8868接口V0.1

# 说明

1. 用于第三方系统接入8868平台

# 接口基本规则

**通讯方式：**接口通讯采用HTTP POST方式；

**POST数据格式：**cmd=xxxx&data=xxxx&sign=xxxx&appid=123

**参数说明：**

请求POST的参数包括两个字段：data和sign

1. **cmd：**为请求的接口名称（字符串，详见接口部分，不区分大小写）
2. **data：**为接口请求的参数（根据cmd传入相应的参数）；使用JSON格式，并使用DES进行加密; 如：

{“uid”:123456,”gid”:12345,”cpid”:222}

1. **sign：**为data的MD5摘要的前8个字符（小写），公式：

sign=md5(data + appKey).substring(0,8)

1. **apppid**:接入应用id号,由8868统一分配,每个appid对应不同的appKey

**返回数据格式：**

返回数据同样使用json格式，包括三个部分：

* Code：表示结果代码（0为操作成功，其他详见附录）；
* Msg：结果说明；
* Body:返回数据体（可选）,根据不同的接口返回不同的内容。

例子:{“code”:0,”msg”:”操作成功”,”body”:{ xxx具体内容xx}}

**异常处理：**

如果调用接口失败(超时/异常)，接口调用都会即时重试2次，如果3次都失败，则放弃。提示操作失败，并记录日志。

所有请求、返回参数名统一使用小写，参数包含多个单词使用“下划线”隔开。

# 接口

## 验证用户信息接口

**接口名称：sso**Login

**作用：**验证用户信息接口

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| login | String | 登录账号 | 是 | Data json参数 |
| password | String | 登录密码 | 是 |  |
|  |  |  |  |  |

**返回数据：body返回用户个人详细信息以及权限信息**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”，“body“:{"user\_id":"1000",//后台用户uid  "loginid":"admin",//登录名  "usertype":1,//用户类型  "status":1, //状态  "create\_time":"2013-11-1417:53:33",//创建时间  "customer\_service\_id":"kefu001",//客服id  "online\_status":1, //客服在线状态  "is\_customer":1,//是否客服  "is\_object\_customer":1,//是否物服  "is\_on\_duty":1 ,//是否上班状态  "customer\_nickname":"nickname",//客服昵称  "customer\_qq":"22223"},//客服联系qq  "userrole":[{  "role\_id":1,//系统角色id  "role\_name":”xx”,//系统角色id  "mod\_id":1,//模块id  "parent\_id":1,//父模块id  "module\_code":”xx”,//模块代码  "module\_name":”xx”,//模块名称  "level\_seq":1,//模块类型  "first\_page":”xx”,//跳转路径  "is\_menu":1,//是否菜单  "status":1,//状态  "order\_no":1}//排序号  } |

## 验证用户信息接口

**接口名称：ssoQq**Login

**作用：**根据qq账号获取用户信息

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| qq | String | Qq账号 | 是 | Data json参数 |

**返回数据：body返回用户个人详细信息以及权限信息**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”，“body“:{"user\_id":"1000",//后台用户uid  "loginid":"admin",//登录名  "usertype":1,//用户类型  "status":1, //状态  "create\_time":"2013-11-1417:53:33",//创建时间  "customer\_service\_id":"kefu001",//客服id  "online\_status":1, //客服在线状态  "is\_customer":1,//是否客服  "is\_object\_customer":1,//是否物服  "is\_on\_duty":1 ,//是否上班状态  "customer\_nickname":"nickname",//客服昵称  "customer\_qq":"22223"},//客服联系qq  "userrole":[{  "role\_id":1,//系统角色id  "role\_name":”xx”,//系统角色id  "mod\_id":1,//模块id  "parent\_id":1,//父模块id  "module\_code":”xx”,//模块代码  "module\_name":”xx”,//模块名称  "level\_seq":1,//模块类型  "first\_page":”xx”,//跳转路径  "is\_menu":1,//是否菜单  "status":1,//状态  "order\_no":1}//排序号  } |

## 订单列表

**接口名称：**getOrderList

**作用：**按条件条件读取订单列表信息（基于效率问题，程序限制最多返回2000行）。

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| by\_uid | int | 买家uid | 否 | Data json参数 |
| sll\_uid | Int | 卖家uid | 否 | Data json参数 |
| btime | String | 开始时间 | 否 | 格式：yyyy-MM-ddHH:mm:ss |
| etime | String | 结束时间 | 否 | 同上 |
| order\_status | Int | 订单状态 | 否 | Data json参数 |
| order\_id | String | 订单号 | 否 | Data json参数 |
| order\_c2c\_status | Int | 流程状态 | 否 | Data json参数 |
| order\_ispay | Int | 支付状态 | 否 | Data json参数 |
| game\_id | Int | 游戏id | 否 | Data json参数 |
| game\_area\_id | Int | 分区id | 否 | Data json参数 |
| game\_server\_id | Int | 服务器id | 否 | Data json参数 |
| order\_model | Int | 交易模式 | 否 | Data json参数 |
| order\_fr | String | 订单来源 | 否 | Data json参数 |
| customer\_service\_id | Int | 客服id | 否 | Data json参数 |
| physic\_service\_id | Int | 物服id | 否 | Data json参数 |

**返回数据：**body为订单的数组，

如{“code”:0,msg：“操作成功”,”Body”:{[xxxxx],[xxxx]}}

|  |
| --- |
| {“code”:0,”msg”:”操作成功”，”body”:{[  “order\_id”:”xxx”,//订单号  “order\_time”:”xxx”,//订单时间  “order\_amount”:xxx,//订单价格  “goods\_count”:xxx,//件数  “order\_status”:”xxx”,//订单状态  “order\_assign”:”xxx”,//订单是否派单  “order\_c2c\_status”:”xxx”,//c2c 流程状态  “game\_name”:”xxx”,//游戏名  “game\_server\_name”:”xxx”,//游戏区  “game\_server\_name”:”xxx”,// 游戏服务器名称  “order\_ispay”:”xxx”,//支付状态  “order\_model”:”xxx”,//订单模式  “order\_buy\_uid”:xxx,//卖家uid  “order\_buy\_qq”:”xxx”,//卖家qq  “goods\_name”:”xxx”,//商品名称  “goods\_id”:”xxx”,//商品id  “goods\_type”:”xxx”,//商品类型  “goods\_price”:xxx,//商品单价  “goods\_count”:xxx,//商品数量  “order\_sell\_uid”:xxx,// 卖家ID  “order\_sell\_game\_uid”:”xxx”,// 卖家账号  “order\_sell\_game\_role\_id”:”xxx”,// 卖家游戏角色ID  “order\_sell\_game\_role\_name”:”xxx”,// 卖家角色名  “game\_id”:xxx,// 商品所属游戏ID  “game\_area\_id”:xxx,// 商品所在服务器  “order\_comefrom”:”xxx”,// 订单来源,是否来由其他游戏的SDK产生  “send\_goods\_time”:”xxx”,// 发货时间  “get\_goods\_time”:”xxx”,// 收货时间  “goods\_single\_number”:xxx,// 商品单件数量  “order\_buy\_phonenum”:”xxx”,// 买家手机号,用于短信通知  “goods\_sell\_pid”:”xxx”,// 商品上架号  “order\_free”:”xxx”,// 订单手续费  “order\_pay\_success\_time”:”xxx”,// 订单支付成功时间  “valid\_flag”:xxx,// 是否删除,用于非物理删除  “order\_sell\_user\_type”:”xxx”,// 卖家等级(1:普通2:VIP)  “order\_buy\_game\_role\_level”:xxx,// 买家游戏角色等级  “order\_sell\_game\_role\_level”:”xxx”,// 卖家游戏角色等级  “shipped\_long”:”xxx”,//  “order\_pay\_platform\_id”:”xxx”,// 支付平台ID  “order\_pay\_way”:”xxx”,// 支付方式  “order\_pay\_qudao”:”xxx”,// 支付渠道  “game\_channel\_id”:xxx,// 游戏渠道ID  “quick\_deliver\_flag”:”xxx”,// 是否快速发货 1 是 0 否  “is\_lock”:”xxx”,// 是否锁定  “order\_fr”:”xxx”,// 订单购买渠道  “customer\_service\_id”:xxx,// 派单客服ID  “customer\_service\_time”:”xxx”,// 派单客服时间  “physic\_service\_id”:”xxx”,// 派单物服ID  “physic\_service\_time”:”xxx”,// 派单物服时间  “selluser\_game\_account”:”xxx”,//  “selluser\_game\_account\_pwd”:”xxx”,// 订单对应卖家账户密码  “selluser\_game\_safekey”:”xxx”,// 订单对应卖家账户安全锁  “send\_order\_type”:”xxx”,// 派单指定1:系统指定 2:买家指定  “is\_customer\_accept”:”xxx”,// 客服是否受理0:未受理 1:己受理  “is\_physic\_accept”:”xxx”,// 物服是否受理0:未受理 1:己受理  “contact\_flag”:”xxx”,// 是否须要联系0:联系 1:不联系  },{xxx},{xxx}]} |

## 订单详细信息

**接口名称：**getOrderDetail

**作用：**读取订单的详细信息，包括 c2c信息。

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 否 | Data json参数 |

**返回数据：**body为订单详细信息

|  |
| --- |
| {“code”:0,”msg”:”操作成功”，”body”:{  “order\_id”:”xxx”,//订单号  “order\_time”:”xxx”,//订单时间  “modify\_time”:”xxx”,//修改时间  “order\_amount”:xxx,//订单价格  “goods\_count”:xxx,//件数  “order\_status”:”xxx”,//订单状态  “order\_assign”:”xxx”,//订单是否派单  “order\_c2c\_status”:”xxx”,//c2c 流程状态  “game\_name”:”xxx”,//游戏名  “game\_server\_name”:”xxx”,//游戏区  “game\_server\_name”:”xxx”,// 游戏服务器名称  “goods\_position”:”xxx”,//交易地点  “remark”:”xxx”,//备注  “order\_ispay”:”xxx”,//支付状态  “order\_model”:”xxx”,//订单模式  “order\_buy\_uid”:xxx,//卖家uid  “order\_buy\_qq”:”xxx”,//卖家qq  “order\_buy\_game\_uid”:”xxx”,// 买家游戏账号  “order\_buy\_game\_role\_id”:”xxx”,// 买家游戏角色ID  “order\_buy\_game\_role\_name”:”xxx”,// 买家游戏角色名  “goods\_name”:”xxx”,//商品名称  “goods\_id”:”xxx”,//商品id  “goods\_type”:”xxx”,//商品类型  “goods\_price”:xxx,//商品单价  “goods\_count”:xxx,//商品数量  “goods\_remark”:”xxx”,//商品简介  “order\_sell\_uid”:xxx,// 卖家ID  “order\_sell\_game\_uid”:”xxx”,// 卖家账号  “order\_sell\_game\_role\_id”:”xxx”,// 卖家游戏角色ID  “order\_sell\_game\_role\_name”:”xxx”,// 卖家角色名  “game\_id”:xxx,// 商品所属游戏ID  “game\_area\_id”:xxx,// 商品所在服务器  “order\_comefrom”:”xxx”,// 订单来源,是否来由其他游戏的SDK产生  “send\_goods\_time”:”xxx”,// 发货时间  “get\_goods\_time”:”xxx”,// 收货时间  “goods\_single\_number”:xxx,// 商品单件数量  “order\_buy\_phonenum”:”xxx”,// 买家手机号,用于短信通知  “goods\_sell\_pid”:”xxx”,// 商品上架号  “order\_free”:”xxx”,// 订单手续费  “order\_pay\_success\_time”:”xxx”,// 订单支付成功时间  “valid\_flag”:xxx,// 是否删除,用于非物理删除  “order\_sell\_user\_type”:”xxx”,// 卖家等级(1:普通2:VIP)  “order\_buy\_game\_role\_level”:xxx,// 买家游戏角色等级  “order\_sell\_game\_role\_level”:”xxx”,// 卖家游戏角色等级  “shipped\_long”:”xxx”,//  “order\_pay\_platform\_id”:”xxx”,// 支付平台ID  “order\_pay\_way”:”xxx”,// 支付方式  “order\_pay\_qudao”:”xxx”,// 支付渠道  “game\_channel\_id”:xxx,// 游戏渠道ID  “quick\_deliver\_flag”:”xxx”,// 是否快速发货 1 是 0 否  “is\_lock”:”xxx”,// 是否锁定  “order\_fr”:”xxx”,// 订单购买渠道  “customer\_service\_id”:xxx,// 派单客服ID  “customer\_service\_time”:”xxx”,// 派单客服时间  “physic\_service\_id”:”xxx”,// 派单物服ID  “physic\_service\_time”:”xxx”,// 派单物服时间  “selluser\_game\_account”:”xxx”,//  “selluser\_game\_account\_pwd”:”xxx”,// 订单对应卖家账户密码  “selluser\_game\_safekey”:”xxx”,// 订单对应卖家账户安全锁  “send\_order\_type”:”xxx”,// 派单指定1:系统指定 2:买家指定  “is\_customer\_accept”:”xxx”,// 客服是否受理0:未受理 1:己受理  “is\_physic\_accept”:”xxx”,// 物服是否受理0:未受理 1:己受理  “contact\_flag”:”xxx”,// 是否须要联系0:联系 1:不联系  }} |

## 派单给客服

**接口名称：**adminSendOrder

**作用：**分派c2c订单给客服

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| remark | String | 操作备注 | 否 | Data json参数 |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”} |

## 派单给物服

**接口名称：**sendOrder

**作用：**分派c2c订单给物服

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| remark | String | 操作备注 | 否 | Data json参数 |
| Send\_order\_physic\_id | Int | 物服id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| appid | Int | 程序id | 是 |  |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”} |

## 符合派单条件的物服列表

**接口名称：**sendOrder

**作用：**分派c2c订单给物服

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| appid | Int | 程序id | 是 |  |

**返回数据：**body为符合条件的物服列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” ,”Body”:[{"user\_id":"1000",//后台用户uid  "loginid":"admin",//登录名  "usertype":1,//用户类型  "status":1, //状态  "create\_time":"2013-11-1417:53:33",//创建时间  "customer\_service\_id":"kefu001",//客服id  "online\_status":1,"is\_customer":1,//客服在线状态  "is\_customer":1,//是否客服  "is\_object\_customer":1,//是否物服  "is\_on\_duty":1, //是否上班状态  "customer\_nickname":"nickname",//客服昵称  "customer\_qq":"22223",////客服联系qq  "is\_investment\_service":1,// 是否是投资：1是0不是  "is\_visible\_weixin":1//是否显示微信窗口s  },  {xxxxx}],  }} |

## 客服/物服转单

**接口名称：**changeUserAjax

**作用：**客服物服 转单操作

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| remark | String | 操作备注 | 否 | Data json参数 |
| change\_user\_id | Int | 客服/物服id | 是 | Data json参数 |
| change\_user\_type | Int | 转单类型 | 否 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| appid | Int | 程序id | 是 |  |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” } |

## 客服转单符合条件的客服列表

**接口名称：**changeUserCustomerList

**作用：**客服物服 转单操作

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |

**返回数据：**body为符合条件的客服列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” ,”Body”:[{"user\_id":"1000",//后台用户uid  "loginid":"admin",//登录名  "usertype":1,//用户类型  "status":1, //状态  "create\_time":"2013-11-1417:53:33",//创建时间  "customer\_service\_id":"kefu001",//客服id  "online\_status":1,"is\_customer":1,//客服在线状态  "is\_customer":1,//是否客服  "is\_object\_customer":1,//是否物服  "is\_on\_duty":1, //是否上班状态  "customer\_nickname":"nickname",//客服昵称  "customer\_qq":"22223",////客服联系qq  "is\_investment\_service":1,// 是否是投资：1是0不是  "is\_visible\_weixin":1//是否显示微信窗口s  },  {xxxxx}],  }} |

## 物服转单符合条件的物服列表

**接口名称：**changeUserPhysicList

**作用：**客服物服 转单操作

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| appid | Int | 程序id | 是 |  |

**返回数据：**body为符合条件的物服列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” ,”Body”:[{"user\_id":"1000",//后台用户uid  "loginid":"admin",//登录名  "usertype":1,//用户类型  "status":1, //状态  "create\_time":"2013-11-1417:53:33",//创建时间  "customer\_service\_id":"kefu001",//客服id  "online\_status":1,"is\_customer":1,//客服在线状态  "is\_customer":1,//是否客服  "is\_object\_customer":1,//是否物服  "is\_on\_duty":1, //是否上班状态  "customer\_nickname":"nickname",//客服昵称  "customer\_qq":"22223",////客服联系qq  "is\_investment\_service":1,// 是否是投资：1是0不是  "is\_visible\_weixin":1//是否显示微信窗口s  },  {xxxxx}],  }} |

## 转账给卖家

**接口名称：**transferAccount

**作用：**订单取消，转账给卖家

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| remark | String | 操作备注 | 是 | Data json参数 |
| out\_id | Int | 超时原因 | 是 |  |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” }} |

## 物服申请撤单

**接口名称：**cancelOrderRequest

**作用：**物服申请撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| reason\_id | Int | 撤单原因id | 是 | Data json参数 |
| reason\_remark | String | 操作备注 | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| appid | Int | 程序接口 | 是 |  |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” }} |

## 客服审撤

**接口名称：**checkCancelOrder

**作用：**客服审核是否撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| remark | String | 操作备注 | 否 | Data json参数 |
| type | Int | 审撤结果 | 是 | Data json参数 |
| need\_add\_stock | Int | 是否回滚库存 | 是 | Data json参数 |
| reason | String | 撤单原因 | 否 | Data json参数 |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” } |

## 发货

**接口名称：**sendGoodsSuccess

**作用：**物服发货

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” } |

## 转单给卖家

**接口名称：**toChangeSell

**作用：**客服申请撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| order\_id | String | 订单id | 是 | Data json参数 |
| opid | Int | 操作人id | 是 | Data json参数 |
| Sell\_id | Int | 卖家id | 是 |  |
| remark | String | 备注 | 否 | Data json参数 |

**返回数据：**

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” } |

## 符合条件的转单卖家列表

**接口名称：**getChangeSellUserList

**作用：**客服申请撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| appid | Int | 程序id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |
| order\_id | String | 订单id | 是 |  |

**返回数据：**body为符合条件的转单卖家列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”, Body”:  [{“id”:xx,// id  “uid”:xx,// 转单用户ID  “game\_id”:xx,// 游戏ID  “game\_area\_id”:xx,// 游戏区ID  “game\_server\_id”:xx,// 游戏服务器ID  “game\_uid”：““,// 游戏账号ID  “game\_role\_id”:”xx”,// 游戏角色ID  “game\_role\_name”:”xx”,// 游戏角色名  “game\_account”:”xx”,// 卖家账号  “game\_pwd”:”xx”,// 账号密码  “game\_safekey”:”xx”,// 账户安全锁  “goods\_position”:xx,// 商品存放处 1:交易所 2:仓库 3:邮箱 4:包裹  “create\_time”:”xx”// 创建时间s  },{xxx}]  } |

## 超时赔付原因

**接口名称：**sendgoodsTimeoutReasonList

**作用：**客服申请撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| appid | Int | 程序id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |

**返回数据：**body为赔付原因列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功”, Body”:  [{“reason\_id”:xx,// id  “reason\_remark”:”xx”,// 原因描述  “reason\_type”:xx,// 原因类型0:失败原因 1:成功原因  “reason\_flag”:xx// 原因标识用于非物理删除0:不可用 1:可用  },{xxx}]  } |

## 撤单原因

**接口名称：**ordersCancelReasonList

**作用：**客服申请撤单

**接口参数：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 类型 | 说明 | 必须 | 备注 |
| appid | Int | 程序id | 是 | Data json参数 |
| sign | String | 请求签名 | 是 |  |

**返回数据：**body为撤单原因列表

|  |
| --- |
| {“code”:0,msg：“操作成功” , Body”:  [{“id”:xx,//撤单原因id  “cancel\_reason”:”xx”,// 撤单原因  “status”:xx,// 状态  “contact\_flag”:xx,// 是否须要联系0:联系 1:不联系  “reason\_type”:xx// 取消原因类型0:客服取消 1:物服取消  },{xxx}]  } } |

# 错误代码

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 错误代码 | 错误说明 | 备注 |
| 0 | 操作成功 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 9000 | 必填参数为空 |  |
| 9888 | 信息被非法篡改 |  |
| 9999 | 其他错误 | 在msg字段简要说明 |