服务端接入指导手册

Version：5.0

## 1游戏服务器登录认证(此方法根据游戏服是否需要调用)

**【第9步 游戏服->union-server二次登录认证地址** <http://39.98.144.233:8080/server/user/verifyAccount>

请求方式：**GET**

**EXE：http://39.98.144.233:8080/server/user/verifyAccount**?userID=xxx&token=xxx&sign=xxx

userID：登录认证成功之后，Union-Server返回的userID

token： 登录认证成功之后，Union-Server返回的token

sign：md5("userID="+userID+"token="+token+appSecret);

这里游戏服务器按照格式，生成一个MD5字符串，appSecret是Union-Server分配给游戏的appSecret。

请求参数: 部分参数在客户端UToken中得到

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| **userID** | **String** | 登录认证成功之后，Union-server返回的userID |
| **token** | **String** | 登录认证成功之后，Union\_server返回的token |
| **sign** | **String** | 这里游戏服务器按照格式，生成一个md5串 |

**【第10步返回JSON字符串格式：**

返回(JSON格式)：

{

state: 1(登录认证成功)；其他失败

data: 认证成功才有数据，否则为空

{

userID: Union-Server生成的唯一用户ID

username: Union-Server生成的统一格式的用户名

}

}

返回参数：（data里面参数）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参数** | **类型** | **说明** |
| **userID** | String | Union-Server生成的唯一用户ID |
| **username** | String | Union-Server生成的统一格式的用户名 |

## 2游戏服务器提供回调地址，由union-server将内容回调给游戏服

### 【请求地址】 游戏服提供

请求方式】：POST

请求参数(JSON格式)：

{

state:状态，1：成功;其他失败

data:{

productID：商品ID

orderID: 订单号

userID: 用户ID

channelID: 渠道ID

gameID: 游戏ID

serverID：游戏服务器ID

money:充值金额，单位（分）

currency：货币类型，默认RMB

extension：获取订单号服务器传过来的自定义参数，原样返回

signType：签名类型，固定值md5 该字段不参与签名

sign：签名值。 该字段不参与签名([签名方式](#支付延签))

}

}

### 【返回】

游戏服处理成功，直接返回一个"SUCCESS"字符串到union-Server即可。失败，返回一个"FAIL"字符串。

**【****支付回调 | 验证签名】**AppSecret由聚合Union-server提供

String signStr = "channelID=XXX&currency=XXX&extension=XXX&gameID=XXX&money=XXX&orderID=XXX&productID=XXX&serverID=XXX&userID=XXXAppSecret";

签名方式MD5

**1.这里md5字符串为 32位小写**

String sign = MD5 (signStr).toLowerCase();