

运营商支付接入文档（服务端）

目录

- 目录..... 1
- 第一章 运营商参数说明..... 2
 - 1.1 订单格式..... 2
 - 1.2 运营商订单参数..... 2
 - 1.2.1 payPointNum 参数说明..... 3
- 第二章 服务端异步通知处理..... 3
 - 2.1 通知参数列表..... 4
 - 2.2 通知结果反馈..... 4
- 第三章 注意事项..... 5

第一章 运营商参数说明

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=%¥1214%12

1.2 运营商订单参数

参数名称	必填	说明	类型（长度）	备注
payMethod	是	付费方式	String（30）	sms：短信付费
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）	需与安装后的应用名称相同
price	是	付费价格	Int	以分为单位
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 有不确定的，请咨询斯凯技术支持
orderId	是	订单号	String（50）	保证唯一，以便日后问题查找和数据统计
payType	是	支付类型	Int	0=注册 1=道具 2=积分 3=充值
payPointNum	是	计费点编号	String	须与申请 xml 时填写的计费点编号相对应，详见 1.2.1 payPointNum 说明
appVersion	是	应用版本号	int	需要跟应用 apk 的 android:versionCode 保持一致
notifyAddress	是	应用服务端通知地址	String（512）	Http 协议
orderDesc	是	订单描述	String（50）	付费提示语，将显示在付费页面上，模板：“流畅的操作体验，劲爆的超控性”

				能，无与伦比的超级必杀，化身斩妖除魔的英雄，开启你不平凡的游戏人生!! 需花费 N.NN 元。”其中，必须包含 N.NN，插件将把 N.NN 替换成请求价格。
gameType	是	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

1.2.1 payPointNum 参数说明

cp 需在指易付服务后台提交计费点信息（按照从后台下载模板文件填写），每个计费点都有个编号（0 到 64 之间的值），我们根据计费点信息生成一个 SkyPayInfo.xml 文件。如果到了某个计费点就填写该计费点的编号，需要与之前提交的计费点信息编号对应。

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 [1.2 运营商订单参数](#)）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	支付方式	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	与提交相同
ext2	扩展字段			否	与提交相同
ext3	扩展字段			否	与提交相同
signMsg	签名字符串	String	32	是	Md5(URL参数&key=xxx), 其中 KEY 由斯凯平台分配,具体说明在表格下方。

2.2 通知结果反馈

传送方向：CP -> 斯凯

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");

result=其它数值的情况主要发生在：CP 方暂时无法处理支付结果，数据库异常，系统异常；这种情况斯凯都会再次重复通知，直到达到最大次数（5次）。

第三章 注意事项

返回多次充值结果的处理

(1) 由于运营商支付系统可能暂时故障，支付中心可能先**通知** CP 服务端支付**失败**，稍后又**通知** CP 服务端支付**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，直接返回 `result=0`。