

# 游戏币消耗数据接口

版本号	修改时间	内容	修改人
V1.0	2016-11-07	游戏币消耗数据接口	君海游戏--曾海涛
V2.0	2017-03-13	1、增加游戏币定义说明。 2、增加批量上传数据功能。 3、定义模糊字段说明。	君海游戏--曾海涛
V3.0	2017-03-29	1、增加文件同步方式说明	君海游戏--曾海涛

说明：该接口主要用于审计游戏内直接购买货币变动情况。

游戏币定义：直接购买所获得的元宝或钻石。

## 一、游戏币流水接口

请求正式地址：

<http://junhaidata.ijunhai.com/gameData/CoinLog>

请求测试地址：

<http://122.226.199.75/junhaiData/gameData/CoinLog>

请求方式：单条：POST，批量：信息流（JSON 格式）

注：请求频率至少为一天 1 次，实时性无要求，但必须保证当天的数据完整。

请求参数：

指标	是否必须	说明定义	例子说明	备注
game_id	必须	游戏唯一标识	16	聚合：为聚合游戏 ID 非聚合：为对应的统计 ID
channel_id	必须	渠道唯一标识	1	聚合：game_id 大于等于 63，如果未能识别对应渠道 ID，该值可为

				空。否则必须填写。 非聚合：此值写死 2050
game_channel_id	可选	包唯一标识	1000116	聚合：game_id 大于等于 63，此值必须且为包唯一标识，否则为空 非聚合：此值写死 2050
user_id	必须	渠道账号唯一	11111	
role_id	必须	游戏角色 ID	123	
role_name	必须	游戏角色名	Hehe	
server	必须	玩家所在游戏服，数字	1001	
type	必须	0：充值 1：游戏内部发放 2：和其它玩家交易 3：充值赠送元宝 4：消耗 5：其它	0	
trade_count	必须	正表示增加 负表示消耗	100	
remain_count	必须	元宝剩余量	1000	
item_name	必须	购买道具名称	卷轴	
item_count	必须	数量	10	
trade_desc	必须	非购买道具消耗描述	购买 1 级宝石	
trade_time	必须	交易时间戳	1466407828	

注：如果为非购买道具，则 item\_name 为空，item\_count 为 0，trade\_desc 为具体消耗类型名称。若为批量上传，请以 json 格式格式上报。

## 返回值：

Json 格式

指标	说明定义	例子说明	备注
ret	返回状态	0 失败 1 成功	
msg	失败原因	参数缺失	

## 二、文件同步方式格式说明

以上请求参数，一行一条数据，字段间以\t分隔\n结尾，通过 rsync 文件同步方式。需要提供 rsync 机器的 IP 作为白名单。

Rsync 的格式为：

模块：项目简称

账号：jhsync 密码：jhsync!@3

文件命名方式：服 ID\_日期\_CoinLog.log 例如：10001\_20170410\_CoinLog.log

一天一个文件夹。

例全民神魔：项目简称:qmsm。文件夹：20170501，该文件夹下每天每个服一个文件  
10001\_20170501\_CoinLog.log