

目录

1 简述.....3

2 登陆验证接口.....3

 2.1 基本流程.....3

 2.2 易接登陆验证接口.....3

3 消费记录同步接口.....4

 3.1 基本流程.....5

 3.2 同步接口.....5

 3.3 同步参数签名.....6

 3.4 同步失败的重传机制：.....7

上海雪鲤鱼计算机科技有限公司

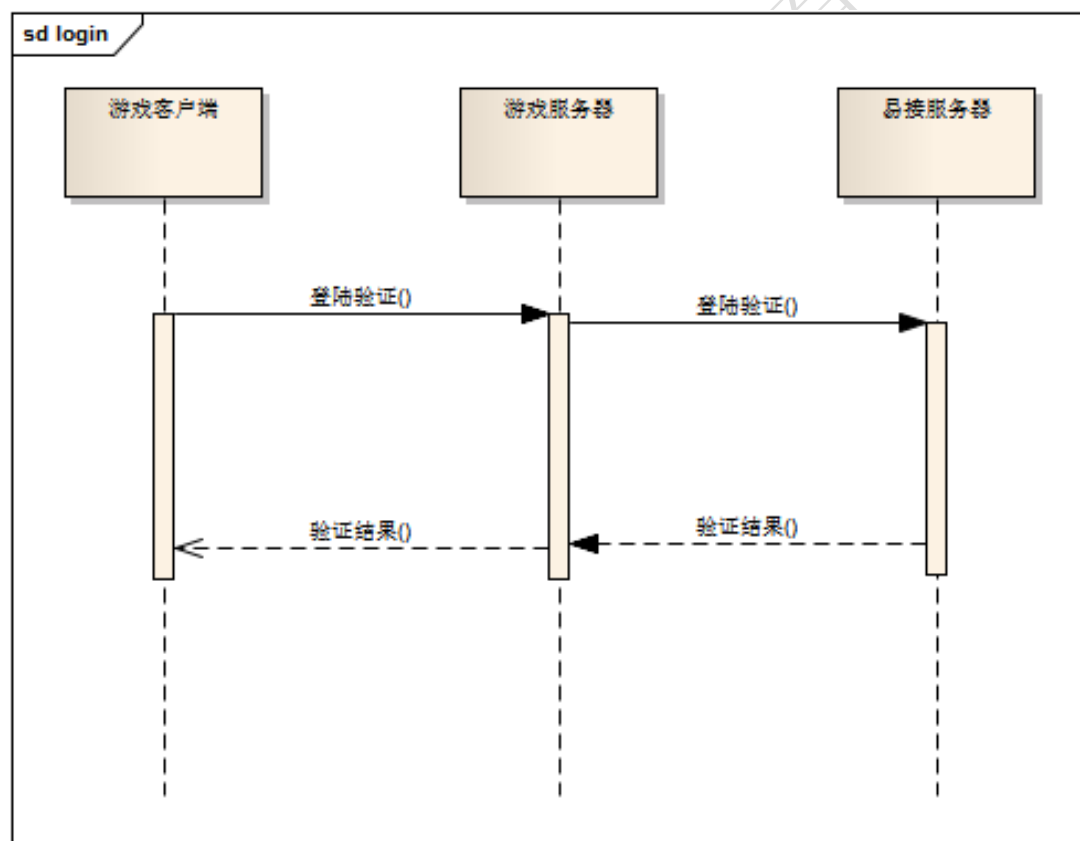
1 简述

本文描述了接入易接 SDK，CP 服务器需要实现的两个接口，一个是登陆验证接口，一个是消费记录同步接口。

2 登陆验证接口

登陆验证是由 CP 服务器实现的，供游戏客户端调用验证用户登录状态的接口。游戏客户端和游戏服务器之间的登陆验证接口由 CP 自己定义。

2.1 基本流程



2.2 易接登陆验证接口

请求地址: <http://sync.1sdk.cn/login/check.html>

请求方式: GET

参数描述:

参数名	类型	必须	示例	说明
sdk	String	是	09CE2B99C22E6D06	渠道在易接服务器上的 ID。由易接提供。
app	String	是	800018D72E2761D0	CP 游戏在易接服务器上的 ID。由易接提供。
uin	String	是	123456	用户编号, 用户登陆后, 由易接 SDK 返回给客户端。游戏服务器在登录验证时需要用 URLEncoder 进行编码, 编码方式为 UTF-8。
sess	String	是	abcdefghijklmn	SessionId, 用户登陆后, 由易接 SDK 返回给客户端。游戏服务器在登录验证时需要用 URLEncoder 进行编码, 编码方式为 UTF-8。

返回值说明:

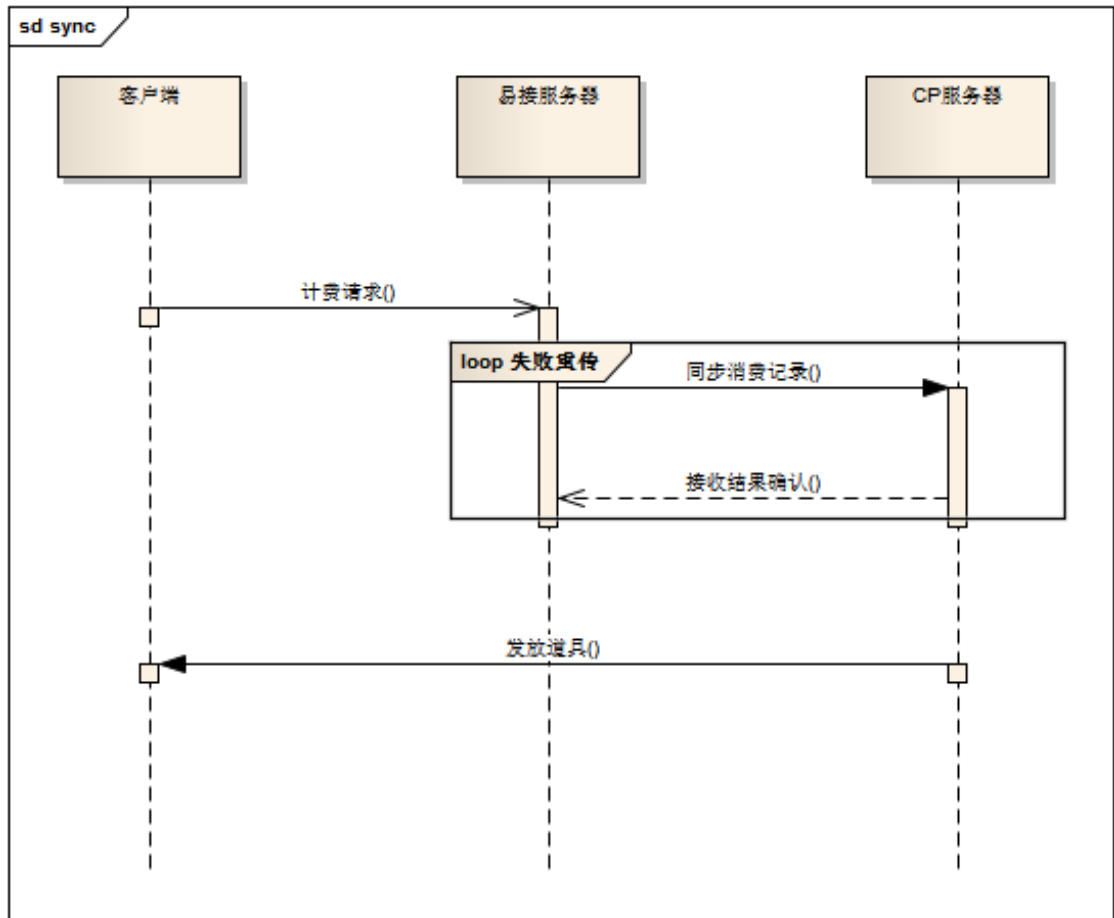
接口返回 0 表示用户已登录, 其他表示未登陆。

注意: sdk 和 app 这两个参数, 请替换掉{}-后使用。比如: {09CE2B99-C22E6D06} 替换为 09CE2B99C22E6D06。

3 消费记录同步接口

消费记录同步接口 消费记录同步是由 CP 服务器实现的, 接收用户付费结果的回调接口。

3.1 基本流程



客户端发起计费请求，易接服务器处理支付请求，完成后，易接服务器会同步支付结果给 CP 服务器，如果 CP 服务器没有正确接收，易接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。

3.2 同步接口

目前易接服务器向 CP 服务器通知支付成功情况以及接收 CP 服务器确认是一个 HTTP 接口。由 CP 服务器提供通知 URL，易接服务器会在需要同步结果时（包括重新同步）主动调用 CP 服务器提供的通知 URL。

同步接口的基本形式如下：

<http://service.cp.host.domain/path/?app=1234567890ABCDEF&cbi=CIB123456&ct=1376578903&fee=100&pt=1376577801&sdk=09CE2B99C22E6D06&ssid=123456&st=1&tcd=137657AVDEDFS&uid=1234&ver=1&sign=xxxxxxxxxxx>

上海雪鲤鱼科技公司易接 SDK 服务端接入标准流程

通知接口请求时的详细参数定义如下：

（本协议中所有字符串要求 UTF-8 字符串）

参数名	类型	必须	示例	说明
app	String	是	1234567890ABCDEF	十六进制字符串形式的应用 ID
cbi	String	否	CBI123456	CP 自定义的透传参数，原样返回给 CP。
ct	long	是	1376578903	支付完成时间
fee	int	是	100	金额（分）
pt	long	是	1376577801	付费时间，订单创建服务器 UTC 时间戳（毫秒）
sdk	String	是	09CE2B99C22E6D06	渠道在易接服务器的 ID
ssid	String	是	123456	订单在渠道平台上的流水号
st	int	是	1	是否支付成功标志，1 标示支付成功，其余都表示支付失败， 一定要判断这个标志位。
tcd	String	是	137657AVDEDFS	订单在易接服务器上的订单号
uid	String	是	1234	付费用户在渠道平台上的唯一标记
ver	String	是	1	协议版本号，目前为“1”
sign	String	是	f67893489267ea3	上述内容的数字签名，方法在下文会说明

CP 服务器在接收到通知后，必须在 HTTP 正文中响应返回“SUCCESS”，否则视为错误，而会重发。

注：CP 服务器根据 tcd 字段做排重处理,防止多次发放道具.如果重复的订单,返回 SUCCESS。

3.3 同步参数签名

签名可以让 CP 服务器确认得到的数据来自于支付服务器而不是恶意第三方。签名方法为共享密钥+MD5 方式，算法如下：

定义：

共享密钥：双方共享一个字符串形的密钥

待签名串：协议参数（对支付服务器是构成 URL 的参数，对 CP 服务器是接收的请求参数）中除了 sign 以外的所有参数，按字典序由小到大排列 参数名=值，并在中间加入 “&”，构成比如如下的子串

app=1234567890ABCDEF&cbi=CBI123456&ct=1376578903&fee=100&pt=1376577801&sdk=09CE2B99C22E6D06&ssid=123456&st=1&tcd=137657AVDEDFS&uid=1234&ver=1

支付服务器方签名：

签名=十六进制子串形式（MD5（待签名串+共享密钥））

然后构成

上海雪鲤鱼科技公司易接 SDK 服务端接入标准流程

CP 服务器同步 URL+待签名串+"&sign="+签名
来进行请求

CP 服务器验证:

待验证的签名=十六进制子串形式 (MD5 (待签名串+共享密钥))

然后把“待验证的签名”和 sign 的子串进行比较, 如果相同就说明一致。

3.4 同步失败的重传机制:

无论是HTTP连接失败还是CP服务器端没有返回“SUCCESS”, 支付服务器都会负责进行重传, 服务器会按照一定的时间间隔重传同步记录。