# 说明

登录验证：用户在通过sdk在游戏客户端登录完成后，游戏客服端通过回传登录token到游戏服务端，游戏服务端通过sdk服务端登录验证接口提交验证信息。

充值通知：用户在游戏内通过SDK充值，当用户完成支付，平台确认用户充值成功后通知游戏方，游戏方接收平台通知并对用户充值完成相应处理。

# 注意事项

平台定义接口，游戏方按照接口文档实现接口并提供接口地址，请勿在接口地址后添加参数、?、空格等字符，接口使用http协议，get方法，编码方式为utf-8

# 接口定义

## 充值通知接口（游戏方提供接口地址给平台方配置）

### 充值接口参数定义

说明：参数可为空，为空表示空字符串，请求仍会携带此参数，值为空字符

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 可为空 | 最大长度 | 说明 | 示例 |
| from | N |  | 充值来源，固定值为sdk | sdk |
| userid | N | 64 | 平台用户唯一标识 | 100000 |
| orderid | N | 64 | 平台充值单号 | 20171101120000365941 |
| money | N | 11 | 充值金额，单位为人民币 分 | 充值1元，此值为100 |
| apporderid | Y | 64 | 游戏方充值单号，此单号为游戏方在调用sdk充值时生成，游戏方应保证此单号唯一性 | xxxxxxxx |
| transactionid\_iap | Y |  | **只有用户使用iap支付时有此参数，否则通知请求无此参数，计算sign时请判断是否携带此参数**  使用iap支付时有值，iap 交易单号，可用于标识唯一交易订单 |  |
| appid | N |  | 整型，游戏id（配置参数里的appid） | 10001 |
| serverid | Y |  | 整型，区服id，默认为0  游戏方在调用sdk充值时提供，平台原值传送给游戏方 |  |
| role | Y |  | 游戏方在调用sdk充值时提供，平台原值传送给游戏方 |  |
| rolename | Y |  | 游戏方在调用sdk充值时提供，平台原值传送给游戏方 |  |
| ext | Y | 64 | 默认为空字符串  扩展参数，游戏方定义，游戏方在调用sdk充值时提供，平台原值传送给游戏方 |  |
| time | N |  | linux时间戳，发起通知时间 | 1540053712 |
| sign | N | 32 | 小写，校验串，使用支付key即paykey，生成规则参照sign生成规则 |  |
|  |  |  |  |  |

### sign生成规则（用于充值通知）

1、计算校验串的参数值为原始值，请勿做url编码处理，参数sign不参与计算，计算使用key由平台方提供

2、拼接参数组成源串，拼接规则：以参数名字母顺序（升序），按照http 请求传参方式拼接，在最后加&key，如

a=avalue&b=bvalue&.....&z=zvalue&key

说明：请按照实际接口参数顺序拼接出源串，即使参数值为空字符串也需要加上，在最后加上&符号和key，如key为abc，则最后为 &abc

3、对源串做md5值即为sign值，sign=md5(源串)，注意：小写，32位md5值

### 示例(php)

接口地址：[http://xxx.com/xxx](http://xxx.com/pay_notify)，key为：abc

<?php

$rSign = $\_GET['sign'];//请求链接的sign

$key = 'abc';

$params = $\_GET;

**unset**($params['sign']);

ksort($params);//参数排序

reset($params);

$s = urldecode(http\_build\_query($params)).'&'.$key;//拼接

$sign = md5($s);

**if**(strtolower($rSign) == $sign){

//处理

**echo** 'success';

}**else**{

**echo** 'sign fail';

}

**exit**();

### 充值接口响应数据

游戏方成功处理的通知必须返回小写字符串 success

非success响应数据，平台当做通知失败并按照一定规则重发通知

注意：success响应数据请勿包含任何空格和其它不可见字符，对于成功处理的充值单号，由于网络等异常原因，无论多次调用游戏方都必须返回success，对于通知失败的充值单号，平台按照一定频率自动重发通知，当达到最大通知次数后停止通知，需要客服处理

### 特别提示

请游戏方检查通知接口并做好订单金额与实际支付金额校验，以实际支付金额为准

## 服务端登录验证接口

用户通过sdk登录后，游戏客户端获取到登录token回传游戏服务端，游戏服务端提交sdk服务端验证token有效性

接口地址：**http://token.union.youyo88.com/api/check\_token.php**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 可为空 | 最大长度 | 说明 | 示例 |
| userid | N | 64 | 平台用户唯一标识 | 1 |
| appid | N | 5 | 应用ID | 10000 |
| token | N | 256 | 登录token，具备一定有效期，通过sdk 客户端接口获取 |  |
| sign | N | 32 | 小写，接口校验串，使用应用key即appkey，生成规则固定为32位小写MD5值，加号为字符串连接符：  md5(appid+userid+token+appkey)  登录验证使用此md5验证规则 | appid=10001  userid=10002  token=token  appkey=abcd  sign=MD5(1000110002tokenabcd) |
| 返回数据 | 验证token有效返回：success  其它则失败 | | | |