

君海游戏独代服务端文档

版本号	修改时间	内容	修改人
V1.0	2014-11-07	独代服务端接口	曾海涛
V2.0	2016-06-01	1、登录接口新增game_channel_id值 2、登录接口返回值user_id和access_token经过urlencode处理 3、支付回调接口新增game_channel_id,interface_version字段，签名方式详见文档。	曾海涛
V2.0	2017-06-24	1.增加node节点描述；2.增加支付回调金额回调金额的描述；	郑子健

服务端登录验证接口

- scheme 协议: http 或者 https
- ** 域名(node节点): agent.ijunhai.com （具体使用哪个节点，请查看接入物料或者找商务获取）
- path/to/resouce : /login/tokenV2
- 完整api: http://agent.ijunhai.com/login/tokenV2 （此处只是例子）
- 请求方式: POST
- 请求参数

参数名	说明	备注
channel_id	渠道id	从客户端中获取，渠道的ID，接入独代生成的渠道ID
game_id	游戏id	从客户端中获取
game_channel_id	游戏渠道id	从客户端中获取，由母包和渠道打包生成的渠道包ID，全局唯一
uid	渠道登录的账号	从客户端中获取，不能作用用户标识，用户标识以本接口返回的 user_id 为准
session_id		从客户端中获取

- 返回参数

参数名	说明	备注
ret	返回状态	0为失败,1为成功
msg	失败原因或者成功时渠道返回的原始信息	
content	成功时返回内容	

content 值里列表

参数名	说明	备注
user_id	渠道用户标识	不同渠道的user_id可能会一样（针对渠道的用户id,用户在某个渠道注册生成的ID，不同渠道的user_id是有可能重复了），经过urlencode处理，请urldecode以后回传给君海客户端
channel_id	渠道id	
game_channel_id	游戏渠道id	
access_token	临时令牌	经过urlencode处理，请urldecode以后回传给君海客户端

- 成功响应

```
{
  "ret": "1",
  "msg": {
    "id": "12131231312",
    "name": "adadjaf",
    "sex": ""
  },
  "content": {
    "user_id": "12131231312",
    "channel_id": "1",
    "game_channel_id": "1000000",
    "access_token": "daf3khfwelgbwgfhwfhjlbfd"
  }
}
```

- 失败响应

```
{
  "ret": "0",
  "msg": "参数有误, 请检查参数",
  "content": ""
}
```

- 登录接口接入处理建议

1. 用户唯一标识最好以此接口返回的 **user_id** 和 **game_channel_id** 来作为游戏内的用户唯一标识。不同的渠道的 **user_id** 可能会冲突和一样
2. 强类型语言, 请注意接口返回的解析。目前 *ret* 类型为 *string*; 当 *ret* 的值为 **非1** 的时候, *msg* 的类型为 *string*, 当 *ret* 的值为 **1** 的时候, 可能为 *string* 也可能为 *json*
3. *content* 中的 **user_id** 和 **access_token** 会经过 **urlencode** 处理, 请回传到客户端端时是 **urldecode** 后的, 此处百分号编码的标准是 **RFC1738**

服务端支付回调接口

- 基本流程

客户端发起计费请求, 君海服务器处理支付请求, 完成后, 君海服务器会同步支付结果 给 CP 的服务器, 如果 CP 服务器没有正确接收, 君海服务器会根据一定的策略进行多次重试, 如果一直都是失败, 那么此条消费记录将不会被同步。此外, 支付完成后, CP 方应当 根据付费结果在自身业务服务器上做相应的处理。

- 请求方式: **GET**
- **api**: 客户端下单的时候传入
- 请求参数

参数	说明	备注
app_id	应用id	game_id (int)
channel_id	渠道id	channel_id (int)
game_channel_id	游戏渠道id	game_channel_id (int)
product_id	应用商品	下单时候传入,varchar(20),传多不报错会直接截断
total_fee	总额,单位为分	研发不要与product_id绑定验证 (int)
app_role_id	应用分配给用户的id	游戏内部的角色id,varchar(20),传多不报错会直接截断
user_id	渠道用户标识	登录二次验证返回的user_id varchar(100)
jh_order_id	君海平台的订单号	君海的订单号 bigint(20)
app_order_id	订单在应用里的订单号	下单时候研发传入的订单号,原样回传,varchar(50),传多不报错会直接截断
server_id	区服	int(11),原样返回
pay_result	支付结果	1为成功, 0为失败 tinyint(2)
time	时间戳	int
interface_version	接口版本号	varchar(50)
sign	签名	varchar(50)

- 签名规则

除去 **sign** 字段，必须参数按键名升序，值进行 *urlencode* , **app_secret** 为双方约定值,请找君海商务获取。

```
Md5(app_id=xx&app_order_id=xx&app_role_id=xx&app_secret=xx&channel_id=xx
&game_channel_id=xx&interface_version=xx&jh_order_id=xx&pay_result=xx&product_id=xx&server_id=xx&time=xx&total_fee=xx&user_id=xx)
```

- 研发响应结果

```
{
  "ret": 1
}
```

注意：

1. 合作方在收到通知后，需要往服务器返回如上结果，表示已收到通知。合作方获得这些数据时，必须依据服务器异步通知，且判断是否已经对该次的通知结果数据做过同样处理。未按此规范处理，合作方需自行承担因此而产生的所有损失。

2. 研发方请不要对 *product_id* 和 **下单金额** 进行档位绑定,回调验签成功就请按 **回调金额** 发货, 部分渠道回调的 **金额** 不是下单的金额,类似首充奖励通过透传实现的逻辑请慎重处理