

公共 SDK 服务端接入文档

版本号	修改内容	修改人	日期
0.1	创建文档	谢钊荣	2015/9/8

1. 登录验证

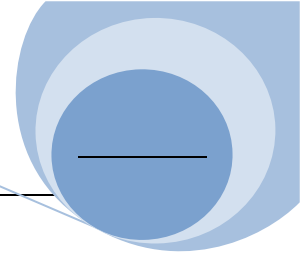
客户端发送请求参数给服务端，服务端对参数进行 MD5 加密，如果加密结果和 serverSign 一致，则验证通过，否则不通过

参数	类型	描述
userType	int	用户类型 ID (渠道类型,兼容以前帐号体系)
openId	string	平台渠道方返回用户 ID
timestamp	string	时间戳，公共 SDK 发送到客户端的参数 timestamp，服务端可以判断 timestamp 是否在有效的登录时间内
serverSign	string	验证密钥，公共 SDK 发送到客户端的参数 serverSign，加密串： gameAppkey=%s&userType=%s&openId=%s×tamp=%s 注意：(游戏测试验证时 gameAppkey 默认值为 fyt_x_onlie#@12&34 进行验证，出正式母包时改为游戏本身的 gameAppkey 值)

验证方式：

$$\text{serverSign} = \text{MD5}(\text{gameAppkey} = \%s \& \text{userType} = \%s \& \text{openId} = \%s \& \text{timestamp} = \%s)$$

如：

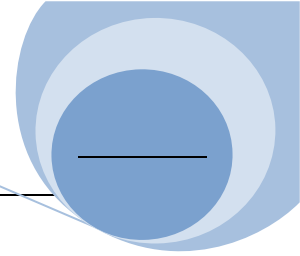


md5("gameAppkey=xxxx&userType=1&openId=123×tamp=111111111111")
gameAppkey : 在公共 SDK 后台的 Md5 加密的 KEY

2. 充值验证（通知游戏方发货）

公共 SDK 服务器接收到渠道服务器充值回调，对回调进行 MD5 验证，如果验证通过，则采用 Post 方式马上回调给游戏充值服务器，否则不会回调充值服务器，然后再返回信息给渠道服务器。回调参数如下：

参数	类型	描述
serverId	int	服务器 ID
playerId	int	角色 ID
orderId	string	渠道方订单 ID
payAmount	double	充值金额(如有商品 ID,此值为商品的金额)
currency	string	充值货币(CNY:人民币)
goodsId	string	商品 ID,参数对一些有商品列表的充值有效
goodsName	string	商品名称
remoteIp	string	客户端充值 IP
custom	string	透传参数 ,长度 512
serverSign	string	发给充值服务器验证的 注意：(游戏测试验证时 gameAppkey 默认值为



		fytx_onlie#@12&34 进行验证， 出正式母包时改为游戏本身的 gameAppkey 值)
uId	string	平台渠道帐号 ID
gameSimpleName	string	公告 SDK 后台游戏名
sdkSimpleName	string	平台渠道代号
queryId	string	公共 SDK 订单号
postTime	string	订单创建时间戳

验证方式：

serverSign=MD5(serverId=%s&playerId=%s&orderId=%s&gameAppKey=%s)

%s:为相应的值

gameAppkey：在公共 SDK 后台的 Md5 加密的 KEY

验证通过后，返回公共 SDK 服务器数据，数据格式：**{"code":0,"message":"无订单"}**。code:0 表示失败，**1** 表示成功，message:描述原因。