游戏数据平台开发接口说明

目录

[游戏数据平台开发接口说明 1](#_Toc25841)

[前言 2](#_Toc10228)

[1.1 关于此文档 2](#_Toc10966)

[1.2 缩写与术语 2](#_Toc2202)

[1.3 约定 2](#_Toc7554)

[1.4 参考资料限制说明 2](#_Toc28641)

[1.5 什么是开放平台 3](#_Toc12914)

[2.2开发者如何正确面对频率限制 3](#_Toc14057)

[1.6 授权机制说明 3](#_Toc6515)

[2 接入流程 4](#_Toc25778)

[2.1 代理商接入基本流程 4](#_Toc8783)

[3 接口说明 4](#_Toc25503)

[3.1 玩家登陆 4](#_Toc26792)

[3.2 玩家注册 5](#_Toc6223)

[3.3 玩家登出 6](#_Toc16394)

[3.4 查询游戏记录 7](#_Toc3064)

[3.5 预存款交易 9](#_Toc26942)

[3.6 预取款交易 10](#_Toc12012)

[3.7 确认交易(存款/取款) 11](#_Toc9045)

[3.8 检查交易状态(存款/取款) 11](#_Toc7151)

[3.9 查询余额 12](#_Toc32275)

[3.10 查询游戏列表 13](#_Toc19329)

[3.11游戏通知 15](#_Toc16538)

[3.12 单个玩家投注记录 16](#_Toc24147)

[4 错误代码说明 18](#_Toc3720)

[4.1 错误代码对照表 18](#_Toc8314)

前言

## 关于此文档

本文档描述“游戏平台”开放接口。并简要介绍了一些HTTP操作。

## 缩写与术语

|  |  |
| --- | --- |
| **缩写、术语** | **解 释** |
| JSON | JSON(JavaScript Object Notation) 是一种轻量级的数据交换格式 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 约定

**黑体**的文字表示提醒，需要注意；

*斜体*的文字表示说明，可以略去。

## 参考资料限制说明

## 什么是开放平台

开放平台是指软件系统通过公开其应用程序编程接口（API）或函数（function)来使外部的程序可以增加该软件系统的功能或使用该软件系统的资源，而不需要更改该软件系统的源代码。把网站的服务封装成一系列计算机易识别的数据接口开放出去，供第三方开发者使用，这种行为就叫做Open API，提供开放API的平台本身就被称为开放平台。

### 2.2开发者如何正确面对频率限制

首先Open API技术原理上是一个HTTP轮询(POLLING)协议，不是即时推送(realtime push)协议。因此即使增大刷新频率也无法完全达到即时获得最新信息效果。根据经验，更新频率我们建议2-3分钟/次为宜，API客户端也可提供一个手工刷新按钮，用户可以手工获取最新数据。

API客户端可以智能控制请求频率，比如最近几次更新都没获取到数据情况下可以适当将间隔时间延长。当一小时内剩余次数多时候可以适当将更新加快。当剩余请求数偏小时，客户端通过延长自己的更新频率控制不超过上限。另外要适当留一些空余指标，防止用户手工执行一些操作产生的调用导致超出上限。

## 授权机制说明

接入平台必须先申请接入权限并获得接入的商户号和商户密钥以及代理的游戏。

在请求平台接口时需要使用商户密钥对请求参数进行md5加密并得到合法签名，平台会根据该签名来判断请求是否合法。

加密方式如下:

MD5(商户号+代理游戏编号+请求参数+时间戳+加密盐(商户密钥))

例如用户登录参数:

merchantNo = 1234&

merchantGameNo = 1&

timestamp = 1337667435&

signature = MD5("1234"+1+"{"userAccount":"abc"}"+"1337667435",商户密钥(加密盐)) &

params={

"userAccount":"abc"

}

# 接入流程

## 代理商接入基本流程

注册为代理商

获取商户信息

配置商户信息

调试应用接口

符合接口标准

上线生效

# 接口说明

## 玩家登陆

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/player/login.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc",  "userPwd":"1234567"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考授权说明；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户名，  userPwd 玩家密码 |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{  "defaultLink":"game address"  }  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果：  defaultLink 游戏入口地址 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 玩家注册

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/player/register.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  "userPwd":"1234567",  "nickname":"tony"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户名,英文数字组合(6 - 20位)，  userPwd 玩家密码,英文数字组合(7 - 20位)，  nickname 玩家昵称  若nickname为空时，则系统随机分配nickname;  反之，则须符合英文数字汉字组合(3 - 15位) |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{}  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果： |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 玩家登出

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/player/kickout.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  userPwd 玩家密码 |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{}  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果： |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 查询游戏记录

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/player/game/records. html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc",  "startTime":"2016-12-1",  "endTime":"2016-12-3",  "pageSize":10,  "pageNo":1,  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  startTime搜索开始时间，  endTime 搜索结束时间，  pageSize 每页显示条数（非必填项），  pageNo 当前页（非必填项） |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":[  {  "gameroomid":12,  "singleamount":4700000,  "effectiveamount":4700000,  "gamemodelname":"百人大战",  "profitamount":-2555000,  "confirmtime":"13:58"  },  …  ]  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果:  gameroomid 房间号  gamemodelname 游戏玩法名称  singleamount 投注金额  effectiveamount 有效投注额  profitamount 盈利额  confirmtime 结算时间 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明；不支持查询时间跨度大于30天，开始时间与当前时间跨度大于90天的查询 |

## 预存款交易

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/account/prepare/deposit.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 是 |
| 访问授权限制 | 登录授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  "amount":"100",  "apiTranId":"1234567891234567"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  amount 交易金额，  apiTranId 外部交易号（小于等于32位） |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{  "transactionAmount":1000000000,  "transactionNo":"T161202030000000000000000028"  }  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果:  transactionAmount交易金额，  transactionNo 游戏平台交易号 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 预取款交易

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/account/prepare/withdraw.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  "amount":"100",  "apiTranId":"1234567891234567"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  amount 交易金额，  apiTranId 外部交易号（小于等于32位） |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{  "transactionAmount":1000000000,  "transactionNo":"T161202030000000000000000028"  }  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果：  transactionAmount交易金额，  transactionNo 游戏平台交易号 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明；若代理商已经是欠费状态则无法使用该功能 |

## 确认交易(存款/取款)

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/account/confirm/transaction.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  " transactionNo ":" T161202030000000000000000028"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  transactionNo 游戏平台交易号 |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{}  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果： |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 检查交易状态(存款/取款)

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/account/check/transfer.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 是 |
| 访问授权限制 | 登录授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"abc"  " transactionNo ":" T161202030000000000000000028"  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账户，  transactionNo 游戏平台交易号 |
| 返回结果 | {  "code":100,  "codeDesc":"成功/失败",  "errorDesc":"",  "timestamp": 1355897062593,  "result":{}  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果： |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 查询余额

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/account/balances.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo =1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "accounts":["tony","black"]  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  accounts 玩家账户数组 |
| 返回结果 | {  "result":{  "tony":[  {  "balanceType":null,  "balance":991832  }  ],  "black":[  {  "balanceType":null,  "balance":1100000  }  ]  },  "code":"100",  "codeDesc":"成功",  "errorDesc":null,  "timestamp":"1489729630899",  "additionalResult":null,  "attachParams":null  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  result 返回结果：  balance 余额 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 3.10 查询游戏列表

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/game/select.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "gameType":null,  "pageSize":10,  "pageNo":1  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  gameType 游戏类型（非必填项），  pageSize每页显示条数（非必填项），  pageNo 当前页（非必填项）， |
| 返回结果 | {  "result":[  {  "gamename":"斗牛",  "gamelogo":"gameLogo/1/1489129361558.jpeg",  "gamelink":"www.douniu.com"  },  {  "gamename":"德州扑克",  "gamelogo":"gameLogo/1/1489129384299.jpeg",  "gamelink":"www.yueyue.com"  }  ],  "code":"100",  "codeDesc":"成功",  "errorDesc":null,  "timestamp":"1489732335620",  "additionalResult":null,  "attachParams":null,  "pageTotalSize":2,  "pageNo":1,  "pageSize":10  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  pageTotalSize 总条数，  pageNo 当前页码，  pageSize 每页显示条数，  result 返回结果：  gamename 游戏名称，  gamelogo 游戏图标，  gamelink 游戏链接 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 3.11游戏通知

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/game/notify.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo=1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "pageSize":10,  "pageNo":1  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  pageSize 每页显示条数（非必填项），  pageNo 当前页（非必填项） |
| 返回结果 | {  "result":[  {  "publishtime":1488178007731,  "announcementtype":"banner",  "title":"测试咯",  "content":"<p>我很好，<span style=</p>"  }  ],  "code":"100",  "codeDesc":"成功",  "errorDesc":null,  "timestamp":"1489732857873",  "additionalResult":null,  "attachParams":null,  "pageTotalSize":1,  "pageNo":1,  "pageSize":10  } |
| 返回参数说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  pageTotalSize 总记录条数，  pageNo 当前页码，  pageSize 每页显示条数，  result 返回结果：  publishtime 发布时间，  announcementtype 公告类型，  title 公告标题，  content 公告内容 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明 |

## 3.12 单个玩家投注记录

|  |  |
| --- | --- |
| URL | /api/game/records.html |
| 支持格式 | JSON |
| HTTP请求方式 | POST |
| 是否需要登录 | 否 |
| 访问授权限制 | 普通授权 |
| 请求参数 | merchantNo=12345678&  merchantGameNo=1&  timestamp=1337667435&  signature=D0aTCBkLLBZ8%2F8yx0TM8vNFfeKo%3D&  params={  "userAccount":"black",  "startTime":"2017-3-1",  "endTime":"2017-3-31",  "pageSize":10,  "pageNo":1  } |
| 参数说明 | merchantNo 代理商唯一标识符，创建应用时生成；  merchantGameNo 代理游戏编号；  timestamp 鉴权时间戳，long类型，其值是距1970 00:00:00 GMT的秒数，必须是大于0的整数；  signature签名值，参考加密规则；  params 接口参数：  userAccount 玩家账号，  startTime 搜索开始时间，  endTime 搜索结束时间，  pageSize每页显示条数（非必填项），  pageNo 当前页（非必填项） |
| 返回结果 | {  "result":[  {  "gameroomid":1,  "singleamount":10000,  "effectiveamount":10000,  "gameroomname":"吉林",  "gamemodelname":"百人大战",  "profitamount":9800,  "confirmtime":1489635900478  },  ……  ],  "code":"100",  "codeDesc":"成功",  "errorDesc":null,  "timestamp":"1489734522921",  "additionalResult":null,  "attachParams":null,  "pageTotalSize":9,  "pageNo":1,  "pageSize":10 |
| 返回结果说明 | code 返回状态码，  codeDesc 返回状态码描述，  errorDesc 错误错误信息，  timestamp 服务器相应时间，  pageTotalSize 总记录条数，  pageNo 当前页码，  pageSize 每页显示条数，  result 返回结果：  singleamount 投注额，  effectiveamount 有效投注额，  gameroomname 游戏房间名称，  profitamount 盈利额，  confirmtime 结算时间 |
| 注意事项 | code 返回状态码，参照4.1错误代码说明；不支持查询时间跨度大于30天，开始时间与当前时间跨度大于90天的查询 |

# 错误代码说明

## 错误代码对照表

|  |  |
| --- | --- |
| 代码 | 描述 |
| 100 | 成功 |
| 101 | 请求合法验证失败 |
| 102 | 参数有误 |
| 103 | 代理不存在 |
| 104 | 参数解析失败 |
| 105 | 交易值必须大于0 |
| 106 | 取款失败 |
| 201 | 用户已存在 |
| 202 | 用户不存在 |
| 203 | 用户账户或密码不匹配 |
| 204 | 用户未登陆 |
| 205 | 用户登出 |
| 206 | 用户踢出失败 |
| 207 | 无效账户或密码 |
| 301 | 不支持币种 |
| 302 | 重复转账 |
| 303 | 余额不足 |
| 304 | 外部交易号不存在 |
| 305 | 平台交易号不存在 |
| 306 | 重复交易 |
| 307 | 等待处理 |
| 401 | 没有这款游戏 |
| 402 | 游戏平台忙碌中 |
| 403 | 游戏平台网络连接不上 |
| 404 | 游戏平台维护中 |
| 501 | 系统错误 |
|  |  |
|  |  |