

# U591 Data Analysis API List

## 修改日志

修改时间	修改内容
2016-01-11	增加“每日获取元宝”接口
2016-01-26	增加“GiveEmoney”接口名称;
	玩家在消费记录（rmb）接口增加viplev，lev两个参数
	新增“日常行为”（DailyAction）接口
2016-01-27	新增"设备激活(DeviceActive)"接口
2016-01-28	接口"养成&强化(Develop)"添加equip_id参数
2016-02-17	新增"角色创建(CreateRole)"接口
2016-02-24	"设备激活(DeviceActive)"接口添加"client_type"字段
2016-02-26	新增批量提交功能
2016-03-20	副本接口(CopyProgress)添加"副本ID(copy_id)"字段;关卡进度接口(LevelProcess)添加"关卡ID(level_id)"字段;成就进度接口(SuccessProcess)添加"成就ID(success_id)"字段;
2016-03-26	道具接口(Props) 添加字段"道具名称(prop_name)

2016-07-25	新增 RegisterProcess ,注册流程
2016-07-26	新增 GetRegisterProcess ,注册流程
2016-07-27	Login 新增 userid 字段, CreateRole 新增 username 字段
2016-08-29	FirstLogin
2016-10-14	Login 接口新增 trainer_lev , Register 接口新增 regway ,新增 Recharge 接口,新增 Logout 接口

提交数据格式说明：

00.关于认证：使用access token的方式验证。

01.提交方式：POST，提交数据放在data字段中。

02.请求地址：<http://host/api/>接口名称

所有提交的数据使用base64编码后的json格式提交。

参数	说明	类型
access_token	与sdk交互获得的	string
data	每个接口所封装的数据	string

举例如下：

数据封装：

```
$json_data = {"userid":1222,"lev":112,"viplev":10};
$request_data = base64_encode($json); //最终提交的数据
```

数据提交：

```
curl -d
"accessToken=1123232xxxx&data=eyJlc2VyaWQiOiJEWMDewMzUsICJzZXJ2ZXJp
ZCI6OTI0MiwgImRheXRpbWUiOiAxMTUxMDIyLCAiZW1vbWV5IjogMjUsICJjaGFubm
VsIjogNjAwMTYsICJsZXYiOiA4MCwgInR5cGUiOiAzNDYxMDAwMDM1fQ"
"http://123.59.74.49:8088/api/Login"
```

## 加密方式

### 方式1:简单加密

- appid\_MD5（每个app分配一个key + 提交参数data），下划线分隔  
appid是做不同游戏区分用,下划线之后的数据为md5(提交的数据).  
举例说明: 10002\_220466675e31b9d20c051d5e57974150

### 方式2:获取accessToken 方式

- 获取accessToken

access\_token是SDK的全局唯一票据，SDK调用各接口时都需使用access\_token。开发者需要进行妥善保存。access\_token的存储至少要保留512个字符空间。  
access\_token的有效期目前为2个小时，需定时刷新，重复获取将导致上次获取的access\_token失效。

#### 接口调用请求说明

http请求方式：GET

http://ip host/api/AccessToken?appid=APPID&secret=APP密钥

#### 参数说明

参数	是否必须	说明
appid	是	用户唯一凭证
secret	是	用户唯一凭证密钥，即appsecret

正常情况下，接口会返回下述JSON数据包给开发者：

```
{"access_token": "ACCESS_TOKEN", "expires_in": 7200}
```

参数	说明
access_token	获取到的凭证
expires_in	凭证有效时间，单位：秒

错误时接口会返回错误码等信息，JSON数据包示例如下（该示例为AppID无效错误）：

```
{"errcode":4001,"errmsg":"invalid appid"}
```

接口调用接口并不是无限制的。为了防止开发者的程序错误而引发接口服务器负载异常，默认情况下，每个开发者调用接口都不能超过一定限制，当超过一定限制时，调用对应接口会收到如下错误返回码：

```
{"errcode":4002,"errmsg":"api freq out of limit"}
```

---

## 批量提交

---

提交数据时将原有的json数据转变为用数组的方式即可，字段不变

```
[
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3000"},
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3002"},
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3003"},
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3004"},
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3005"},
{"total_rmb":"45000","serverid":"1111","lev":"1","create_time":"0",
,"userid":"201213","channel":"2222","accountid":"3333","viplev":"5",
,"online":"3006"}
]
```

## 玩家登录

---

接口名称: Login

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
mac	string	mac地址	
userid	int	角色ID	T
accountid	int	账号ID	
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
viplev	int	vip等级	
trainer_lev	int	训练师等级	
lev	int	角色等级	
client_type	string	客户端类型	T
ip	string	ip地址	

## 实时在线记录

接口名称：Online

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
online	int	在线人数	
MaxOnline	int	最大在线人数	
WorldOnline	int	全服在线人数	
WorldMaxOnline	int	全服最多在线人数	
daytime	int	全服最多在线人数	

## 玩家在线数据（玩家下线时提交数据）

接口名称： DayOnline

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
online	int	在线时长（单位:秒）	
viplev	int	vip等级	T
channel	int	渠道	
lev	int	玩家等级	
create_time	int	角色创建时间	T
total_rmb	int	账户金额	

## 玩家在消费记录

接口名称： Rmb

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
channel	int	渠道	
emoney	int	消费的元宝	
type	int	消费类型	
itemtype	int	消费的商品ID	
viplev	int	vip等级	
lev	int	会员等级	

# 玩家获得元宝记录

接口名称： GiveEmoney

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
channel	int	渠道	
emoney	int	获得的元宝数	
item_type	int	资源类型	

# 玩家注册

接口名称： Register

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
mac	string	mac地址	
client_type	string	客户端类型	T
accountid	int	账号ID	
ip	string	ip地址	
regway	int	注册方式：1游客登录，2手机登录，3邮箱登录	

# 玩家基本信息



接口名称： PlayerBasicInfo(新增) / UpdatePlayer(更新)

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	玩家等级	
user_name	string	玩家昵称	
gender	int	玩家性别(0男1女)	
client_type	string	客户端类型	T

## 玩家副本记录

接口名称： CopyProgress

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	副本等级	
type	int	副本类型	
copy_id	string	副本ID	
title	string	副本名称	
is_success	int	成功1失败0	

## 养成&强化

接口名称： Develop

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	角色等级	
viplev	int	会员等级	
type	int	养成/强化种类	
progress	int	养成/强化进度	
equip_id	int	装备ID	

## 道具

---

接口名称： Props

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是 (默认F)
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
action	int	消耗or获取，0代表获取1 代表消耗	
prop_type	int	道具类型（需后台配置）	
prop_id	int	道具ID	
prop_name	string	道具名称	
amounts	int	获取or使用数量	
gain_way	int	获取获取途径（需后台配 置）	F

## 关卡进度

---

接口名称：LevelProcess

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	角色等级	
viplev	int	会员等级	
level_type	int	关卡类型	
level_id	int	关卡ID	
highest_level	string	通关最高关卡名称	

## 成就进度

接口名称：SuccessProcess

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	角色等级	
viplev	int	会员等级	
success_type	int	成就类型	
success_id	int	成就ID	
highest_success	string	完成最高成就名称(是系统配置？)	

# 日常行为

接口名称：DailyActions

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
action_type	int	行为类型	
viplev	int	vip等级	
lev	int	角色等级	
use_time	int	行为耗时,单位"秒"	

# 升级历程

接口名称：UpgradeProcess

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
userid	int	角色ID	
accountid	int	账号ID	
lev	int	角色等级	

# 充值

接口名称：PaylogProcess

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
accountid	int	账号ID	
orderid	int	订单ID	
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
money	int	RMB	
paytime	int	支付时间	
lev	int	角色等级	
is_new	int	0老用户1新	

## 设备激活

接口名称： DeviceActive

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
client_type	sting	客户端类型	
mac	string	mac地址	

## 创建角色

接口名称： CreateRole

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	
mac	string	mac地址	
userid	int	角色ID	
username	int	角色名称	T
accountid	int	账号id	
role_create_time	int	角色创建时间,UNIX时间戳	

## Bug收集

接口名称：BugReport

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
userid	int	角色ID	
username	sting	角色名称	
accountid	int	账号id	
client_type	sting	客户端类型	
content	sting	BUG内容	

## 记录首次登录数据

接口名称：FirstLogin

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
accountid	int	账号id	否
mac	sting	mac	否

# 注册流程统计

接口名称: RegisterProcess

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
type_id	int	类型id,可以通过 GetRegisterProcess 接口读取配置	否
reason_id	int	原因ID,预留字段	是

# 获取注册流程类型列表

接口名称: GetRegisterProcess

提交方式: Get

eg:通过请求:<http://guntj.u591.com:8080/Api/GetRegisterProcess?appid=10002>获取配置

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
appid	int		否

# 从指定渠道打开游戏

接口名称: GameStartChannel

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是（默认F）
eventid	int	事件id, 此处写死为1	
channel	int	渠道ID	
mac	string	mac地址	

# 充值

接口名称: Recharge



参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是 (默认F)
serverid	int	区服ID	
channel	int	渠道ID	T
rmb	int	充值金额, 单位: 元, 不能有小数点	F
accountid	int	账号id	F
userid	int	角色ID	F
viplev	int	vip等级	F
trainer_lev	int	训练师等级	F
client_timestamp	int	请求时间,10位数unix时间戳	T

接口名称: Logout

参数	类型	说明	是否可为空,F:否,T:是 (默认F)
serverid	int	区服ID	
accountid	int	账号id	F
userid	int	角色ID	F
online	int	本次在线时长, 单位: 秒	F
viplev	int	vip等级	F
trainer_lev	int	训练师等级	F
client_timestamp	int	请求时间,10位数unix时间戳	T