**接口文档案例x**

**变更履历**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **变更** | **修改人** | **修改时间** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**目录**

[一、 登陆接口 4](#_Toc351716701)

[二、 验证用户接口 4](#_Toc351716702)

[三、 充值档次透传 5](#_Toc351716703)

四、 充值成功回调接口....................................................................................................5

**测试帐号  qhtest 密码 123456**

**测试连接： http://m.qunhei.com/game/login/gid/xxxx.html (xxxx是后台游戏列表里面的游戏ID)**

注意：对接前请联系运营获取后台权限账号，后台地址；http://admin.qunhei.com

### 登陆接口

运营界面输入账号密码后会跳转到游戏, 游戏会提供一个地址给运营商进行跳转。但是运营商在跳转到该地址时需传递一些参数,跳转地址示例如下:

[http://域名/game/login?username=$username&time=$time&isadult=$isadult&flag=$flag](http://1377.hoting.com/game/login?username=$username&time=$time&isAdult=$isAdult&flag=$flag)

参数说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| http://域名/game/login |  | 游戏域名 |
| username | string | 玩家在频道的用户名 |
| serverid | string | 所属服务器,一区填写1,二区填写2,依此类推(没有可以不考虑，默认是1) |
| time | srting | 平台服务器的时间戳(为长整数) |
| isadult | srting | 玩家是否成年(1成年,0未成年，如果运营商不知道该用户是否成年默认传-1) |
| uimg | string | 账号头像（非必须） |
| nname | string | 账号昵称（非必须） |
| unid | string | 推广渠道 (非必须) |
| flag | srting | md5(username+serverid+isadult+time+key) 这里传递的md5字串为小写字母, 这里的key是表示平台和游戏双方提前协商约定好的密钥 |

注:Key添加到后台里面

### 角色查询接口（暂时不需要此接口，如需要会特别说明！）

验证用户是否存在该频道

http://域名/game/userexists?serverid=1&username=xxx

参数说明:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| http://域名/game/userexists |  |  |
| serverid | string | 所属服务器,一区填写1,二区填写2,依此类推 |
| username | string | 要验证的帐号 |

返回值:

|  |  |
| --- | --- |
| **返回值** | **说明** |
| 1 | 用户存在 |
| -1 | 用户不存在 |
| -2 | 参数错误 |
| -3 | 连接服务器错误 |

### 充值档次透传

该接口是玩家在游戏里面 点击充值按钮，跳转到群黑支付页面所需要的参数

群黑支付页面地址：http://m.qunhei.com/pay/gopay/gid/xxx.html(xxx为游戏id,后台游戏列表里面查询)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| money | int | 充值人民币金额（元，整数） |
| goodsName | string | 充值商品名称（例：300元宝） |
| userId | string | 充值账号(该参数是登录里面的username) |
| ext | string | 充值透传参数 |
| sign | string | MD5(money+ userId + ext+key)  key添加到后台里面 |

### 充值游戏币接口

每个运营商都有各自的充值接口,充值接口限定了平台允许充值的ip地址,具体在配置的时候双方协商,充值接口中所传递参数针对各个运营商是统一的,示例如下

http://域名/game/pay? serverid=1&orderno=M4239&username=topzss&addgold=100&sign=40191cff3e7cbb6ba91ef09af8df803c&rmb=1&paytime=1364048613&ext=xxxxx

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| http://域名/game/pay |  | 充值接口 |
| serverid | string | 所属服务器,一区填写1,二区填写2,依此类推(没有可以不考虑，默认是1) |
| orderno | string | 订单号,不允许重复 |
| username | string | 用户名 |
| addgold | int | 充值金币数量 |
| rmb | int | 充值金额(元) |
| ext | string | 充值透传参数 |
| paytime | string | 玩家实际充值时间， 值为秒数 |
| sign | string | MD5(orderno+username + serverid+addgold + rmb+paytime+ext+key)  key添加到后台 |

调用充值接口后会得到返回值,如下:

|  |  |
| --- | --- |
| **返回值** | **说明** |
| 1 | 成功 |
| -1 | 失败 |
| -2 | 用户不存在 |
| -3 | 没有权限,造成这种情况的原因是后台管理没有配置平台充值权限 |
| -4 | 校验错误 |
| -5 | 用户已充值,存在相同订单号 |
| -6 | 超过最大的赠送额度,针对充值返还金币上限的限制 |
| -7 | 游戏服务器繁忙 |
| -8 | 不存在该频道 |