

第三方支付接入文档（服务端）

目录

目录	1
第一章 第三方参数说明	2
1.1 订单格式	2
1.2 第三方订单参数	2
1.3 参数生成的 Demo	4
第二章 服务端异步通知处理	4
2.1 通知参数列表	4
2.2 通知结果反馈	5
第三章 注意事项	6
3.1 返回多次充值结果	6
第四章 常见问题	6
4.1 签名有误	6

第一章 第三方参数说明

1.1 订单格式

文本键值对格式：对键、值大小写敏感；

格式	说明	取值示例
文本键值对	以“&”间隔开的 key=value 形式的键值对组	order_id=100014& merchant_id=m900& price=200& merchant_sign=%Y1214%12

1.2 第三方订单参数

参数名称	必填	说明	类型（长度）	备注
payMethod	是	付费方式	String	3rd: 第三方
merchantId	是	商户号	String (50)	sky 分配
merchantSign	是	商户签名	String (50)	按要求用商户密钥，对订单生成的签名
appId	是	应用编号	Int	由斯凯分配的每个应用的唯一标识号
appName	是	应用名称	String (30)	与安装后的应用名称相同
price	是	付费价格	Int	以分为单位
orderId	是	订单号	String (50)	保证唯一，以便日后问题查找和数据统计
systemId	是	系统号	Int	system=300021 冒泡堂 system=300024 支付中心 例：通过冒泡市场接入支付 sdk, system=300021 不确定的，可咨询斯凯技术支持
payType	是	支付类型	Int	0=注册 1=道具 2=积分 3=

				充值
notifyAddresses	是	应用服务端通知地址	String (512)	Http 协议
appVersion	是	应用版本号	int	需 要 跟 应 用 apk 的 android:versionCode 保持一致
gameType	否	游戏类型	Int	0: 单机 1: 联网 2: 弱联网
productName	否	商品名称	String (50)	用户要支付的道具或者虚拟货币名称, 如: 金豆
channelId	是	渠道号	String (30)	若应用在斯凯渠道推广, 则选择填写下列预定义值 冒泡市场: 1_zhiyifu_ 冒泡游戏: 9_zhiyifu_ 如果在斯凯以外的渠道推广, 以 daiji_ 打头, 后面自定义 (自定义内容不能含有 'zhiyifu')
reserved1	否	保留字段 1	String (50)	留给 cp 存储自己的变量, 通知 cp 服务端的时候, 会把该变量保持不变的传回去。 如此字段中包含 “=”、“ ”、“/” 等转义字符时, 需要进行 URLEncode 操作
reserved2	否	保留字段 2	String (50)	同 reserved1
reserved3	否	保留字段 3	String (50)	同 reserved1

1.3 参数生成的 Demo

参数生成的 Demo 请详见 SkyPayDemo

第二章 服务端异步通知处理

指易付得到最终卡密结果后，会根据 notifyAddress ([见 2.2 第三方订单参数](#)) 通过 http 通知到 CP 后端，参数采用 get 方式推送。

CP 后端收到付费结果后，需要先进行签名校验，再解析相应的参数进行业务处理
参考例子见：支付服务端 Demo（支付服务端接入 demo\tomcat\webapps\payServerDemo\notify.jsp）。

2.1 通知参数列表

传送方向：指易付 → CP 服务端

参数名称	参数含义	类型	长度	是否必填	说明
orderId	订单号	String	50	是	与请求的订单号一致，CP 平台需保存
cardType	付费方式	String	10	是	0: 短信付费
skyId	用户id	Long		是	用户id，与请求一致
resultCode	支付状态	Int	1	是	支付状态,0 成功, 1 失败
payNum	斯凯支付流水号	String	50	是	CP平台需保存
realAmount	实际支付金额	Int		是	整型数字以 人民币分 为单位。比方 10 元，实际支付金额为 1000
payTime	支付时间	String	固定 14	是	resultCode=0 时必填，格式：YYYYMMDDHHMMSS
failure	错误代码	String	10	是	成功为 0，失败为其它值
failDesc	失败原因	String	256	否	失败原因说明
ext1	扩展字段			否	与 reserved1（见**订单参数）一致

ext2	扩展字段			否	与 reserved2（见**订单参数）一致
ext3	扩展字段			否	与 reserved3（见**订单参数）一致
signMsg	签名字符串	String	32	是	用于对通知参数进行签名校验

2.2 通知结果反馈

传送方向：CP 服务端 -> 指易付

参数名称	参数含义	类型	是否必填	说明
result	接收结果	Int	是	用于说明CP接收斯凯的支付结果通知的情况。 0 表示CP接收并处理成功，其它表示异常。

说明：

正常响应例子：`response.getWriter().print("result=0");;`

斯凯只有收到 `result=0` 的回应才认为此笔订单交易成功，否则都会再次重复通知，直到达到5次或其配置的最大次数；`result=`其它数值的情况主要发生在：CP 方暂时无法处理充值结果保存，数据库异常，系统异常；

第三章 注意事项

3.1 返回多次充值结果

(1) 由于第三方支付系统可能暂时故障，所以对于一张充值卡，**可能**支付中心**第一次会通知** CP 服务端此张卡充值**失败**，**稍后又通知** CP 服务端此张卡**充值成功**。需要 CP 处理这种情况（这种情况很少出现）；

(2) 支付中心**可能会多次通知 cp 服务端充值成功**，**如果** cp 服务端**已经正常处理**了该笔订单，请**忽略**此次通知。

第四章 常见问题

4.1 签名有误

- (1) 检查商户号和商户密钥的正确性；
- (2) 检查参与签名参数的顺序；
- (3) 检查参与签名参数和订单里的参数是否一致；
- (4) 保证以上 3 点都没有问题后，把生成的签名字符串，发给我们进行比对，查找最终原因。由于签名是经常容易出错的地方，建议把发出数据或者受到数据，签名字符都打印起来，以便快速定位问题。