BITGAMEX 小游戏接入文档

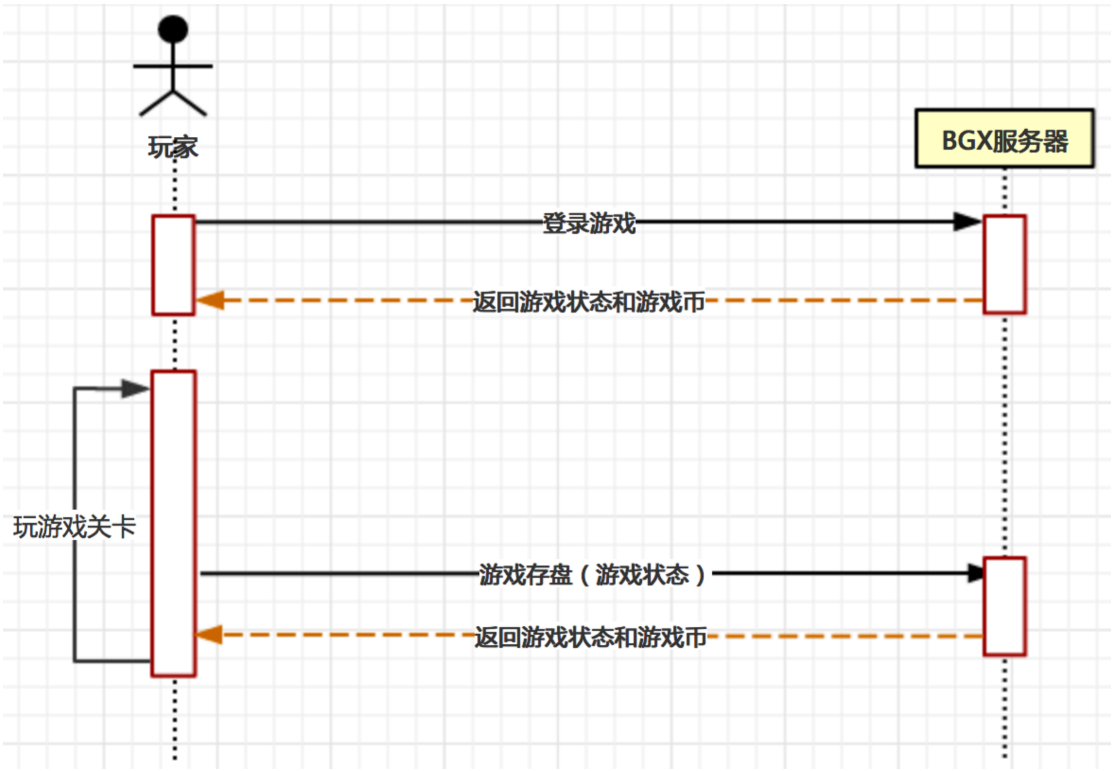
目录

1.版本日志

修改记录

版本号	修改日期	变更说明	修改人	审核	备注
0.1	2018-3-2	起草	谷力		
0.2	2018-3-5	增加转账相关接口	谷力		
0.3	2018-3-30	增加领取游戏币接口	谷力		
0.4	2018-4-13	增加绑定和切换账号接口	谷力		

2. 交互示意



3. 结算脚本函数

为方便控制和修改游戏币的产出，每个关卡结束时游戏币的结算将放在 BGX 游戏服务器上进行计算，因此，游戏研发方需要根据游戏自身的关卡奖励逻辑提供一个 Lua 脚本函数 F 来计算玩家的游戏币增量，假设关卡开始时玩家游戏状态的数据结构为 S0，游戏币余额为 B0，结束时状态变化成 S，则：

游戏币增量 = F(S0, S)

说明：最终的游戏币余额，BGX 服务器会在 B0+增量的基础上进行额外规则的调整。存盘接口的返回结果中将提供 F 的结果，方便联调。

4. 登录接口

4.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器登录某游戏

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=login_game

4.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
device_id	String(200)	是	设备id
time	Int(20)	是	时间戳
new_guest	Int(1)	否	1:新建一个guest用户，默认0
device_model	String(32)	否	设备型号
os_type	String(20)	否	操作系统类型
os_ver	String(100)	否	操作系统版本
lang	String(50)	否	语言
org_device_id	String(200)	否	最初的设备id
gc_id	String(40)	否	绑定ios game center账号id
gg_id	String(40)	否	绑定google账号id
fb_id	String(40)	否	绑定facebook账号id
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+device_id+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标

			准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如："BIT.GAME.X.8.8.8.8"

4.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

{

"succ":1,

"uid":Int(11),

"token":String(50)，玩家在游戏中用于存盘的令牌

"game_data":String(2048)，base64 编码，玩家该游戏的存盘数据

"role_balance":字典，玩家角色的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

"user_balance":字典，玩家用户的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

"exchange_accid":String(100)

"wallet_addr":String(50)

"gc_id":String(40)

"gg_id":String(40)

"fb_id":String(40)

}

失败：

{

"succ":0,

"req":"login_game",

"errno":错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

-999	ip受限
-998	参数不全
-997	参数错误
-996	校验失败
-995	协议不支持
-994	异常抛出
-993	游戏未开放
-992	读缓存失败
-991	不存在rpc服务器
-990	金币不足
-989	请求失败
-988	请求超时
-987	未确定的错误
-986	无效的钱包地址
-985	无效的交易所账号

* 以上为公共错误号定义，也为其他接口共享，后面不再重复列出。各接口特定的错误号会重复定义，结合错误返回结果中的 req 字段可唯一确定。

4.4. 特殊说明

该接口在玩家进入某游戏时调用，用于获取该游戏的存盘数据和令牌（后面存盘校验用）。对该接口的再次调用，将会默认玩家从上次进入的游戏中退出，上次的令牌失效。

5. 绑定账号接口

5.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器根据所提供的绑定信息来绑定账号。
接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=bind_user

5.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
bind_type	String(10)	是	绑定数据类型："gc_id", "gg_id", "fb_id"
bind_val	String(40)	是	绑定的数据
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+bind_type+bind_val+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key和登录接口中一致。

5.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

```
{
    "succ":1,
    "bind_type":String(10)
    "bind_val":String(40)
}
```

失败：

```
{
```

“succ”:0,

"req":"bind_user",

“errno”:错误编号

“errmsg”:错误描述

}

errno值	说明
-1	所提供的绑定数据已经被别的用户绑定了
-2	所提供的绑定数据已经被别的用户绑定了，且别的用户下有该游戏的角色数据可供恢复
-3	所指定的绑定类型已经绑定过别的数据了

5.4. 特殊说明

绑定信息需要在客户端进行验证。

绑定失败，当 errno=-2 时，errmsg 将会是之前绑定过的账号下可供恢复的角色数据，JSON 格式为：

{

"bind_type":绑定数据类型： "gc_id", "gg_id", "fb_id"

"bind_val":绑定的数据

"uid":找到的用户 id,

"create_time":角色创建时间戳,

"login_time":角色上次登录时间戳,

"game_data":游戏数据

}

6. 切换账号接口

6.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器根据所提供的绑定信息来切换账号。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=switch_user

6.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
bind_type	String(10)	是	绑定数据类型："gc_id", "gg_id", "fb_id"
bind_val	String(40)	是	绑定的数据
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+bind_type+bind_val+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key和登录接口中一致。

6.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

{

"succ":1,

"uid":Int(11),

"token":String(50)，玩家在游戏中用于存盘的令牌

"game_data":String(2048)，base64 编码，玩家该游戏的存盘数据

"role_balance":字典，玩家角色的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如

BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

"user_balance":字典，玩家用户的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

"exchange_accid":String(100)

"wallet_addr":String(50)

"gc_id":String(40)

"gg_id":String(40)

"fb_id":String(40)

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"switch_user",

“errno”:错误编号

“errmsg”:错误描述

}

errno值	说明
-1	未找到所提供的绑定数据所对应的用户
-2	不能切换到当前用户
-3	切换到的账号在该游戏中没有创建角色

6.4. 特殊说明

绑定信息需要在客户端进行验证。

7. 存盘数据获取接口

7.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器下发玩家在游戏中的存盘数据，以

及游戏币余额。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=get_game

7.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌

7.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

{

"succ":1,

"game_data":String(2048)，base64 编码，玩家该游戏的存盘数据

"role_balance":字典，玩家的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如 BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

}

失败：

{

"succ":0,

"req":"get_game",

"errno":错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

8.存盘接口

8.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器存盘玩家的游戏状态数据，并获得新的游戏币余额。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS POST 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=save_game

8.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
game_data	String(2048)	是	该游戏的状态数据
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+game_data+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key和登录接口中一致。

8.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

{

"succ":1,

"game_data":String(2048)，base64 编码，玩家该游戏的存盘数据

"role_balance":字典，玩家的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如 BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

"f_res”:Double，玩家的游戏币基础增量，方便联调检查

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"save_game",

“errno”:错误编号

“errmsg”:错误描述

}

errno值	说明

8.4. 特殊说明

表单参数中的 time 字段用于存盘时间校验。

9. 获取待领游戏币列表

9.1. 接口说明

使用场景：游戏客户端发消息给 BGX 游戏服务器请求待领的游戏币列表。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=get_coin_list_to_draw

9.2. 接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌

9.3. 响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“coin_list”:字典，“键”为对应的可领游戏币的 id，“值”为一个字典：键 coin_type 对应可领游戏币的类型（比如 BGX、ETH、BTC），键 amount 对应可领游戏币的面值

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"get_coin_list_to_draw",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

9.4. 特殊说明

玩家在参与游戏的过程中可以获得游戏币，但需要手动领取。

10. 领取游戏币

10.1.接口说明

使用场景：游戏客户端发消息给 BGX 游戏服务器请求领取所得的游戏币。
接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。
请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=draw_coin

10.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
coin_id	Int(11)	是	游戏币id
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+coin_id+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

10.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“role_balance”:字典，玩家的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如 BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"draw_coin",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明
-1	Coin Id不存在，或已领过

10.4.特殊说明

玩家在参与游戏的过程中可以获得游戏币，但需要手动领取。参数中指定的 Coin Id 是之前 get_coin_list_to_draw 接口所返回的。

11. 消耗游戏币

11.1.接口说明

使用场景：游戏客户端发消息给 BGX 游戏服务器请求消耗一部分游戏币。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=consume_coin

11.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
coin_type	String(20)	是	游戏币的类型（比如BGX、ETH、BTC）
amount	Double	是	消耗的游戏币数量
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+coin_type+amount+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

11.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“role_balance”:字典，玩家的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如 BGX、

ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"consume_coin",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

11.4.特殊说明

无

12. 转账游戏币给其他玩家的接口

12.1.接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器将自己的一部分游戏币转账给另一玩家。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=transfer_coin_in_game

12.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明

uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
dst_uid	Int(11)	是	目标用户id
coin_type	String(20)	是	币种：BGX, BTC, ETH, ...
amount	Double	是	转账的游戏币数量
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+dst_uid+coin_type+amount+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

12.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“role_balance”:字典，玩家的游戏币余额，“键”为游戏币的类型（比如 BGX、ETH、BTC），“值”为对应游戏币的余额

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"transfer_coin_in_game",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明
-1	目标玩家错误（自己，或者不存在）

12.4.特殊说明

转账会收取一定的手续费。

13. 绑定 BIT.GAME 交易所账号的接口

13.1.接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器将指定的 BIT.GAME 交易所的账号绑定到自己的用户 id 上，方便以后转账到交易所。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=bind_exchange_accid

13.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
exchange_accid	String(100)	是	交易所账号id
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名

			sign = md5(uid+game_id+token+exchange_accid+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

13.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“exchange_accid”:String(100)，指定的交易所账号 id

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"bind_exchange_accid",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

13.4.特殊说明

玩家自己对所指定的交易所账号的正确性负责。

如果再次调用此接口，将覆盖原来绑定的交易所账号。

14. 转账游戏币给绑定的交易所账号的接口

14.1.接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器将自己的一部分游戏币转账给绑定的交易所账号。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=transfer_coin_to_exchange

14.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
amount	Double	是	转账的游戏币数量
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+amount+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比 如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

14.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“role_balance”:Double，玩家在游戏中的游戏币余额

"exchange_balance":Double，玩家绑定的交易所账号中的游戏币余额

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"transfer_coin_to_exchange",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

14.4.特殊说明

转账会收取一定的手续费。

15. 绑定以太坊钱包地址的接口

15.1.接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器将指定的以太坊钱包的地址绑定到

自己的用户 id 上，方便以后转账到钱包。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=bind_wallet

15.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识
token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
wallet_addr	String(50)	是	以太坊钱包地址
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+wallet_addr+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

15.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“wallet_addr”:String(50)，指定的以太坊钱包地址

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"bind_wallet",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

15.4.特殊说明

玩家自己对所指定的以太坊钱包地址的正确性负责。

如果再次调用此接口，将覆盖原来绑定的钱包地址。

16. 转账游戏币给绑定（或指定）的钱包的接口

16.1.接口说明

使用场景：游戏客户端请求 BGX 游戏服务器将自己的一部分游戏币转账给绑定的钱包。

接口使用者：游戏客户端以 HTTPS GET 方式请求。

请求地址：https://api.bitgamex.com/?a=transfer_coin_to_wallet

16.2.接口参数

参数	字段类型	必填	说明
uid	Int(11)	是	用户id
game_id	Int(11)	是	游戏的标识

token	String(50)	是	在登录接口中返回的令牌
amount	Double	是	转账的游戏币数量
wallet_addr	String(50)	是	指定的以太坊钱包地址（不指定填空，但字段需要）
time	Int(20)	是	时间戳
sign	String(32)	是	MD5签名 sign = md5(uid+game_id+token+amount+wallet_addr+time+key) “+”表示直接将两个字符串连接，拼接值不要有空格。用标准MD5算法进行加密。其中key将在对接过程中由双方一同确定，比如：”BIT.GAME.X.8.8.8.8”

16.3.响应结果

类型：json 结构

成功：

{

“succ”:1,

“role_balance”:Double，玩家在游戏中的游戏币余额

"exchange_balance":Double，玩家绑定的交易所账号中的游戏币余额

}

失败：

{

“succ”:0,

"req":"transfer_coin_to_wallet",

“errno”:错误编号

"errmsg":错误描述

}

errno值	说明

16.4.特殊说明

转账会收取双重的手续费（1. 到交易所 2. 交易所到钱包）。