

# OB 电游 API 接入文档

V1.0.6

版本记录

日期	版本	备注
2020-07-09	V1.0.0	创建文档
2020-09-09	V1.0.1	1. 拉取游戏注单返回 data 数据新增 gf 字段
2020-09-29	V1.0.2	1. 订单状态查询接口, 请求 url 上 timestamp 参数描述更新
2020-11-07	V1.0.3	1. 查询游戏配置接口, 返回 DATA 示例数据更新 2. 查询游戏配置接口, gameCategory 字段描述更新
2021-01-08	V1.0.4	1. FAQ 语系相关问题描述优化
2021-01-16	V1.0.5	1. 拉取游戏注单接口, 接口描述新增频率限制说明
2021-01-25	V1.0.6	1. 拉取游戏注单返回 data 数据 gf 字段描述更新

# 目录

OB 电游 API 接入文档 .....	1
一、 产品介绍 .....	5
1.1 术语 .....	5
1.2 合作模式 .....	5
二、接入准备 .....	5
三、接口概要 .....	6
3.1 请求方式 .....	6
3.2 参数说明 .....	6
四、接入方法 .....	8
4.1 流程图 .....	8
4.1.1 登录/注册 .....	8
4.1.2 上分 .....	9
4.1.3 下分 .....	10
4.1.4 查询余额 .....	11
4.2 游戏 API 指引 .....	12
4.2.1 游戏登录/注册 .....	12
4.2.2 上分 .....	15
4.2.3 下分 .....	17
4.2.4 查询订单状态 .....	19

4.2.5 查询玩家额度 .....	21
4.2.6 修改玩家密码 .....	23
4.2.7 拉取游戏注单 .....	24
4.2.8 查询游戏配置 .....	28
4.2.9 获取玩家信息 .....	31
4.2.10 更新玩家信息 .....	33
五、附录 .....	35
5.1 状态码信息 .....	35
5.2 注单字段描述 .....	39
5.3 请求 BODY 参数变量说明 .....	40
六、FAQ:常见问题解答 .....	42
6.1 常见的参数错误异常 .....	42
6.2 MD5 验签失败 .....	42
6.3 金额问题 .....	42
6.4 IP 有什么特殊要求 .....	42
6.5 玩家昵称 (MEMBERNAME) 能否不传 .....	42
6.6 服务无法访问 .....	43
6.7 时间戳问题 .....	43
6.8 接口请求方式 .....	43
6.9 字段类型 .....	43
6.10 订单 ID(ORDERID)校验失败 .....	43

6.11 订单 ID 已存在 .....	43
6.12 非法玩家或者玩家不存在、余额不存在 .....	44
6.13 修改玩家密码问题 .....	44
6.14 注单响应数据，哪些字段可能有负值 .....	44
6.15 拉注单请求的起始时间、结束时间参数可能发生错误的类型 .....	44
6.16 代理线模式的商户 MEMBERID 格式问题 .....	44
6.17 语系问题 .....	44
6.18 币种问题 .....	45

## 一、产品介绍

OB 电游是 OB 集团立足全球视野，重磅推出的高品质游戏品牌，历经 18 个月精心打造。

产品以自主原创为根本，以精品游戏研发为宗旨，集传统街机厅游戏、专业老虎机、捕鱼、推币机游戏于一体，致力于通过精益求精的 3D、特效美术表现，以创新独特的多样玩法，为世界各地的玩家提供优质的互联网娱乐产品和服务。

### 1.1 术语

平台：OB 电游

商户：合作方（现金网、代理等接入方）

玩家：拥有商户账号的玩家

上分：玩家额度由商户转移至平台

下分：玩家额度由平台转移至商户

### 1.2 合作模式

平台向商户提供游戏接入服务，按约定方式进行分成结算。

## 二、接入准备

从平台获取您的商户编号、密钥（secret\_key）、并向平台提供您的服务器 IP 用以添加服务器 IP 白名单。

注：

➤ 参照“[四、接入方法](#)”进行调试

### 三、接口概要

#### 3.1 请求方式

POST

Headers: Content-Type: text/plain

#### 3.2 参数说明

参数		描述	类型	长度	必须
url 参数	agent	商户编号（平台提供）	string	10	是
	timestamp	时间戳（Unix 时间戳:精确到秒）  例如: timestamp=1577445928  备注: 1、在上分、下分接口中，该时间戳需要与 orderId 中的时间戳(毫秒)保持一致  2、该时间戳与当前 UNIX 时间戳误差绝对值应在 1800 秒（30 分钟）内	int	10	是
	randno	10 位随机数  例如: 1512445073  备注: 该字段不参与 sign 的 MD5，仅作为校验	int	10	是
	sign	Sign: MD5(agent+timestamp+secret_key)  编码: UTF-8, 生成的 MD5 值, 需要首尾及第 9 个和第 17 个字符后的位置分别插入 2 个随机的字 符（数字或字母大小写）	string	40	是

		<p>例如：</p> <p>MD5 原字符串 MD5Sign =</p> <p>077c02584a3b73db23910f4042c3245b</p> <p>混合后：randStr(<b>Sh</b>yAQ<b>H</b>p<b>3</b>)</p> <p>MD5Sign =</p> <p><b>Sh</b>077c02584<b>y</b>Aa3b73db2<b>QH</b>3910f4042c3245</p> <p><b>b</b>p<b>3</b></p> <p>红色为对应下标插入的值</p>			
Body		<p>Data={json}</p> <p>Base64(AES( "CBC" ,Data,secret_key,IV))</p> <p>IV 偏移量为 "0102030405060708" (各个平台均不相同)</p> <p>填充为：AES/CBC/PKCS5Padding</p> <p>编码：UTF-8</p>	string		是

请求示例：

https://api.ob.com/launchGameById?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=2544697854&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3

BODY:

TkvFdryTmsSpsx7STJqKf98ch87PbTnpXTdSsR8K7sv50tY+qg32FfO4mLi0enTX8c+Wy2VLTGIs2ED1X11t9iRwmh7wNRFTnKFUHOvBFDNigoRfjHgu8MLprbFugWpK0

RK mre19Yf8tD7w+84iFws3PMID71NTI5rWmvwP8gzG7yfVv07/JO6aj2WOKoOy

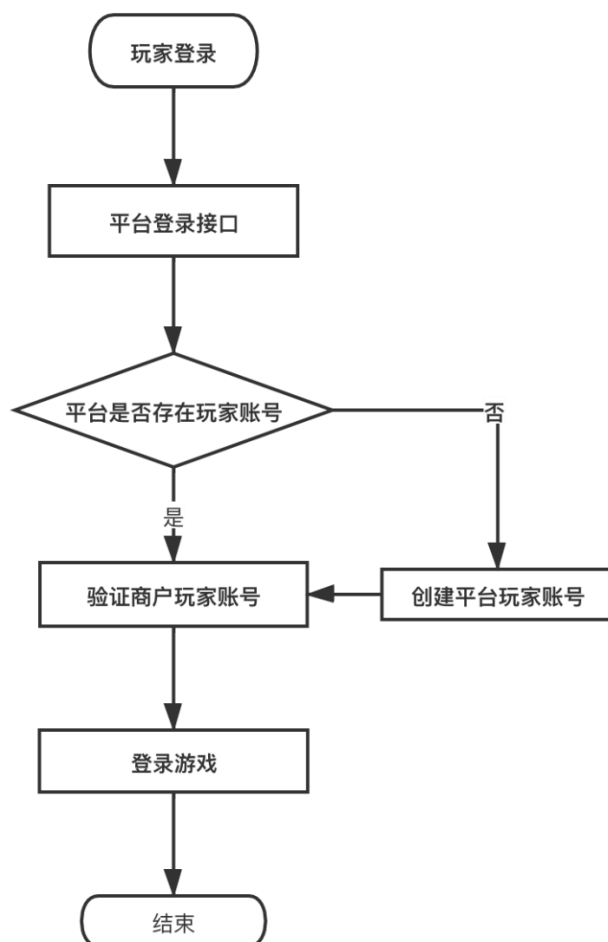
注：

- 详见 [Body 参数说明](#)

## 四、接入方法

### 4.1 流程图

#### 4.1.1 登录/注册

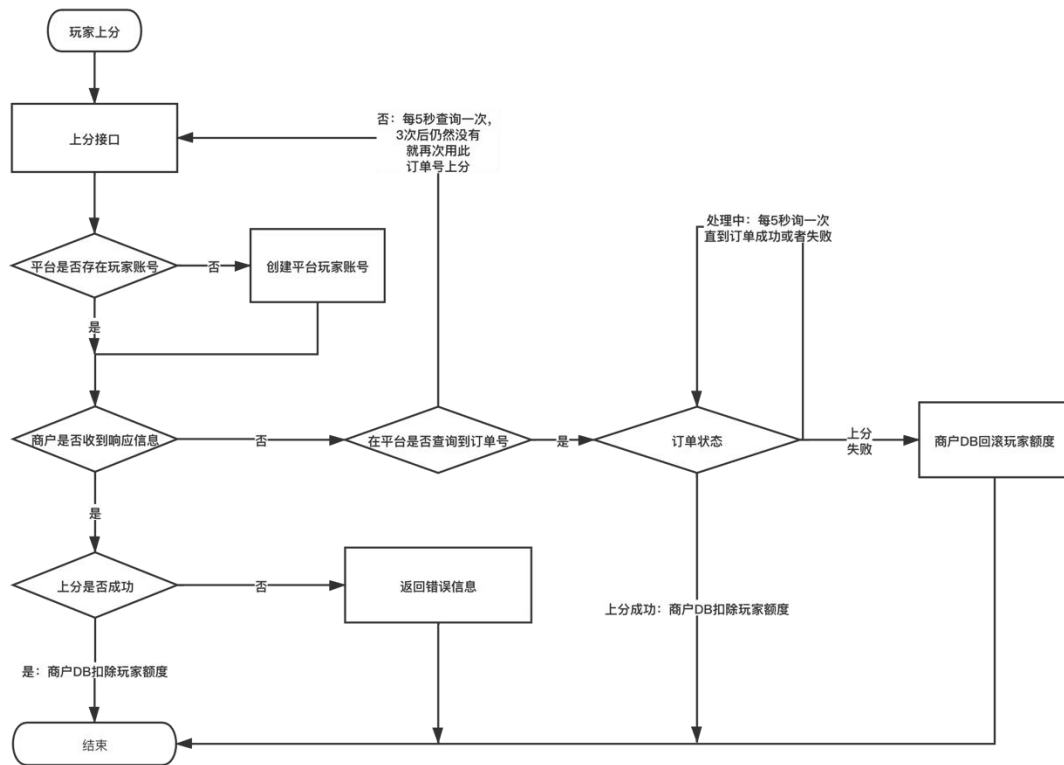


注：

- 平台创建玩家账号失败，返回错误信息。
- 验证玩家账号失败，返回错误信息。
- 校验玩家的密码，首次平台保存密码，非首次，密码不一致，返回错误信息。



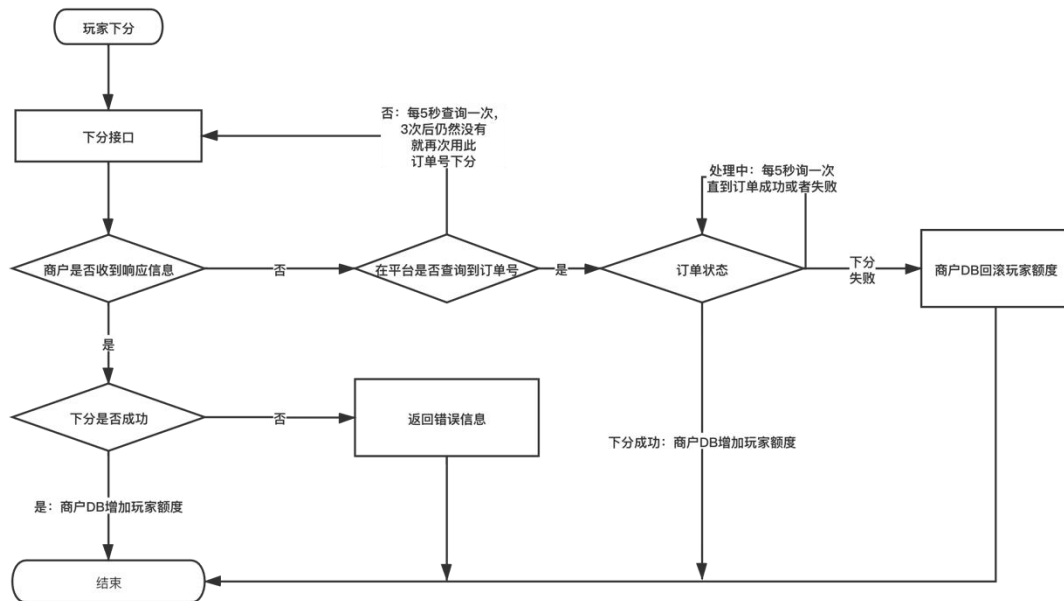
### 4.1.2 上分



注:

- 平台上分接口中的订单号，根据平台规则生成。
- 平台创建玩家账号失败，返回错误信息。
- 验证商户账号失败，返回错误信息。
- 上分额度大于 0。
- 校验上分，订单号已存在，返回错误信息。
- 校验上分，玩家的密码，首次平台保存密码，非首次，密码不一致，返回错误信息。

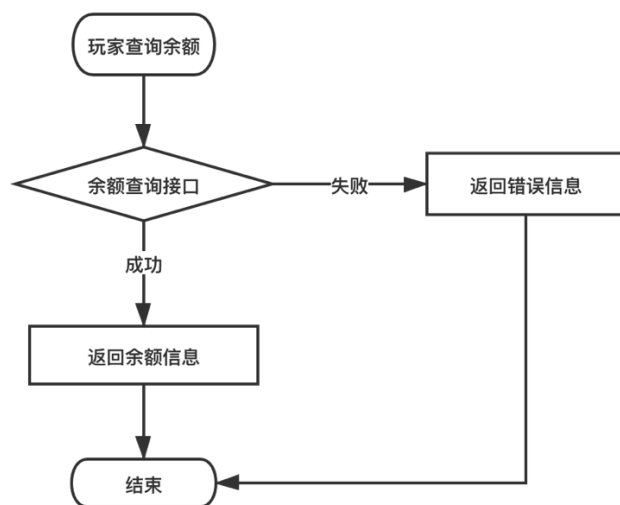
### 4.1.3 下分



注:

- 订单号根据平台规则生成。
- 校验玩家可用余额大于 0。
- 校验下分，在游戏中，返回错误信息。
- 校验下分，订单号已存在，返回错误信息。
- 校验下分，玩家的密码校验不一致，返回错误信息。
- 校验下分，玩家不存在，返回错误信息。

#### 4.1.4 查询余额



## 4.2 游戏 API 指引

### 4.2.1 游戏登录/注册

#### 描述

给玩家提供登录游戏的服务,如果账号不存在则新建账号,玩家登录成功返回登录游戏

URL, 地址。

#### 接口地址

```
https://<server>/launchGameById?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&
sign=XXXXXX
```

#### 参数说明

接口: launchGameById				
示例 URL:  https://api.ob.com/launchGameById?agent=ob10001&timestamp=1577445928 &randno=2544697854&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明: <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明:				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号,唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是
memberName	玩家昵称	string	32	是
memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是

deviceType	终端设备类型 (0:web,1:h5,2:ios,3:android)	int	1	是
memberIp	玩家 IP	string	32	是
gameId	游戏 id	Int		是
加密前参考示例:  {"memberId":"12345","memberName":"yb-test",  "memberPwd":"018792564a5a3630fd4c48642ac6998b","deviceType":1,"memberIp":"192.168.154.12","gameId":101}				
加密后参考示例:  TkVfdryTmsSpsx7STJqKf98ch87PbTnpXTdSsR8K7sv50tY+qg32FfO4mLi0enTX8c +Wy2VLTGls2ED1X11t9iRwmh7wNRFTnkFKUHOvBFDNigoRfjHgu8MLprbFugW pK0RKmre19Yf8tD7w+84iFws3PMID71NTI5rWmvwP8gzG7yfVv07/JO6aj2WOKo Oy				

**返回**

<pre>{   "code": 1000,   "msg": "操作成功",   "data":     "https://ob.com?token=JLM8bCs+NkVovm62W+MfoAPY1xrEoSBxj/N7ksdmCG     D1igFdMnlqH51GcX7UvsaqUVOS8KGMt9myFHvWPROrv4eLE++3hnjeC53RVyb     KE7+9g2YKETNOKGFas5UaOuDZ&amp;deviceType=1&amp;t=MTAx"} </pre>
Data 参数说明

参数	类型	备注
token	string	校验登录令牌
deviceType	int	终端设备类型
t	string	gameld 的 base64 加密字符串

### 游戏 URL 拼接自定义参数

示例:

https://ob.com?token=JLM8bCs+NkVovm62W+MfoAPY1xrEoSBxj/N7ksdmCGD  
1igFdMnlqH51GcX7UvsaqUVOS8KGMt9myFHvWPROrv4eLE++3hnjeC53RVybKE  
7+9g2YKETNOKGFas5UaOuDZ&deviceType=1&t=MTAx&backurl=https://www.  
baidu.com&jumpType=1

参数名称	备注
backurl	0: 默认值, 不外跳 自定义 URL: 例&backurl= https://www.baidu.com, 必须是 http 或者 https 格式, 点击按钮则跳转到该地址(外跳地址 最好进行转 译, 防止外跳地址中有特殊字符导致链接异常, 游戏进入 失败)
jumpType	0: 默认值, 不能外跳, 不显示游戏选择房间界面的返回按钮 1: 可以外跳, 显示游戏选择房间界面的返回按钮, 点 击返回按钮跳转到 backurl  传入其他非法值或不传, 该字段默认值为 0

注:

➤ [详见状态码信息](#)

### 4.2.2 上分

#### 描述

玩家额度由商户转移至平台，如果账号不存在则新建账号（如果未收到 API 接口响应，请参考查询订单状态，来判断此次请求是否成功）。

#### 接口地址

```
https://<server>/transferIn?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign=X  
XXXXX
```

#### 参数说明

接口：transferIn				
示例 URL：  https://api.ob.com/transferIn?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=1546879542&sign=Ct077c02584aBQ3b73db23Ts910f4042c3245bvg				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号，唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是
money	额度，大于 0，单位：¥ 分	int		是
orderId	订单 ID， <a href="#">详见 Body 参数说明</a>	string	50	是
memberName	玩家昵称	string	32	是
memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是

deviceType	终端设备类型 (0:web,1:h5,2:ios,3:android)	int	1	否
memberIp	玩家 IP	string	32	是
加密前参考示例:  {"memberId":"12345","money":888,"orderId":"12345:1577445928225","memberName":"yb-test","memberPwd":"018792564a5a3630fd4c48642ac6998b", "deviceType":1,"memberIp":"169.254.125.184"}				
加密后参考示例:  TkVFdryTmsSpsx7STJqKf+CxVcnKFvIPjmAql/AHz3ANLauoQr7479X/D1pXbXUI8z goS3NXOVft5yCOX5s0Zq9DdgAkBTCmRhdUduMhqR6dHSXSzniZGlJe06vwpgR dgv1/gV3N8eWk0U2yFlirbABJLrmy+uHsJVfQ+qcFlK03cgvqFpJIFW8si6qqgdIH9L 1cwloCc6Fv9pF5eVMifeAtxe4Z8V2a+ExVrS+/cASNG2e44z/VofcqH5qiMJFqYn8C gMUyICM0K4J5ckFLw==				

**返回**

<pre>{   "code": 1000,   "msg": "操作成功",   "data": {"transferIn":888,"balance":5000} }</pre>		
data 参数说明		
参数名	类型	备注
transferIn	int	玩家额度由商户转移至平台



balance	int	玩家将商户额度转移至平台后,玩家在平台的可用额度
---------	-----	--------------------------

注:

➤ [详见状态码信息](#)

### 4.2.3 下分

#### 描述

玩家额度由平台转移至商户（如果未收到 API 接口响应，[请参考查询订单状态](#)来判断此次请求是否成功）。

#### 接口地址

```
https://<server>/transferOut?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign=XXXXXX
```

#### 参数说明

接口：transferOut				
示例 URL：				
https://api.ob.com/transferOut?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=9857542631&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号，唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是
money	额度，大于 0，单位：¥分	int		是
orderId	订单 ID， <a href="#">详见 Body 参数说明</a>	string	50	是

memberName	玩家昵称	string	32	是
memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是
deviceType	终端设备类型 (0:web,1:h5,2:ios,3:android)	int	1	否
memberIp	玩家 IP	string	32	是
加密前参考示例:  <pre>{   "memberId": "12345",   "money": 888,   "orderId": "12345:1577445928225",   "memberName": "yb-test",   "memberPwd": "018792564a5a3630fd4c48642ac6998b",   "deviceType": 1,   "memberIp": "169.254.125.184" }</pre>				
加密后参考示例:  <pre>TkvFdryTmsSpsx7STJqKf+CxVcnKFvIPjmAql/AHz3ANLauoQr7479X/D1pXbXUI8 zgoS3NXOVft5yCOX5s0Zq7Ce7aAft8yddNEnPGHukMVC2nmfVWb8jPF5ED4Ah p+vsvK/W3yGzbKnCaKONTJyLLLobXLudB3dfDUy7FzN3xVzyJQMIXIVOSiuberjd DysUN3+ucY1UhjVr5U8+o1HplOLBPb09/iYuxWgMoqkJZyvACH0ps0MJGqF6Fv MJvT2q58hucEcxtMuf8RmA47hg==</pre>				

**返回**

```
{
  "code": 1000,
  "msg": "操作成功",
  "data": {"transferOut": 888, "balance": 5000}
}
```

data 参数说明		
参数名	类型	备注
transferOut	int	玩家将平台额度转移至商户
balance	int	玩家将平台额度转移至商户后,玩家在平台的可用额度

注:

➤ [详见状态码信息](#)

#### 4.2.4 查询订单状态

##### 描述

此接口用来查询平台玩家上下分的订单信息，通过 status 状态来判断上下分是否成功。

##### 接口地址

```
https://<server>/queryOrderStatus?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX
&sign=XXXXXX
```

##### 参数说明

接口：queryOrderStatus				
示例 URL：  https://api.ob.com/queryOrderStatus?agent=ob10001&timestamp=1577445928 &randno=6588723418&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须

orderId	订单 ID, <a href="#">详见 Body 参数说明</a>	string	50	是
加密前参考示例:				
{ "orderId": "12345:1577445928225" }				
加密后参考示例:				
QvR/6pNLclZoPQtPP85InxAJDhbHlkB5KuaA2vI7ZwN+eFgSmXPNf+Akt2IDGOIM				

**返回**

<pre>{   "code": 1000,   "msg": "操作成功",   "data": { "status": 0, "money": 888, "orderId": "12345:1577445928225", "type": "0" } }</pre>		
data 参数说明		
参数	类型	备注
status	int	0:成功, 1:失败, 2:无此订单  status 为 2 的时候, money, orderId, type 参数均为空
money	int	订单的额度(单位: 分)
orderId	string	订单号
type	string	0: 上分 1: 下分

注:

➤ [详见状态码信息](#)

#### 4.2.5 查询玩家额度

##### 描述

查询玩家当前在平台的额度。

##### 接口地址

```
https://<server>/queryBalance?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign=XXXXXX
```

##### 参数说明

接口: queryBalance				
示例 URL:  https://api.ob.com/queryBalance?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=6358726587&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明: <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明:				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号, 唯一标识 (建议使用用户名)	string	32	是
memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是
memberIp	玩家 IP	string	32	是

加密前参数示例:

```
{"memberId":"521276","memberPwd":  
"018792564a5a3630fd4c48642ac6998b","memberIp":"169.254.125.184"}
```

加密后参数示例:

```
CZkQDcoUbS1dnuBdUBLI+xtnNONOuELq9UXkEKQQV4SDYDJfnaAxDlauSw7Uiy  
Xvf8ps9LFKlhYN/SiJH6eZOnw9P3YDIC+UsgGFjg/Ta6mUhK9kjh1v2OTvSVr1qNJr  
xoU+kxEKnTfPTuNEFngrOg==
```

## 返回

```
{  
  "code": 1000,  
  "msg": "操作成功",  
  "data": {  
    "balance": 100  
  }  
}
```

### Data 参数说明

参数	类型	备注
balance	int	玩家在平台的可用额度

注:

➤ [详见状态码信息](#)

#### 4.2.6 修改玩家密码

##### 描述

修改玩家在平台的密码。

##### 接口地址

```
https://<server>/updateMemberPwd?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XX
X&sign=XXXXXX
```

##### 参数说明

接口：updateMemberPwd				
示例 URL：  https://api.ob.com/updateMemberPwd?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=7895485754&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号，唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是
newMemberPwd	玩家账号的新密码	string	32	是
oldMemberPwd	玩家账号的旧密码	string	32	是

加密前参数示例:

```
{"memberId":"12345","newMemberPwd":"b12cdb18632b0c8d504e847ad7b53bfe","oldMemberPwd":"018792564a5a3630fd4c48642ac6998b"}
```

加密后参数示例:

```
TkvFdryTmsSpsx7STJqKf+A6nJgj1xCfvZeqAdYghTAlKxru1bEw1uRaMbC/01RjgV  
/PFIJx5dkp4mjQA6vEn6GXX4VTyL/Eil6R+ePQhHA7Y7diM+nuqh17LlqiKUEWZna  
hpu72YhK/jFJPvqJ1PLKNaN4ZnZV9ZfEUZgB1jao=
```

## 返回

```
{  
  "code": 1000,  
  "msg": "操作成功",  
}
```

注:

- [详见状态码信息](#)

### 4.2.7 拉取游戏注单

#### 描述

拉取商户的玩家在平台产生的游戏注单( **注: 默认频率限制为 10 次/秒, 但 10 次/秒是为满足补单等可能导致的短暂并发场景, 不代表我方允许商户进行长时间的持续性无间隔串行请求或持续性并发请求。商户拉取注单的业务需要, 多数时段应为串行且具有一定时间间隔的请求 (如果不断请求, 也是很大比例进行相同注单的重复拉取、消耗双方各自更多**



资源)。当发现商户存在相对异常的请求频率情况，我方将根据监控数据考虑降低频率限制的阈值或暂时封禁拉注单接口请求。建议正常情况下进行串行请求、多次请求之间间隔 30 秒以上。)

### 接口地址

```
https://<server>/queryGameOrders?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX
&sign=XXXXXX
```

### 参数说明

接口：queryGameOrders			
示例 URL：  https://api.ob.com/queryGameOrders?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=1478458762&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3			
字段说明			
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)			
Body 参数说明：			
字段	描述	类型	必须
beginTime	注单时间（以结算时间为准）范围的起始时间 (Unix 时间戳，精确到秒)	int	是
endTime	注单时间（以结算时间为准）范围的结束时间(Unix 时间戳，精确到秒)，end_time 不早于当前时间之	int	是

	前的一个月(只允许拉取近一个月内注单),  beginTime到endTime不能跨天、范围不超过 30  分钟(如果后期注单量级特别大, 平台方会相应调整  此限制)		
pageNum	页码, 起始页为 1	int	是
pageSize	每页记录数, 取值范围 1000~10000	int	是
加密前参考示例:  {"beginTime":1488781836,"endTime":1548793847,"pageNum":1,"pageSize":1000}			
加密后参考示例:  EHCsNZkg3aqEdnoGsWrSLV31v8g0anMM2ieo6/qmXWwQfRbjFl6KjdbN2ZS7DkM8qGbJD5LAR0o3IEH/8uFMkKUuRdgW89RMHI/eTM+art4=			

**注: 查询的时间范围条件为左闭右闭区间: [1577269309,1577269409]**

## 返回

```
{
  "code": 1000,
  "msg": "操作成功",
  "data": {
    "list": [
      {
        "bi": 6870420769806483519,
        "mi": 10000,
```

```
        "mmi": "1002013",  
        "st": 1599643365,  
        "et": 1599644490,  
        "gd": 10024,  
        "gi": 200,  
        "gn": "欢乐捕鱼王",  
        "gt": 1,  
        "gr": "初级房",  
        "mw": -49990,  
        "mp": 0,  
        "bc": 53260,  
        "dt": 0,  
        "cn": "200-1599643365-1004988-1",  
        "tb": 53260,  
        "gf": 0  
    },  
    .....  
],  
    "pageNum": 1,  
    "pageSize": 2000,  
    "total": 3  
}
```

```
}

```

注:

- 详见注单附录。
- 状态码参照,详见状态码信息。

#### 4.2.8 查询游戏配置

##### 描述

查询商户所有游戏配置信息。

##### 接口地址

```
https://<server>/gameConfig?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign
=XXXXXX
```

##### 参数说明

接口: gameConfig

示例 URL:

```
https://api.ob.com/gameConfig?agent=ob10001&timestamp=1577445928&ran
dno=2544697854&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3
```

字段说明

url 参数说明: [详见 3.2 参数说明](#) (url 部分)

Body 参数说明:

无

##### 返回

```
{
    "code": 1000,
```

```
"msg": "操作成功",

"data": {

  "games": [

    {

      "gameId": 200,

      "typeName": "全部游戏",

      "gameCategory": 1,

      "gameName": "欢乐捕鱼王",

      "labelId": "1",

      "typeIds": "1",

      "labelName": "无",

      "status": 2,

      "order": 3,

      "iconUrl": "https://xxx.com/gameicon/200.png"

    },...

  ],

  "types": [

    {

      "typeId": 1,

      "typeName": "全部游戏",

      "order": 1

    },...

  ]

}
```

<pre>     ]   } }</pre>		
Data 参数说明		
参数	类型	备注
gameId	int	游戏 id
gameName	string	游戏名称
gameCategory	int	游戏类型：0：捕鱼，1：电游
status	int	游戏运行状态：1：维护中，2：启用，3：停用
labelId	string	游戏标签 id
labelName	string	游戏标签名称
order	int	游戏排序号
iconUrl	String	游戏 icon 请求地址
typeIds	string	游戏分类 id 集合
typeNames	string	游戏分类名称
typeId	int	游戏分类 id
typeName	string	游戏分类名称

注：

➤ 电游大厅的显示规则：

启用：正常。

停用：客户端不显示该游戏。

维护中：客户端显示该游戏,加上维护中标签,无法点击。

➤ 详见状态码信息

#### 4.2.9 获取玩家信息

##### 描述

提供玩家信息。

##### 接口地址

```
https://<server>/userInfo?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign=XX
XXXX
```

##### 参数说明

接口：userInfo				
示例 URL：  https://api.ob.com/userInfo?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=2544697854&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号，唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是
memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是

memberIp	玩家 IP	string	32	是
加密前参数示例：  <pre>{   "memberId": "yb-test",   "memberPwd": "018792564a5a3630fd4c48642ac6998b",   "memberIp": "169.254.125.184" }</pre>				
加密后参数示例：  CZkQDcoUbS1dnuBdUBLI+xtnNONOuELq9UXkEKQQV4SDYDJfnaAxDIauSw7Uiy Xvf8ps9LFKlhYN/SiJH6eZOnw9P3YDIC+UsgGFjg/Ta6mUhK9kjh1v2OTvSVr1qNJr xoU+kxEKnTfPTuNEFngrOg==				

**返回**

<pre>{   "code": 1000,   "msg": "操作成功",   "data": {     "userId": 357831,     "avatarCode": 3,     "balance": 500000   } }</pre>		
Data 参数说明		
参数	类型	备注
userId	int	电游会员唯一标识码
avatarCode	int	玩家头像码



balance	int	玩家将平台额度转移至商户后，玩家在平台的可用额度。
---------	-----	---------------------------

注：

- [详见状态码信息](#)

#### 4.2.10 更新玩家信息

##### 描述

用于更新玩家信息。

##### 接口地址

```
https://<server>/updateUserInfo?agent=XX&timestamp=XXX&randno=XXX&sign=XXXXXX
```

##### 参数说明

接口：updateUserInfo				
示例 URL：  https://api.ob.com/updateUserInfo?agent=ob10001&timestamp=1577445928&randno=2544697854&sign=Sh077c02584ayA3b73db23QH910f4042c3245bp3				
字段说明				
url 参数说明： <a href="#">详见 3.2 参数说明</a> (url 部分)				
Body 参数说明：				
字段	描述	类型	长度	必须
memberId	玩家账号，唯一标识(建议使用用户名)	string	32	是

memberPwd	玩家账号的密码	string	32	是
memberIp	玩家 IP	string	32	是
avatarCode	玩家头像 code 码	Int	1	是
加密前参数示例：  <pre>{   "memberId": "yb-test",   "memberPwd": "018792564a5a3630fd4c48642ac6998b",   "memberIp": "169.254.125.184",   "avatarCode": 3 }</pre>				
加密后参数示例：  <pre>CZkQDcoUbS1dnuBdUBLI+xtnNONOuELq9UXkEKQQV4SDYDJfnaAxDlauSw7UiY Xvf8ps9LFKlhYN/SiJH6eZOnw9P3YDIC+UsgGFjg/Ta6mUhK9kjh1v2OTvSVr1qNJr xoU+kxEKnTfPTuNEFngrOg==</pre>				

**返回**

```
{
  "code": 1000,
  "msg": "操作成功",
  "data": {
    "userId": 357831,
    "avatarCode": 3,
    "balance": 500000
  }
}
```

Data 参数说明

参数	类型	备注
userId	int	电游会员唯一标识
avatarCode	int	玩家头像码 (只能传 0-7 的 code 码)
balance	int	玩家将平台额度转移至商户后, 玩家在平台的可用额度

注:

- [详见状态码信息](#)

## 五、附录

### 5.1 状态码信息

全局 code	
code	msg
1000	操作成功
1001	参数异常
1002	参数解析异常
1003	系统超时
登录	
code	msg

2001	当前玩家账号已冻结，请联系游戏客服
2002	测试账号已停用
2003	测试账号失效
2004	token 生成异常
2005	玩家数据不能为空
2006	玩家账号的密码，验证失败
2007	商户编号不能为空
2008	商户编号错误
2009	请配置相关商户信息
2010	参数 MD5 验签失败
<b>上分(转账)</b>	
code	msg
3001	上分失败，非法玩家
3002	上分失败，获取商户信息失败
3003	上分失败，玩家状态不正常
3004	上分失败，请求超时
3005	上分失败，订单已存在
3006	上分失败，玩家账号的密码校验失败
3007	上分失败，额度小于 0
3008	上分失败，必填项校验失败
<b>下分(转账)</b>	

code	msg
3010	下分订单已存在
3011	玩家不存在
3012	玩家状态不正常
3013	玩家余额不存在
3014	玩家余额不足
3015	下分失败：玩家正在游戏中
3016	下分失败，订单号校验失败
3017	下分失败，额度小于 0
3018	下分失败，玩家账号的密码校验失败
<b>查询订单状态</b>	
code	msg
4001	查询订单状态，订单状态失败
4002	查询订单状态，无此订单号
<b>查询玩家余额</b>	
code	msg
5001	查询余额，玩家不存在
5002	查询余额，玩家余额不存在
<b>修改玩家账号的密码</b>	
code	msg
6001	修改密码，无此玩家

6002	修改密码，旧密码对比失败
6003	修改密码，更新密码失败
<b>拉取游戏注单</b>	
code	msg
7001	查询请求过于频繁
7002	查询时间超过规范时间
7003	查询时间区间过长
7004	每页条数要在 1000 到 10000 之间
<b>单个游戏登录/注册</b>	
code	msg
8001	玩家在其它游戏中
8002	游戏 (gameId) 不存在
8003	游戏列表 gameId 重复

## 5.2 注单字段描述

data 数据返回值的对应说明			
bi	注单 id	bigint	
mi	商户 id	bigint	
mmi	玩家账号(用户名)	string	32
st	投注时间	int	
et	结算时间	int	
gd	游戏桌号	int	
gi	游戏 id	int	
gn	游戏名称	string	32
gt	房间类型(1: 初级, 2: 中级...)	int	
gr	游戏房间	string	24
mw	输赢金额	bigint	
mp	抽水金额	bigint	
bc	有效投注	bigint	
dt	终端设备类型 (0:web,1:h5,2: ios,3:android)	int	
tb	总投注金额	bigint	
cn	局号: 用于游戏内、后台展示和查询	string	32
gf	游戏分类标记 (0:游戏类, 100:活动 类)	Int	

pageNum	页码，默认是第一页	int	
pageSize	每页记录数	int	
total	记录总条数	int	

### 5.3 请求 body 参数变量说明

参数	含义	描述
money	上下分额度	<p>请求及返回的参数中的额度参数，币种为人民币(¥)，单位为分</p> <p>例如：</p> <p>money=10000，money 表示 100.00 元人民币</p> <p>money=10050，money 表示 100.50 元人民币</p>
orderId	上下分订单号	<p>订单号生成规则：</p> <p>orderId =\$memberId:timestamp</p> <p>memberId：玩家账号 id</p> <p>timestamp：当前 unix 时间戳，精度为毫秒，截取该字段精度为秒作为 url 上时间戳</p> <p>例如：：</p> <p>orderId ="12345:1577445928225",</p> <p>其中 memberId="12345",</p>



		<p>时间戳(timestamp) 是 1577445928225</p> <p>url 上时间戳是 1577445928</p>
memberPwd	玩家账号的密码	<p>经过 Md5 处理的字符, 固定 32 位, 用于校验单个玩家的合理性</p> <p>例如: memberPwd =</p> <p>"018792564a5a3630fd4c48642ac6998b"</p>
memberId	<p>玩家账号唯一标识</p> <p>(建议使用用户名)</p>	<p>商户生成长度为 32 位以内字符串</p> <p>例如: memberId="12345"</p>
deviceType	终端设备类型	0:web, 1:h5, 2:ios, 3:android
memberName	玩家昵称	<p>商户生成长度为 32 位以内字符串</p> <p>例如: memberName="jack123"</p>

## 六、FAQ:常见问题解答

### 6.1 常见的参数错误异常

答: agent, timestamp, randno, sign 参数未传值, randno 参数长度必须是 10 位, sign 参数必须是 40 位长度, param 加密格式不正确, 非 json 格式, 是 text/plain。

### 6.2 MD5 验签失败

答: 请检查 md5 签名, 确认随机数插入的位置, 着重排查第 9 位和第 17 位与示例插入的位置是否一致。

### 6.3 金额问题

答: 商户的金额参数均以分(¥)为单位, 返回给商户的金额也均以分(¥)为单位, 金额必须是大于 0 的整数。

### 6.4 IP 有什么特殊要求

答: 本次操作, 应传本次用户真实 ip; 特殊场景, 比如商户活动主动给用户发红包并非用户触发, 可以传用户注册 ip 或者上次登录 ip 或者商户认为合理的其他 ip 值。

### 6.5 玩家昵称 (memberName) 能否不传

答: 玩家昵称必传。

## 6.6 服务无法访问

答：请确认用于请求我方接口的 IP 已经申请加白，ping 接口域名查看网络是否通畅，如果还是无法连通，请联系我方对接人员协助排查。

## 6.7 时间戳问题

答：请求路径里面的 timestamp 精确到秒，用于生成 orderId 的时间戳精确到毫秒，且秒的部分应与 timestamp 参数相同。

## 6.8 接口请求方式

答：所有接口均为 post 请求。

## 6.9 字段类型

答：请确保每个参数的字段类型与具体接口说明中的字段类型一致，类型错误也会导致请求失败。

## 6.10 订单 id(orderId)校验失败

答：orderId 的格式不正确，orderId 的时间戳精确到毫秒，且秒的部分应与 url 上 timestamp 参数相同。

## 6.11 订单 id 已存在

答：订单 id 不允许重复，每次请求需要新的订单 id。

### 6.12 非法玩家或者玩家不存在、余额不存在

答：此类问题属于玩家账号异常，请联系我方技术人员。

### 6.13 修改玩家密码问题

答：密码有长度限制，不能超过 32 位，传递的新密码、旧密码字段值不能相同。

### 6.14 注单响应数据，哪些字段可能有负值

答：注单记录中 mw(输赢金额)可能为负值，其他关于金额的字段都为正值。

### 6.15 拉注单请求的起始时间、结束时间参数可能发生错误的类型

答：起始时间到结束时间的最大范围应小于等于 30 分钟；起始时间到结束时间不能跨天；起始时间、结束时间不早于一个月前。

### 6.16 代理线模式的商户 memberId 格式问题

答：代理线模式商户中 memberId 会员格式应为：子代理 + 英文符号 "-" + 会员 id

如：A001-test001    A001 为 子代理线，test001 为会员 id

### 6.17 语系问题

答：我方捕鱼类产品支持中文、英文两种语系，玩家登陆游戏默认展示语系以平台语言属性为准，玩家也可在游戏客户端自行修改语言属性，玩家修改该属性后，游戏展示的语系以玩家设置为准。

### 6.18 币种问题

答: 我方的游戏币与人民币的比例为 1:1, 如果贵司有其他币种的, 可以与我方商务约定各个币种固定汇率比例, 在转账接口按固定汇率比例进行转换即可。