Gforce游戏请求api(v1.01)

V1.01 2012.06.13

增加游戏结束后flash请求服务器，服务器返回scores和rank。

游戏请求地址：http://gforce.infiniti.com.cn/div/flash.php

1. 游戏开始（或重新开始）：

## HTTP请求方式

**get/post**

**请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **必选** | **类型及范围** | **说明** |
| race\_id | true | int | 赛道编号（1,2,3,4） |
| rnd | true | string | 随机字符串，防止flash读取缓存 |

**注意事项**

未登录请调用js方法：Flash\_LoginForm()

**返回结果**

**JSON**

{

"islogin": 1,

"hashstr": ,"2134a921s8b23"

"race\_id": 1,

"scores\_times": 3,

}

**字段说明**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **返回值字段** | **字段类型** | **字段说明** |
| **islogin** | int | 是否登录（0为未登录，1为登录） |
| **hashstr** | string | 加密参数（请将此值，按约定方法加密） |
| **race\_id** | int | 赛道ID |
| **scores\_times** | int | 计入有效分的次数（每个游戏每天只有前3次积分有效） |

**其他**

无

1. 游戏结束：

## HTTP请求方式

**get/post**

**请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **必选** | **类型及范围** | **说明** |
| race\_id | true | int | 赛道编号（1,2,3,4） |
| rnd | true | string | 随机字符串，防止flash读取缓存 |
| scores | true | int | 比赛分数 |
| result | true | int | 比赛成绩(计时时间) |
| hashstr | true | string | 请求hashstr参数，加密后的值 |

**注意事项**

完成后请调用js方法：Flash\_UpdateScores(scores,rank)

scores为返回结果中的scores,rank为返回结果中的rank

**返回结果**

**JSON**

{

" scores": 104921,

" rank": 75

}

**字段说明**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **返回值字段** | **字段类型** | **字段说明** |
| **scores** | int | 用户累计积分 |
| **rank** | int | 积分排名 |

**其他**

无