

UC 优视游戏 SDK 开发参考说明书

— 服务器接口 FAQ

2012-04-11



修订记录

归档日期	版本	说明	作者	审批人
2012-04-11	1.0.0	初稿		
2012-04-21	1.0.1			
2012-05-11	1.0.2			



目录

1. 常见问题.....	3
--------------	---



1. 常见问题

1) 服务器接口测试联调地址是什么？

A: 开发参考说明书中定义的接口地址为正式生产环境的地址，在测试联调完成前，不开放生产环境的接入。在生产环境未开通接入的情况下请求生产环境的接口，会返回“请求参数错误”。

在开始联调前，UC 游戏接入支持人员会将联调环境地址通过邮件通知游戏合作方，游戏开发和测试人员应该使用收到的测试联调地址进行接口联调。联调通过后，UC 游戏接入支持人员会开通正式生产环境的接入，游戏开发和测试人员应换用生产环境接口地址，进入公测、上线。

未及时获得测试联调地址的，请与 UC 游戏接入支持人员进行联系。

2) apiKey 从哪里得到？

A: 在确定游戏的接入计划后，UC 游戏接入支持人员会在测试联调前配置并开通测试联调环境，并将测试联调使用的 cpId/gameId/serverId/channelId/apiKey 通过邮件通知游戏合作方。

联调通过后，UC 游戏接入支持人员会配置并开通正式生产环境的接入，并将正式公测、上线使用的 cpId/gameId/serverId/channelId/apiKey 通过邮件通知游戏合作方。一般而言，正式生产环境使用的 apiKey 和测试联调环境使用的 apiKey 是不同的。

未及时获得 apiKey 的，请与 UC 游戏接入支持人员进行联系。

3) 接口请求收到“10 请求参数错误”如何处理？



A: 返回“10 请求参数错误”的原因是参数或签名无法通过校验，请检查是否使用了正确的参数，和是否正确地按照签名规则进行签名。容易发生的情况是混用了生产环境和测试联调环境的接口地址。

4) 为什么使用 URL 中附带参数的方式无法成功请求接口？

A: SDK 服务器的接口规范定义参数传递是以请求体 (body) 中的 json 格式进行，并不接受 URL 中的参数，不要使用 URL 传参方式。进行接口调用时，请把要传递的参数按接口规范构造成 json 对象字符串，作为请求内容。可以使用 json 类库方便地构造和解析 json 对象字符串。具体说明及示例请参考“UC 游戏_SDK_开发参考说明书_服务器接口”的相关章节。

5) 无法收到充值结果回调信息

A: 对于充值请求提交成功的，联系 UC 游戏接入支持人员核对配置的充值回调地址是否有误。

6) 原有接入的游戏换用新版接口是否需要更换游戏参数？

A: 新版接口使用与老版不同的数据体系，部分游戏参数有不同，在接入前 UC 游戏接入支持人员会将游戏参数 (cpId/gameId/serverId/channelId) 以邮件的形式通知游戏合作商。有疑问的请与 UC 游戏接入支持人员联系。

7) 接口访问返回“游戏信息不存在”是什么原因？

A: 可能是游戏合作商编号(cpId)、游戏编号(gameId)、服务器编号(serverId)不正确，



需检查这几个参数。需注意正式生产环境和测试环境的这几个参数是不同的，用混了就会找不到游戏信息，报“游戏信息不存在”。

8) 接口参数名称是否区分大小写？

A: 是的，接口参数名称是大小写敏感的，需按接口参数说明中指定名称传递参数。

如：登录状态同步接口的“gameUser”参数，如果写作“gameuser”，则认为是无效参数。

