**志上web充值文档**

版本3.3

## 充值描述

Web充值服务流程：将原苹果充值切成web充值，玩家点击内购项，则打开url地址，界面显示玩家信息及相应内购项，确定支付即可进入支付流程。

1、web充值服务

业务流程:

首先打开一个webview或web页面，url地址格式：  
URL例子：

[http://mk.zs4game.com/pay\_affirm.php?serv\_id=1&usr\_name=2011219&money\_code=yb120](http://mk.zs4game.com/pay_affirm.php?serv_id=1&usr_name=2011219&money_id=162)

参数:

|  |  |
| --- | --- |
| serv\_id | 区服ID |
| usr\_name | 角色名或者角色ID(已经和SP运营人员沟通确认) |
| money\_code | 充值代码(提供给SP运营人员，配置到SDK服务器，和充值列表的充值代码相同) |
| expand\_data | CP自定义数据（可不传） |
| mk.zs4game.com | 示例充值地址，需更改（见配置表） |

1、玩家选择充值选项，进入支付页面(志上服务器向CP服务器请求订单号)

2、玩家支付成功(志上服务器向CP服务器通知订单成功)

\*通讯走HTTP协议，正常都是get方式，除了支付成功，通知CP服务器的接口是走POST。

1.1充值请求(订单号生成) （GET）

功能描述:志上向厂商发起充值请求，厂商返回订单号

接口地址:(由厂商生成后提供给志上)

参数:

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| app\_id | 志上分配给厂商的appid |
| serv\_id | 区服id |
| player\_id | 游戏用户id |
| user\_id | Web充值页面购买的用户ID（有可能和player\_id  即角色ID相同） |
| order\_id | 志上流水单号 |
| coin | 游戏币数量 |
| money | 人民币数量 |
| create\_time | 时间戳 |
| good\_code | 商品代码 |
| sign | 加密串md5(app\_id+serv\_id+player\_id+order\_id+coin  +money+create\_=me+app\_key)  app\_id:由志上分配给厂商的应用编号，  app\_key:由志上分配给厂商的AppKey |

返回值:(json格式)

|  |  |
| --- | --- |
| 成功 | {"err\_code":0, "desc":"厂商流水订单号(10位以上)"} |
| 失败 | {"err\_code":1, "desc":"错误描述”} |

1.2、充值结果（POST）

功能描述:志上向厂商通知用户的充值结果

接口地址:由厂商生成后提供给志上

参数: 参数名

|  |  |
| --- | --- |
| 参数名 | 说明 |
| app\_id | appid(由志上分配给厂商的应用编号) |
| app\_orderid | 厂商订单号(CP第三步返回给志上) |
| order\_id | 志上平台订单号 |
| player\_id | 用户id |
| user\_id | Web充值页面购买的用户ID（有可能和player\_id即角色ID相同） |
| coin | 代币数量 |
| money | 人民币数量(以元为单位) |
| createtime | 时间戳，可以用来界定本次操作有效时间例:1375863659 |
| serv\_id | 游戏区服id |
| good\_code | 商品代码 |
| pay\_expanddata | 用户自定义字段 |
| sign | 加密串md5(app\_id+player\_id+app\_orderid+coin+money+createtime+appkey) |

返回值:(json格式)

