**空中网支付中心**

**海马服务端接入指南**

V1.0

空中网公司 版权所有

2015年9月

**版 本 历 史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **时间** | **修改人** | **修改内容** |
| 1.0 | 2015-09-04 | 梁俊 | 创建 |

[1 接口说明 3](#_Toc409096847)

[2 API接口定义 3](#_Toc409096851)

[2.1 下单 3](#_Toc409096852)

[2.1.1 请求发送地址 3](#_Toc409096853)

[2.1.2 请求基本业务参数 4](#_Toc409096854)

[2.1.3 返回结果 4](#_Toc409096856)

[2.2 支付结果查询 5](#_Toc409096857)

[2.2.1 请求发送地址 5](#_Toc409096858)

[2.2.2 请求基本业务参数 5](#_Toc409096859)

[2.2.3 返回结果 5](#_Toc409096860)

[2.3 客户端如何把订单号传入渠道方SDK 6](#_客户端订单号传入)

[3 渠道方支付状态通知地址 6](#_渠道支付通知地址)

# 接口说明



请先参考“空中网支付中心服务器端接入指南”，如有更新，请参考最新版本

# API接口定义

## 下单

### 请求发送地址

http://p.ko.cn/pay/haima

### 请求基本业务参数

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参数名称 | 参数含义 | 数据类型 | 是否可选 | 参数说明 |
| model | 请求类型 | String | 必填 | 1 -下单 |
| uid | 用户id | String | 必填 | 用户在游戏内的唯一标识 |
| pkgid | 包名 | String | 必填 | 包名 |
| itemid | 商品编号 | String | 必填 | 商品编号 |
| price | 支付金额 | Float | 必填 | 支付金额 |
| cburl | 充值回调地址 | String | 必填 | 充值成功后，通知游戏服务器给玩家发放道具的地址。 |
| channel | 渠道编号 | String | 必填 | 空中网统一分配的渠道号 |
| imei | 设备标识 | String | 可选 | 区分唯一设备 |
| device\_type | 设备系统类型 | String | 可选 | 设备系统类型，如：IPHONE |
| device\_id | 设备类型 | String | 可选 | 设备类型，如：MI 2A，LG-F400S等 |
| gversion | 游戏版本 | String | 可选 | 游戏版本，如：2.6.2，1.60等 |
| osversion | 操作系统版本 | String | 可选 | 操作系统版版本，如：19，8.0.2等 |

### 返回结果

## 支付结果查询

### 请求发送地址

http://p.ko.cn/pay/haima

### 请求基本业务参数

### 返回结果

## 客户端如何把订单号传入渠道方SDK

通过2.1步得到的订单号需要通过渠道方SDK传给渠道方，客户端调用方法如下：

//快用，通过orderInfo.orderId来传递订单号，其中\_payInfo.orderid就是2.1步得到的订单号

ZHPayOrderInfo \*orderInfo = [[ZHPayOrderInfo alloc] init];

orderInfo.orderId = \_payInfo.orderid;

orderInfo.productName = \_payInfo.name;

orderInfo.gameName = [[[NSBundle mainBundle] infoDictionary] objectForKey:@"CFBundleDisplayName"];

orderInfo.productPrice = [\_payInfo.price floatValue];

[ZHPayPlatform startPay:orderInfo delegate:self];

这一步很重要，渠道方在支付完成后通知时会把此参数带到支付中心，支付中心会根据此参数找到2.1步创建的订单，然后通知游戏。

# 渠道方支付状态通知地址

http://p.ko.cn/pay/haimacb