

sdk 接入文档说明

更新时间2024-11-06

一、文档说明

1. 简要说明

- 提供游戏地址以及充值回调
- 获取游戏对应的channelId和appsecret

盛也提供H5接入参数，格式如下：

游戏名称：xxxxx

盛也channel (GAME_KEY) : xxxxxxxxxxxxxx

盛也appsecret: xxxxxxxxxxxxxx

channelId 对应 盛也channel

appsecret 对应 盛也appsecret

2. 参数说明

- channelId :渠道ID 为32位字符串
- appsecret 秘钥 为32位字符串

3. 签名生成规则

- 包含必要的参数userToken 和 channelId (获取方法为sdk.userToken 和 sdk.channelId)
- 生成sign的参数 即为每个接口声明的传入参数（除去sign 字段）
- 签名：
- 按照参数名的字典升序排列（使用ksort函数）
- 排序完之后，再把数组以键=值加‘&’字符连接起来，非必填的字符串填写空字符串（非必填的参数，即使为空也要参与加密）
- 然后将秘钥appsecret追加到后面（直接添加到字符串末尾，无&符号）
- 对字符串进行md5加密

二、JS-SDK 说明

1. 授权登录

1. 说明：

- 用户首次登录时，检查是否存在userToken 字段，如果不存在，进行跳转

2. 跳转地址:

- http://docater1.cn/index.php?g=Wap&m=App&a=game_login

回调地址格式:

- http://docater1.cn?channel_id={channel_id}&userToken={userToken}&other={other} 如果回调地址不是这种格式, 则证明没有跳转, 授权失败

3. 注: 协议有可能是http 或者有可能是https, 引入资源文件时最好把协议去掉, 直接从// 开始

2. 初始化js-sdk

- config 公共方法(如果没有jq组件需要引入jq)

```
<script src="//docater1.cn/tpl/User/default/js/jquery-2.1.4.min.js"></script>
<script src="//docater1.cn/tpl/User/default/js/sdk.js"></script>
<script>
    var sdk = window.Y1YSDK;
    var param = {
        channel_id: "xxxxxx", // 盛也提供H5接入参数[盛也channel]
        // 如果不存在userToken 会进行跳转, 授权登录地址的sign
        sign: "20192756aefbdbc8de0aa6f53c823e76"
    }
    // 调用config 方法, 如果不存在userToken 会进行授权登录
    sdk.config(param);
</script>
```

3. 获取用户信息

(1) 调用方法:

- getUserInfo

(2) 需要加密参数

参数名	类型	必须	说明
channel_id	String	是	游戏对应的channel_id
userToken	String	是	地址的userToken 获取方式见签名生成规则

(3) 传入参数:

参数名	类型	必须	是否参与加密	说明
sign	String	是	否	加密字符串

- 调用示例

```
<script>
    var param = {
        sign: '1792e8454119d61b0c041924e6a5e084';
    }
```

```

    }
    sdk.getUserInfo(param);
</script>

```

(4) 返回参数

参数名	类型	说明
status	String	操作状态 为1001时成功
info	String	提示信息
userinfo	Array	获取到的用户信息
userinfo.wechaname	String	用户名称
userinfo.portrait	String	用户头像
userinfo.sex	String	性别
userinfo.city	String	城市
userinfo.province	String	省会
userinfo.openid	String	用户唯一标识
userinfo.age	int	年龄
userinfo.package_original_game_key	String	导包转移中原始用户openid所属游戏game_key,非导包转移情况下为空(该参数只涉及CP无法通过openid获取账户角色信息时使用，其它任何场景均不可使用)

4. 获取发起微信支付的参数

(1) 调用方法:

- PayInfo

(2) 加密参数

参数名	类型	必须	说明
orderid	String	是	订单ID
price	String	是	支付价格（单位：元）
item_id	String	是	类目ID
other	String	是	其他参数（支付成功回调会传入此参数）

userToken	String	是	地址栏的userToken（获取方法见签名生成规则）
channel_id	String	是	游戏的channel(获取方式见签名生成规则)

(3) 传入参数:

参数名	类型	必须	是否参与加密	说明	长度
orderid	String	是	是	订单id	32
price	String	是	是	支付价格（元）	11
item_id	String	否	是	类目的id	11
other	String	否	是	支付成功回调时会传回此参数	255
role_id	String	是	否	游戏方处的角色id	32
role_name	String	是	否	角色名称	100
role_level	int	是	否	角色等级	11
server_id	String	是	否	区服id	32
sign	String	是	否	加密字符串	32

o 调用示例

```
<script>
    var param = {
        orderid: '123',
        price: '0.01',
        item_id: '1',
        other: '',
        role_id: 'xxxx',
        role_name: "角色名称",
        role_level: 80,
        server_id: "1",
        sign: 'd95d5639123009458e87b2792af8b175'
    }
    var data = sdk.PayInfo(param);
    // 调用 此方法后用postMessage 方法通知父页面调起支付
    parent.postMessage(data.data,sdk.PUBLIC_URL);
</script>
```

【注】由于项目中使用iframe嵌套的方式，通讯使用的是postmessage。因此若需要客户端支付回调的也可联系盛也技术，盛也配置好后，会post一条数据返回给游戏地址。

研发可使用如下方式接收回调内容：

```

window.addEventListener('message', function(e) {
    if (e.data.syPayCallbackData) {
        console.log('收到支付回调', e.data.syPayCallbackData)

        //判断syPayCallbackData存在则认为接收到盛也回调
        //syPayCallbackData.syPayCallbackOrderId //订单号
        //syPayCallbackData.syPayCallbackPayStatus //订单状态
        (1支付成功、2取消支付、3支付失败、0其他) 【其他类型需要研发自行轮询获取
        订单状态，推荐2-5分钟】
    }
});

```

(4) 返回参数:

参数名	类型	说明
status	String	操作状态 为1001时成功
info	String	提示信息
data	Array	获取到的支付参数(包含appId, timeStamp, nonceStr, signType, paySign, package))
domain	String	父页面的域名

5. 核对用户账单

(1) 调用方法:

- checkOrder

(2) 加密参数

参数名	类型	必须	说明
orderid	String	是	订单id
userToken	String	是	地址栏的用户Token(获取方式见签名生成规则)
channel_id	String	是	游戏的channel (获取方式见签名生成规则)

(3) 传入参数:

参数名	类型	必须	是否参与加密	说明	长度
orderid	String	是	是	订单id	32
sign	String	是	否	加密字符串	32

- 调用示例

```

<script>
    var param = {
        orderid: '123',
        sign: 'dcbcb9cbf0e6e4cc2ff79538e296967';
    }
    sdk.checkOrder(param);
</script>

```

(3) 返回参数

参数名	类型	说明
status	String	操作状态 为1001时成功
info	String	提示信息
data	Array	订单状态(包含openid 用户标识 time 支付成功时间 item_id 支付类目 orderid,订单号)

6. 用户在游戏内有创建角色，进入游戏，用户升级三种操作时，上报数据。

(1) 调用方法：

- syReportRoleInfo

(2) 加密参数：无需加密

(3) 传入参数：

参数名	类型	必须	说明	长度
role_id	String	是	游戏方处的角色id	32
role_name	String	是	角色名称	100
role_level	int	是	角色等级	11
server_id	String	是	区服id	32
server_name	String	是	区服名称	100
role_vip	int	否	角色vip等级	11
role_power	String	否	战力、武力之类角色的核心数值	11
report_type	String	是	上报类型。”entergame”进入游戏，“createrole”创角，“roleupgrade”角色升级	32

- 调用示例

```

<script>
    var param = {
        role_id: 4,           // int 游戏方处的用户id
        role_name: "角色名称", // string 角色名称
        role_level: 80,       // int 角色等级
        server_id: "1",       // string 区服id
        server_name: "3333",   // string 区服名称
        role_vip: 8,          // int 角色vip等级
        role_power: 89828828,  // int 战力、武力之类角
                                色的核心数值
        report_type: "entergame", // string 上报类型 "entergame" , "createrole", "roleupgrade"
    }
    var data = sdk.syReportRoleInfo(param);
    var sendMessage = data.data ? data.data : param;
    // 用postMessage 方法通知父页面获取角色信息
    parent.postMessage(sendMessage, sdk.PUBLIC_URL);
</script>

```

(3) 返回参数

参数名	类型	说明
status	String	操作状态 为1001时成功
info	String	提示信息
data	Array	订单状态(包含openid 用户标识 time 支付成功时间 item_id 支付类目orderid,订单号)

7. 无折扣安卓TapTap公共方法 【无折扣安卓TapTap版游戏】

(1) 调用方法:

- syTapTapAndroidAction(action, ...params)
- 参数: action: 安卓方法名称; params: 待传递参数
- 返回值: code为-10, 则代表当前调用的安卓方法不存在, 提示玩家更新
- 调用示例

1、展示激励视频

```

<script>
    async function test() {
        var data = await sdk.syTapTapAndroidAction('showRewardAd');
        console.log(data);
        //data.code 0:播放完成, 可以发放奖励; 其他情况: 失败、跳过等
        不发放奖励
        //data.message:提示信息
    }

```

```
}  
</script>
```

2、跳转游戏详情页面

```
<script>  
    async function test() {  
        let jumpUrl = ''; //需跳转的页面地址, 必须https  
        var data = await sdk.syTapTapAndroidAction('goTapTapP  
age', jumpUrl);  
        console.log(data);  
    }  
</script>
```

3、游戏方通知sdk侧初始化完毕

```
<script>  
    async function test() {  
        var data = await sdk.syTapTapAndroidAction('gameIni  
t');  
        console.log(data);  
    }  
</script>
```

4、调起TapTap分享

```
<script>  
    async function test() {  
        var data = await sdk.syTapTapAndroidAction('tapTapSha  
re');  
        console.log(data);  
        //data.code 0代表成功跳转分享、其他均为跳转失败  
    }  
</script>
```

5、tapTap打开动态页面

```
<script>  
    async function test() {  
        await sdk.syTapTapAndroidAction('tapTapOpenMoment');  
    }  
</script>
```

6、taptap上报事件

```
<script>  
    async function test() {  
        await sdk.syTapTapAndroidAction('tapTapSendEvent', ev  
entName, params);  
  
        //参数: eventName: string、params?: {string: string | n  
umber}  
  
        //返回值: {code: 0 | 1, message: string}
```


其中有两个预设的事件

1. eventName为login，注册登录事件，params中必须传userId（用户的唯一标识 string），不填会报错
2. eventName为charge，充值事件上报，params中必须包含以下参数，不填会报错

```
orderId // 订单ID、string
productNames // 产品名称、string
price // 充值金额（单位分，即无论什么币种，都需要乘以 10
0）、int
currency // 货币类型，遵循 ISO 4217 标准。参考：人民币 C
NY，美元 USD；欧元 EUR、string
payChannel // 支付方式，如：支付宝\微信、string
3、其它eventName为自己定义的事件，params也是自己定义的数据
}
</script>
```

8. 监听TapTap礼包码回传【无折扣安卓TapTap版游戏】

(1) 调用方法：

- syListenerTapTapGiftCode

(2) 调用方式：

- 最好在sdk初始化时就调用该方法进行监听，等待盛也侧将用户携带的礼包码回传给游戏方
- 调用示例

```
<script>
  async function test() {
    sdk.syListenerTapTapGiftCode((data) => {
      console.log(data);
      //data.code 礼包码、-1代表获取异常
      //data.message:
    });
  }
</script>
```

- 附录

1.支付回调

会以 post 请求的方式(参数为 json 格式)，向游戏方提供的支付回调接口，发起请求(如果获取不到参数，可以从这个方面来考虑，即我们是以 post 方式提交表单的)。传入参数: multipart/form-data

- openid 用户的标识，唯一
- price 发起微信支付时的金额
- other 发起微信支付传入的 other 参数

- item_id 发起支付时的 item_id
- orderid 发起支付时的订单 id
- sign 签名字符串，游戏接入方可根据传入的其他参数进行验证

游戏方收到请求时，可以用下面接口再次验证订单是否支付成功，收到支付回调请求后，返回'success'。

2. 验证订单接口

路径:http://docater1.cn/index.php?g=Home&m=GameOauth&a=check_order

请求方式:GET

传入参数:

- orderid 必填，订单 id 编号
- channel_id 必填，渠道 id
- sign 必填，见签名生成规则

返回参数:

- status (操作状态，为 1001 时，订单支付成功;为 4001 或 4002 时，参数缺失;为 1002 时，订单尚未支付)
- info (提示信息)
- data(订单状态，status 为 1001 有。包含 openid，用户标识;time，支付成功时间;item_id 支付类目;orderid,订单号)

3. 调用分享方法

前端页面直接调用父层iframe的方法:

```
let data = {
  share: 1
}
// 这地方需要判断下协议，根据是http或者是https来往父级传送数据
parent.postMessage(data, 'http://docater1.cn');
```

分享成功后，会post一条数据返回给游戏地址，用下面方法接收到的返回结果即可:

```
window.addEventListener('message', function(e) {
  if(e.data.shareStatus === 'success') {
    alert('分享成功');
  }
});
```

4. 通过openid获取UID

请求地址:

```
http://docater1.cn/index.php?g=Home&m=GameOauth&a=getOpenidToUid
```

请求方式: POST

请求参数:

参数名	类型	说明	是否必填	长度
channel_id	string	我方提供的小游戏key	是	32
openid	string	用户openid	是	32
sign	String	加密字符串, 见签名生成规则。注: 该接口签名不需要userToken参与	是	32

返回参数:

参数名	类型	说明
status	string	状态码
info	string	状态信息

缺少参数

```
{
  "status": 4001,
  "info": "need param"
}
```

参数错误

```
{
  "status": 4002,
  "info": "param error"
}
{
  "status": 5001,
  "info": "error sign"
}
```

成功

```
{
  "status": 1001,
```

```
    "info": "success",
    "data": {
      "uid": 123435744 // uid
    }
  }
```

5、最新区服接口（需要游戏方配置提供）

功能：研发方提供接口，供平台方获取游戏方最新区服。

请求地址：

需要游戏方配置提供

- 请求方式: POST

异步通知参数：

参数名	类型	说明	举例	是否加入验签
channel	string	我方提供的小游戏key[提供参数中的“盛也channel”]	a4e2c3a548c456a90e8973342c365c7e	是
sign	String	加密字符串，见签名生成规则。注：该接口签名不需要userToken、channel_id参与	是	32

返回参数：

参数名	类型	示例	说明
status	int	1001	状态码
info	string	success	提示信息

server_id	int	1000021	最新区服ID
belong_regional_id	int	300897	当前区服所属大区ID/连服ID
server_name	string	21服	最新区服名称
create_time	int	1647239718	创建时间(时间戳)

//正确的请求回调

```
{
  "status": 1001,
  "info": "success",
  "server_id": "1000021",
  "belong_regional_id": "300897",
  "server_name": "21服",
  "create_time": "1647239718"
}
```

//参数错误

```
{
  "status": 4001,
  "info": "error" // info:错误信息内容
}
```