## HW路由加速方案接口定义

**文档修改记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **内容** | **作者** | **备注** |
| 2019-08-20 | 增加接口和数据格式说明 | Liujin | V0.2.3 |
| 2019-08-14 | 增加部分接口数据格式说明 | Liujin | V0.2.2 |
| 2019-08-06 | 修改逻辑流程图 | Liujin | V0.2.1 |
| 2019-08-06 | 修改业务逻辑和格式说明 | Liujin | V0.2.0 |
| 2019-08-01 | 增加多个接口和数据格式说明 | Liujin | V0.1.8 |
| 2019-07-31 | 删除游戏白名单接口 | Liujin | V0.1.7 |
| 2019-07-29 | 修正Jason格式 | Liujin | V0.1.6 |
| 2019-07-27 | 修正例子 | Liujin | V0.1.5 |
| 2019-07-26 | 增加获取设备列表接口 | Liujin | V0.1.4 |
| 2019-07-19 | 增加HW接口说明 | LiuJin | V0.1.3 |
| 2019-07-10 | 添加流程图示 | LiuJin | V0.1.2 |
| 2019-06-27 | Initial | TH | V0.1.1 |

### Restful接口风格

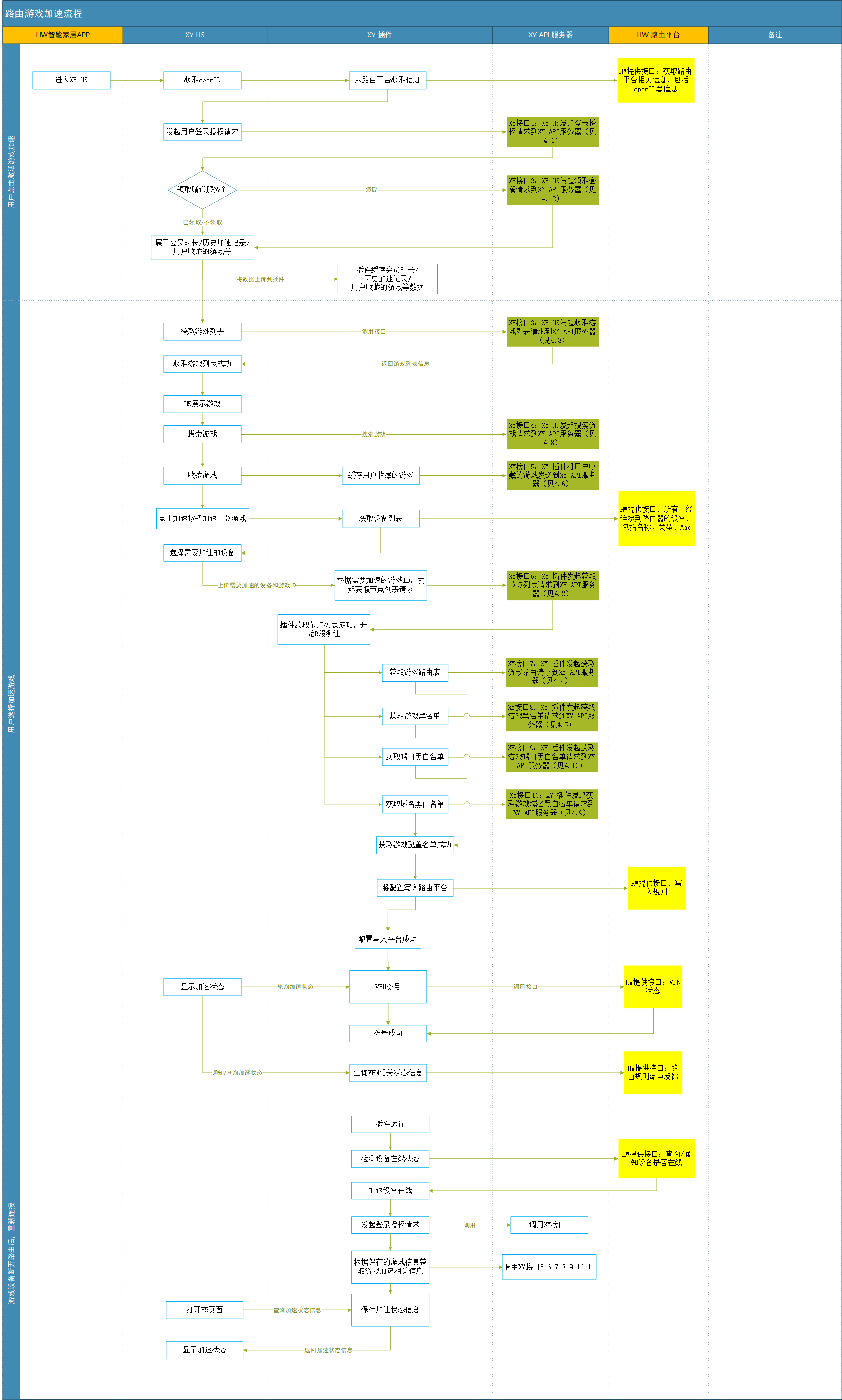
接口采用标准的HTTPS协议，使用Restful架构风格。

* 使用标准的GET、POST、PUT、DELETE方法请求、上传、更新、删除数据
* 使用标准的HTTP状态码表示请求的成功或失败
* 请求消息结构和响应消息结构采用Json标准，头添加Content-Type: application/json
* 接口消息体内容将在本文档中详细描述

### 回调函数，或Native 函数接口风格

由HW自定义。

### 加速逻辑流程图



说明：在一步请求成功后，才能执行下一步请求。

### 接口列表

#### 4.1 用户登录授权

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | login | |
| API概述 | 该API用于用户登录授权 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/Login | |
| 请求参数 | openID1 | String |
| openID2 | String |
| devType | Int，设备类型 |
| sn | String，序列号 |
| mac | String，路由器mac地址 |
| deviceName | String，设备名称 |
| deviceBrand | String，品牌名称 |
| devSwVer | String，路由软件版本号 |
| devConType | Int，路由器连接方式 |
| accHistoryNum | Int，针对需要返回的每款游戏的历史加速记录数 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回为： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | userid | Int，用户ID号 |
|  | time | Long，时间戳 |
|  | sign | String，签名信息 |
|  | data | Json，格式详见6.9 |

说明：需要判定用户是否是第一次登陆注册（会影响到赠送时长）。

#### 4.2 获取节点列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetNodeList | |
| API概述 | 该API用于获取游戏列表 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetNodeList | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID |
| gameId | Int，游戏ID |
| isp2p | Int，游戏是否属于P2P游戏 |
| fouter | Int，游戏是否属于海外游戏 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回数： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| data | Json，具体格式见6.8 |

#### 4.3 获取游戏列表接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetGameList | |
| API概述 | 该API用于获取游戏列表 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetGameList | |
| 请求参数 | openID1 | String |
| openID2 | String |
| top | Int，需要获取topN款游戏 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回数： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| data | Json，具体格式见6.1 |

#### 4.4获取游戏路由表接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetRouteList | |
| API概述 | 该API用于获取游戏加速路由信息 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetRouteList | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID号 |
| gameId | Int，游戏ID号 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回数据格式为json类型，详细说明见4 | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| data | Json，具体格式见6.12 |

#### 4.5获取游戏黑名单接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetBlackList | |
| API概述 | 该API用于获取游戏加速黑名单 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetBlackList | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID号 |
| gameId | Int，游戏ID号 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回数据格式为json类型，详细说明见4 | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| data | Json,具体格式见6.12 |

#### 4.6用户收藏游戏接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | CollectGameInfo | |
| API概述 | 该API用于存取用户收藏的游戏 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/CollectGameInfo | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID号 |
| pflag | Int，用户存取收藏游戏数据标记 |
| data | Json，具体格式见6.10 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回数 | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| data | Json，具体格式见6.10 |

#### 4.7安装插件接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | InstallPlug | |
| API概述 | 该API用于获取加速相关信息 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/InstallPlug | |
| 请求参数 | openID1 | String |
| openID2 | String |
| devType | Int，设备类型 |
| sn | String，序列号 |
| mac | String，路由器mac地址 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值：Json格式 | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |

#### 4.8搜索游戏接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | SearchGame | |
| API概述 | 该API用于获取加速相关信息 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/SearchGame | |
| 请求参数 | openID1 | String |
| openID2 | String |
| gameName | String，游戏名 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | time | Long，时间戳 |
|  | sign | String，签名信息 |
|  | data | Json，具体数据格式见6.11 |

#### 4.9 获取域名黑白名单接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetDomainList | |
| API概述 | 该API用于获取域名黑白名单 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetDomainList | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID号 |
| gameId | Int，游戏ID号 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | data | json，域名数据，格式如6.5 |

#### 4.10获取端口黑白名单接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetPortList | |
| API概述 | 该API用于获取端口黑白名单 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/GetPortList | |
| 请求参数 | userid | Int，用户ID号 |
| gameId | Int，游戏ID号 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | data | json，域名数据，格式如6.6 |

#### 4.11 加速历史记录接口

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | AccHistoryInfo | |
| API概述 | 该API用于获取或者保存加速历史记录信息 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/AccHistoryInfo | |
| 请求参数 | userid | String，登录授权时返回的用户ID |
| pflag | Int，1-push上传加速记录，2-pull下载加速记录 |
| data | Json，上传加速记录时使用，格式见6.7 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | data | json，域名数据，格式如6.7（下载时有该字段） |

#### 4.12 领取赠送套餐

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | PickPackage | |
| API概述 | 该API用于领取赠送套餐 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | /api/v1/xyhw/PickPackage | |
| 请求参数 | userid | String，登录授权时返回的用户ID |
| flag | Int，领取套餐标记，1-表示领取套餐 |
| sn | String，路由sn号 |
| mac | String，路由设备mac地址 |
| time | Long，时间戳 |
| sign | String，签名信息 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | data | json，域名数据，格式如6.13 |

### 华为需要提供的接口

#### 5.1 获取路由设备标识信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetRouterInfo | |
| API概述 | 获取路由设备标识信息 | |
| 请求方式 | GET | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 |  |  |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| DeviceName | String，路由设备名称 |
| DeviceMac | String，路由设备Mac地址 |
| SN | String，路由设备序列号 |

#### 5.2 写入路由配置

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | WriteRoutCfg | |
| API概述 | 写入路由配置信息 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义(一次性写入) | |
| 请求参数 | IpAddr | Int，IP地址以整型传输 |
| Port | String，端口号，需要支持端口段，如443-1000，表示443端口到1000端口。详细格式见6.2 |
| Proto | Int，协议，0-ALL，1-TCP，2-UDP |
|  | Mac | String，需要加速的设备mac，数组的形式 |
|  | gameId | Int，游戏ID |
|  | Flag | Int，标记：1-白名单，2-黑名单 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |

#### 5.3 下发域名黑白名单配置

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | WriteDomainCfg | |
| API概述 | 配置域名黑白名单 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 写入参数 | Domain | String，域名 |
| Port | String，端口号，需要支持端口段，如443-1000，表示443端口到1000端口。详细格式见6.4 |
| gameId | Int，游戏ID |
| Flag | Int，标记：1-白名单，2-黑名单 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
|  | msg | String，状态码说明 |

#### 5.4配置端口黑白名单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | WritePortCfg | |
| API概述 | 写入端口配置 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 | Port | String，端口号，需要支持端口段，如443-1000，表示443端口到1000端口。详细格式见6.3 |
| Proto | Int，协议，0-ALL，1-TCP，2-UDP |
| Mac | String，需要加速的设备mac，数组的形式 |
| gameId | Int，游戏ID |
| Flag | Int，标记：1-白名单，2-黑名单 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |

#### 5.5 VPN拨号

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | CallVpn | |
| API概述 | 进行VPN拨号 | |
| 请求方式 | POST | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 | Username | String，VPN账号 |
| Password | String，VPN密码 |
| NodeIp | String，加速节点IP |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
|  | VpnIfName | String,拨号成功后的VPN接口名称 |
|  | VpnStatus | Int，VPN拨号状态码，0-拨号成功，1-拨号超时，2-占线，3-用户名或密码错误，4-网络异常。 |

#### 5.6 查询VPN连接状态

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetVpnStatus | |
| API概述 | 获取VPN连接状态信息 | |
| 请求方式 | GET | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 | VpnIfName | String,拨号成功后的VPN接口名称 |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| Flow | Int，VPN传输的流量 |
| VpnStatus | Int，VPN连接状态，0-连接正常，1-连接已经断开。 |

#### 5.7 查询路由规则命中信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetMatchRuleInfo | |
| API概述 | 获取命中路由规则信息 | |
| 请求方式 | GET | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 | VpnIfName | String,拨号成功后的VPN接口名称 |
| Mac | String，加速设备的mac |
| 返回参数 | 返回值： | |
| status | Int，状态码 |
| msg | String，状态码说明 |
| IpAddr | Int，ip地址 |
| MatchNum | Int，命中数 |

#### 5.8 获取设备列表（待定）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| API名称 | GetDevList | |
| API概述 | 获取连接到路由器的设备列表信息 | |
| 请求方式 | GET | |
| HTTP响应码说明 | 正常响应码：   * OK(200)，接口请求成功   错误响应码：   * Bad Request(400)，请求消息错误导致的失败，响应消息体中进一步说明具体的错误 * Not Found(404)，URL不存在 * Internal Server Error(500)，服务器内部错误 | |
| URI | HW自定义 | |
| 请求参数 |  |  |
| 返回参数 | 返回值： | |
| DevName | String，设备名称 |
| DevType | String，设备类型 |
| DevMac | String，设备mac |
| Online | Int，是否在线 |

#### 5.9 迅游H5调起华为支付

迅游下单后，按华为app要求组装参数返回到app，由华为app调起支付

### 数据格式说明

格式定义：每条数据之间用英文逗号(,)分割，每条数据内的元素用英文冒号(:)分割，不同数据类型之间用英文分号(;)分割。

**黑白名单定义：白名单数据表示走VPN隧道，黑名单数据表示走本地。**

#### 6.1 游戏列表格式说明

gameId：游戏ID，gameName：游戏名称，gameType：游戏类型。top：获取topN款游戏，gameLogoUrl：获取图标的url，获取图标方式为：url+gameId+".ico"，fouter：0-表示大陆游戏，1-表示海外游戏。isp2p：0-表示非P2P游戏，1-表示P2P游戏。

例如：

Request(请求数据)：

{"openID1":"ljabcd12312543234231666","openID2":"ljeiouweirndkfjafd21666","top":10,"time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

Response(响应数据)：

{"status":0,"msg":"success","time":1566544503,"sign":"1231231","gameLogoUrl":"http://download.xunyou.com/gamelogo2014/","data":[{"gameId":24539,"gameName":"赦免者(Absolver)-Steam","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0},{"gameId":24540,"gameName":"三国群英传印尼服","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0}]}

#### 6.2 游戏路由表黑白名单配置说明

IP:PORT:Protocal

IP：IP地址和子网掩码。

PORT：端口号。

Protocal：协议类型。

多个由逗号分隔， PORT为0，表示此IP全端口；PORT>0 表示固定端口或者某个范围。Protocal协议类型：0-ALL，1-TCP，2-UDP。Flag黑白名单标志位：0-黑名单，1-白名单。

例：

{"Mac":["14:B3:1F:03:40:DF","14:B3:1F:03:40:D1"],"gameId":1356,"Flag":1,"data":"1998615067/32:0:0,1980532480/24:443:0,1980531712/26:0:0"}

data格式如下：

1998615067/32:0:0

,1980532480/24:443:1

,1980531712/26:0:2

将整型IP地址转换成字符串型IP地址后格式如下：

119.32.114.27/32:0:0

,118.12.135.0/24:443:1

,118.12.132.0/26:0:2

1998615067/32:0:0

表示当前IP全端口白，TCP、UDP全过，且是游戏1356的IP

1980532480/24:443:1

表示 118.12.135.1-254 并且443端口访问白,且只有TCP过，且是游戏1356的IP

1980531712/26:0:2

表示 118.12.132.1-63 不限端口全白，且只有UDP过，且是游戏1356的IP

1980531712/26:500-1000:0

表示118.12.132.1-63 IP的 500-1000 可通过，且TCP、UDP全过，且是游戏1356的IP

#### 6.3 游戏端口黑白名单说明

Port:Protocal

Port：端口号。

Protocal：协议类型。

多个由逗号分隔， PORT为0，表示此IP全端口；PORT>0 表示固定端口或者某个范围。Protocal协议类型：0-ALL，1-TCP，2-UDP。Flag黑白名单标志位：0-黑名单，1-白名单。

例：

{"Mac":["14:B3:1F:03:40:DF","14:B3:1F:03:40:DF"],"gameId":1356,"Flag":1,"data":"443:1,80:0,3348:2,500-1000:0"}

443:1

表示所有IP的端口443的TCP通过

80:0

表示所有IP的端口80的TCP、UDP全过

3348:2

表示所有IP的端口3348的UDP过

500-1000:0

表示所有IP的端口500 ~ 1000的TCP、UDP全过

#### 6.4 域名黑白名单说明

域名:Port:Protocal

Port：端口号。

Protocal：协议类型。

多个由逗号分隔， PORT为0，表示此IP全端口；PORT>0 表示固定端口或者某个范围。Protocal协议类型：0-ALL，1-TCP，2-UDP。Flag黑白名单标志位：0-黑名单，1-白名单。

例：

{"Mac":["14:B3:1F:03:40:DF","14:B3:1F:03:40:D1"],"gameId":1356,"Flag":0,"data":"www.google.com:0:0,www.baidu.com:80:1,www.163.com:443:2"}

www.goolgle.com:0:0

表示www.google.com，端口全黑，TCP、UDP全不过

www.baidu.com:80:1

表示www.baidu.com，端口80，TCP不过

www.163.com:443:2

表示www.163.com，端口443，UDP不过

#### 6.5 XY后台域名黑白名单接口格式说明

域名:Port:Protocal

Port：端口号。

Protocal：协议类型。

多个由逗号分隔， PORT为0，表示此IP全端口；PORT>0 表示固定端口或者某个范围。Protocal协议类型：0-ALL，1-TCP，2-UDP。white表示白名单，black表示黑名单。

例：

{"status":0,"msg":"sucess","white":["www.google.com:0:0","www.baidu.com:80:1","www.163.com:443:2"],"black":["www.taobao.com:0:0","www.yuo.com:80:1","www.360.com:443:2"]}

#### 6.6 XY后台端口黑白名单格式说明

Port:Protocal

Port：端口号。

Protocal：协议类型。

多个由逗号分隔， PORT为0，表示此IP全端口；PORT>0 表示固定端口或者某个范围。Protocal协议类型：0-ALL，1-TCP，2-UDP。white表示白名单，black表示黑名单。

例：

{"status":0,"msg":"sucess","white":["80:1","443:1"],"black":["9000:0","8880:1"]}

#### 6.7 加速历史记录格式说明

数据定义：userid-用户ID号，pflag-请求标记（1-上传，2-下载），gameId：游戏ID，queryNum：需要查询加速记录的条数。

deviceName-设备名称，deviceBrand-设备品牌名称，mac-设备 mac 地址，gameName-游戏名称，iconType设备类型，gameId-游戏ID号，gameType：游戏类型，interfaceType-接入类型，acceleteTime-加速时长，date-加速日期时间，averageDelay-平均延迟，packetLoss-丢包率（例：丢包率为5%，则packetLoss为5），stability-稳定性，speedUp-综合提速。

1、上传加速记录格式

Request(请求):

{"userid":1650000005,"pflag":1,"time":156897156,"sign":"kladjfaks","data":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":1600,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":30,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]}

Response(响应):

{"status":0,"msg":"success","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

2、下载加速记录格式

Request(请求):

{"userid":56557,"pflag":2,"gameId":23646,"queryNum":10,"time":156897156,"sign":"kladjfaks"}

Response(响应):

{"status":0,"msg":"success","data":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":1600,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":30,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]}

#### 6.8 节点列表格式说明

userid：用户ID，userame：VPN拨号使用的用户名，password：VPN拨号使用的密码，gameId：游戏ID号，isp2p：是否是P2P类型游戏，fouter：是否是海外游戏。

Request（请求数据格式）：

{"userid":1650000005,"gameId":23646,"isp2p":1,"fouter":1,"time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

Response（响应数据格式）：

{"status":0,"msg":"success","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1","data":{"userame":"E018test","password":"1233","node":[{"fid":34131,"nodeip":"182.132.165.83"},{"fid":34136,"nodeip":"119.6.126.40"}]}}

#### 6.9 用户登录授权格式说明

devType类型说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| devType | 说明 | 备注 |
| 1 | 表示设备为路由设备 |  |
| 2 | 表示H5页面 |  |

userType类型说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| userType | 说明 | 备注 |
| 1 | 表示试用账号 |  |
| 2 | 表示普通会员 |  |
| 3 | 表示超级会员 |  |

devConType类型说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| devConType | 说明 | 备注 |
| 1 | 表示静态连接方式 |  |
| 2 | 表示下联路由方式 |  |

pick类型说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| pick | 说明 | 备注 |
| 0 | 表示没有课赠送套餐 |  |
| 1 | 表示有可赠送套餐 |  |

newreg类型说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| newreg | 说明 | 备注 |
| 0 | 表示账号已存在的老用户 |  |
| 1 | 表示第一次注册的新用户 |  |

1、用户登录授权请求：

{"openID1":"ljabcd12312543234231666","openID2":"ljeiouweirndkfjafd21666","sn":"ljsn012345678000","mac":"00:0c:29:16:06:91","devType":2,"deviceName":"华为","deviceBrand":"荣耀","devSwVer":"v0.2.5","devConType":1,"accHistoryNum":10,"time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

1. 用户登录授权响应：

userType：用户类型，expires：到期时间。pick：领取套餐标记（0-表示可以领取套餐，1-表示套餐已经被领取，不能重复领取），newreg：用户标记（1-表示新用户，0-表示老用户），gameLogoUrl：游戏图标URL。

store：用户收藏的游戏列表，gameId：游戏ID号，gameName：游戏名称，gameType：游戏类型。

record：加速历史记录，deviceName：加速设备名称，deviceBrand：设备品牌名称，

mac：设备mac，gameName：游戏名称，iconType：设备图标名称，gameId：游戏ID号，interfaceType：接入类型，acceleteTime：加速时长，date：加速日期，averageDelay：平均延迟，packetLoss：丢包率(单位为%)，stability：稳定性，speedUp：综合提速。

老用户第一次绑定新设备时返回的数据格式：

{"status":0,"msg":"success","time":1566614006,"sign":"12487843456456","data":{"userid":1650000005,"userType":24,"pick":1,"newreg":0,"expires":"2019-09-01 14:46:56","gameLogoUrl":"http://download.xunyou.com/gamelogo2014/","store":[{"gameId":23646,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0},{"gameId":1616,"gameName":"LOL英雄联盟","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0}],"record":[{"23646":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100},{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]},{"1616":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":1616,"gameName":"LOL英雄联盟","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]}]}}

新用户第一次绑定新设备时返回的数据格式：

{"status":0,"msg":"success","time":1566613930,"sign":"12487843456456","data":{"userid":1650000006,"userType":24,"pick":1,"newreg":1,"expires":"2019-08-24 10:32:09","gameLogoUrl":"http://download.xunyou.com/gamelogo2014/","store":[],"record":[]}}

已绑定设备登录时返回的数据格式：

{"status":0,"msg":"success","time":1566613873,"sign":"12487843456456","data":{"userid":1650000005,"userType":24,"pick":0,"newreg":0,"expires":"2019-09-01 14:46:56","gameLogoUrl":"http://download.xunyou.com/gamelogo2014/","store":[{"gameId":23646,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0},{"gameId":1616,"gameName":"LOL英雄联盟","gameType":"PC","fouter":0,"isp2p":0}],"record":[{"23646":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100},{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":23646,"gameName":"绝地求生","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]},{"1616":[{"deviceName":"华为","deviceBrand":"huawei","mac":["14:B3:1F:03:40:DF","00:0c:29:c5:45:1d"],"gameId":1616,"gameName":"LOL英雄联盟","gameType":"PC","iconType":"路由器","interfaceType":"有线","acceleteTime":0,"date":"2019-08-01 18:00:00","averageDelay":0,"packetLoss":6,"stability":0,"speedUp":100}]}]}}

#### 6.10 用户收藏游戏格式说明

gameId：游戏ID号，gameName：游戏名称，gameType：游戏类型。pflag：用户存取收藏的游戏标记（1-表示保存用户收藏的游戏，2-表示获取用户收藏的游戏）。flag：收藏游戏状态（0-表示取消收藏，1-表示收藏）。gameLogoUrl：获取图标的url，获取图标方式为：url+gameId+".ico"

1、用户收藏游戏

Request(请求)：

{"userid":52321,"pflag":1,"time":156897156,"sign":"abcdesa312e1","data":[{"gameId":123,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC","flag":0},{"gameId":123,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC","flag":1}]}

Response(响应)：

{"status":0,"msg":"success","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

2、获取收藏的游戏

Reque(请求)：

{"userid":52321,"pflag":2,"time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

Response(响应)：

{"status":0,"msg":"success","gameLogoUrl":"http://download.xunyou.com/gamelogo2014/","time":1566471741,"sign":"12487843456456","data":[{"gameId":23646,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC"},{"gameId":1616,"gameName":"LOL英雄联盟","gameType":"PC"}]}

#### 6.11 用户搜索游戏格式说明

gameId：游戏ID号，gameName：游戏名称，gameType：游戏类型。

例：

Request(请求):

{"openID1":"12adafdadfad3","openID2":"aadfadfadfadfbc","gameName":"绝地求生","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1"}

Response(响应):

{"status":0,"msg":"success","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1","data":[{"gameId":123,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC"},{"gameId":123,"gameName":"绝地求生-Steam","gameType":"PC"}]}

#### 6.12 游戏路由黑白名单格式说明

{"status":0,"msg":"success","data":["1679294464/13:0:0","1703149568/15:0:0","1728740352/24:0:0"]}

#### 6.13 领取赠送套餐格式说明

Request(请求数据格式)：

{"userid":1650000004,"flag":1,"sn":"ljsn012345678900","mac":"00:0c:29:16:06:91","time":156897156,"sign":"ljsn012345678900"}

Response(响应数据格式)：

{"status":0,"msg":"success","time":156897156,"sign":"abcdesa312e1","data":{"userid":1650000004,"userType":1,"expires":"2019-08-29 17:51:21"}}

### 状态码说明

响应数据中status状态码说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 状态码 | 说明 | 备注 |
| 0 | 成功 |  |
| 1 | 请求参数格式错误 |  |
| 2 | 服务端数据错误 |  |
| 3 | sign校验失败 |  |
| 4 | 账号到期 | 可加速剩余时长为0 |
| 5 | 请求的数据不存在 |  |
| 6 | 该用户不存在 |  |
| 7 | 参数错误 |  |

### 相关逻辑说明

#### 7.1 用户登录逻辑说明

1. 迅游H5登录及参数说明：

路由器APP打开迅游H5时传入参数有：华为账号登录路由插件APP的openid（ID1）、登录对应的游戏应用助手openid（ID2）、当前时间戳（TIME）、加密校验字符串（SIGN=md5（ID1+ID2+TIME+KEY））

2. 迅游通过比对SIGN作登录验证，校验成功后登录有以下几种情况：

a) ID1、ID2都不为空：ID2作为账号登录。如果ID1有服务时间则转移至ID2，并以ID2作为账号同步服务时间至手游加速；

b) ID1存在，ID2为空：ID1作为账号登录，发生充值时不用同步手游加速。

3. 手游加速服务与迅游时间同步：

手游加速仅以ID2作为账号，在发生充值时通知迅游。迅游ID2账号存在时则增加服务时间，不存在时新增账号并增加服务时间。

#### 7.2 ping机制说明

1、服务端在收到获取节点列表的请求后，服务端返回对应的节点列表。

2、插件在接收到节点列表后，向每个节点IP发起10个UDP ping包，测试出本地到节点的平均延迟。

3、选取3个延迟最低的节点，将测速结果反馈给服务器。

#### 7.3 sign字段说明

1、如果参数中存在openid，则按照7.1规则来生成sign。

2、如果参数中无openid，有userid，则sign=MD5（userid+TIME+KEY）

### 9.风险说明

1. 服务端和路由平台上的插件之间约定的KEY可能泄露。