

口红机主机程序

基本定义

- 口红机主机程序（主要功能）（M）
 - 与服务器交互，获取支付订单信息
 - 与串口通讯，控制硬件
 - 与游戏接口
 - 管理游戏包安装
 - 管理游戏启动及处理游戏返回结果
- 游戏(G)
 - 使用主机程序参数启动游戏
 - 将游戏结果返回主机程序

游戏发包命名规则

- 游戏包命名使用以下格式

```
${pkg}-${versionName}-${versionCode}-release.apk
```

如：

参数	数值	说明
pkg	com.cloudpoint.friendwealth	包名
versionCode	370	版本号
versionName	2.1.2.9	版本名

游戏发包名称：

```
com.cloudpoint.friendwealth-2.1.2.9-370-release.apk
```

口红机主机与游戏之间通讯方式

- 使用基于intent-broadcastreceiver的方式进行进程间通讯，目前已开发了个android类库

- 调用demo
- 启动游戏的方式（提供两种方式）
 - 口红机主机以intent方式启动activity(要求游戏设置gameid为category并获取相应加解密钥)
 - 口红机主机以intent方式请求service(游戏自启动service，要求游戏获取相应加解密钥)
- 数据传输
 - 数据传输格式
 - intent.action
 - intent.putByteArrayExtra('data_json',data)
 - intent.putStringExtra('data_md5',md5)
 - intent.addCategory('game_id') **activity方式**
 - **data**
 - 3des.encrypt(Message.getBytes('utf-8'))
 - Message (GameStart,GameStartState,GameEnd,GameEndState)
 - **md5**
 - md5(data)
 - 主机程序至游戏(M->G)
 - **请求**
 - intent.action="GameStart"
 - **响应**
 - intent.action="GameStartState"
 - 游戏至主机程序（G->M）
 - **请求**
 - intent.action="GameEnd"
 - **响应**
 - intent.action="GameEndState"

口红机主机与游戏接入及通讯流程

接入

- 口红机提供游戏id及加解密密钥与接入库包
 - **game_id** 游戏标识
 - **des_key** 3Des加解密钥
 - 接入库包
- 游戏
 - 使用gameid,deskey
 - 游戏以activity方式启动时，将game_id加入intent-fittler
 - 游戏以服务方式启动时，需要游戏提供服务启动方式

通讯流程（activity）

- 口红机根据用户支付及服务器参数设置游戏时间及游戏难度，并使用启动activity
- 游戏根据设置参数启动游戏
- 游戏结束，调用intent发出游戏结果

通讯流程（service）

- 口红机启动游戏服务
- 根据用户支付及服务器参数设置游戏时间及游戏难度，将发出intent
- 游戏根据设置参数启动游戏
- 游戏结束，调用intent发出游戏结果

主要消息(Message)

- 启动游戏 (M->G)
 - 请求 **GameStart**

参数	类型	说明
order_id	string	订单号
game_id	string	游戏序号
timeout	int	游戏时间
probility	int	游戏难度
timestamp	long	时间戳

- 响应 **GameState**

参数	类型	说明
state	int	状态
msg	string	信息
order_id	string	订单号
game_id	string	游戏序号
timestamp	long	时间戳

- 游戏结束返回结果 (G->M)
- 请求 **GameEnd**

参数	类型	说明
order_id	string	订单号
game_id	string	游戏序号
succeed	int	游戏是否完成
time	int	游戏玩的时间
timestamp	long	时间戳

- 响应 **GameState**

参数	类型	说明
state	int	状态
msg	string	信息
order_id	string	订单号
game_id	string	游戏序号
timestamp	long	时间戳