "code": 200,
  "data": {
    "consumeState": 1,
    "message": "消费成功"
  }
  "timestamp": 1578394059438
}
```

请求失败返回示例

```
{
  "msg": "签名错误",
  "code": 500,
  "timestamp": 1578394226592
}
```