



EGRET OPEN API

渠道对接文档

Version 2.2

本文档供与白鹭合作的渠道商使用

Ernest

wanghongpeng@egret.com

| 版本 | 时间 | 修订人员 | 备注 |
|------|------------|-------------|---|
| V1.0 | 2015-12-17 | 梁增鹏 | http://open.egret.com/Wiki?mid=3&cid=15 |
| V2.0 | 2016-08-01 | Ernest WANG | 1. 添加登录流程图和支付的时序图 2. 对接□参数进一步规范化 3. 给出接□的样例 4. 添加接□签名检测工具 |
| V2.1 | 2016-08-04 | Ernest WANG | 对所有接□签名的 md5 值，规范添加强调 |
| V2.2 | 2016-08-11 | Ernest WANG | 对渠道支付回调白鹭的地址参数 money 添加说明，要传折扣之前的钱数，单位为元 |
| V2.3 | 2016-11-15 | 石培宏 | 增加 APP 内支付使用微信支付说明 |

目录

| | | |
|-------|----------------------------|---|
| 1 | 前期工作 | 1 |
| 2 | 接口 | 2 |
| 2.1 | 登录接口 | 2 |
| 2.1.1 | 登录流程图 | 2 |
| 2.1.2 | 接口地址: | 3 |
| 2.1.3 | 传参方式: | 3 |
| 2.1.4 | 参数说明 | 4 |
| 2.1.5 | 返回结果 | 4 |
| 2.2 | 支付接口 | 4 |
| 2.2.1 | 接口地址 | 6 |
| 2.2.2 | 请求方式 | 6 |
| 2.2.3 | 参数说明 | 6 |
| 2.2.4 | 返回结果 | 7 |
| 2.3 | Egret 接收支付结果接口(支付回调) | 7 |
| 2.3.1 | 接口地址: | 7 |
| 2.3.2 | 请求方式: | 7 |
| 2.3.3 | 参数说明: | 7 |
| 2.3.4 | 返回结果: | 7 |
| 3 | 附录 | 9 |
| 3.1 | 签名生成规则 | 9 |
| 3.2 | 状态码 (code) 对应表 | 9 |

1 前期工作

1. 登录 Egret 开放平台 (<http://open.egret.com>):
获取对接所需要的 appId , appKey (appId 即为渠道 Id);
获取游戏的正式地址和游戏的支付回调地址
2. 如果渠道使用自己支付系统, 请准备一个支付回调的接口, 填在 Egret 开放平台上

* 渠道名称

请填写渠道名

微信号/APP/网址

请填写APP下载地址或网址

* 渠道日活跃

1,000以下 ▼

* 服务地区

中国大陆 ▼

LOGO



上传图片

支付系统

☒ Egret支付系统 ☐ 渠道自有支付系统

渠道支付地址

渠道选择自有支付系统时, 请填写本项

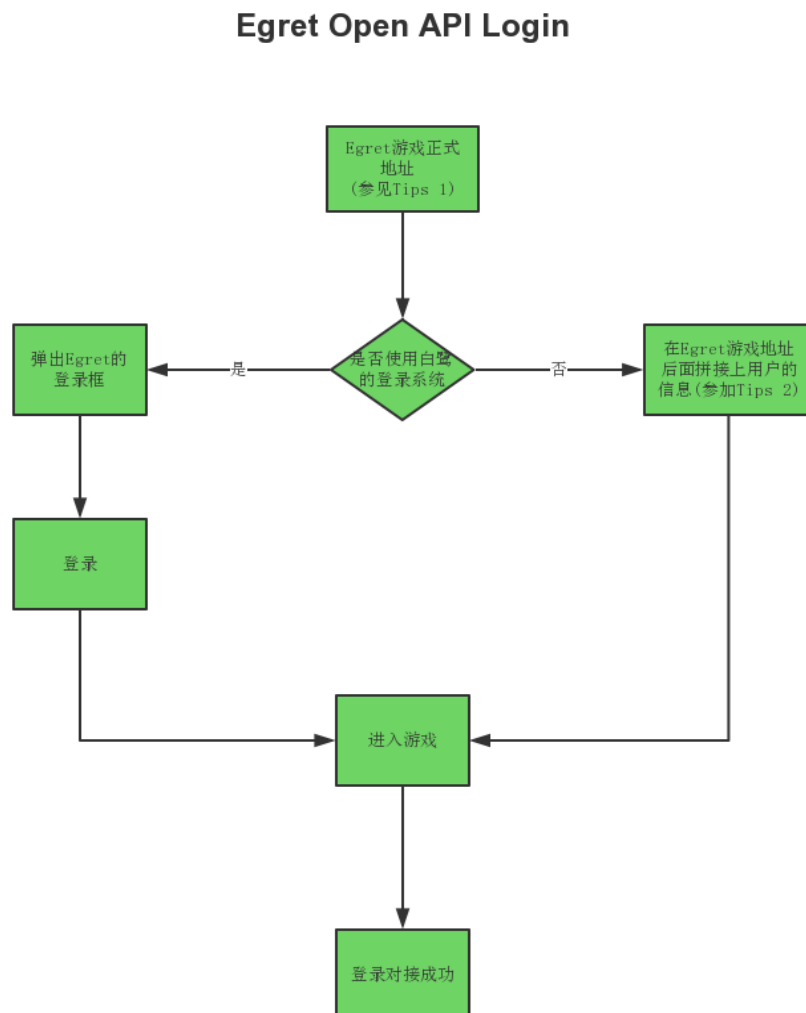
2 接口

如果渠道使用自己的登录系统，则要确保接口 1 接通，否则使用 Egret 的登录系统；

如果渠道使用自己的支付系统，则要确保接口 2 的两个接口接通，否则会影响游戏充值。

2.1 登录接口

2.1.1 登录流程图



Tips:

1. Egret 游戏正式地址登录白鹭开放平台(<http://open.egret.com>), 按照下面的路径可以拿到: 渠道商 -> 渠道 -> 游戏中心 -> 已上架游戏 -> 游戏详情。
形如: [http://api.egret-labs.org/v2/game/\[chanId\]/\[gameId\]](http://api.egret-labs.org/v2/game/[chanId]/[gameId]), [] 表示其在白鹭开放平台上的对应 id。

例: 假如您在白鹭开放平台上注册的渠道 Id 是 12345, 您要上线的游戏的 Id 是 88888, 则该游戏的游戏地址为: <http://api.egret-labs.org/v2/game/12345/88888>

2. 渠道方若想使用自己的用户体系登录游戏, 只需要在 Egret 游戏地址后面, 拼接上渠道方的用户信息即可。

例: 假如 在渠道的用户体系内有一个用户信息如下,

用户 id: 54321,

用户昵称: 张三,

用户头像: <http://img.baidu.com/54321.jpg>,

玩家性别: 男。

只需要把用户的信息用 GET 方式请求 Tips 1 中的 Egret 游戏地址即可, 如下:

[http://api.egret-labs.org/v2/game/12345/88888?userId=54321&userName=张三
&userSex=1&userImg=http%3a%2f%2fimg.baidu.com%2f54321.jpg&channelExt=
&time=1470109186&sign=0ca175b9c0f726a831d895e269332461](http://api.egret-labs.org/v2/game/12345/88888?userId=54321&userName=张三&userSex=1&userImg=http%3a%2f%2fimg.baidu.com%2f54321.jpg&channelExt=&time=1470109186&sign=0ca175b9c0f726a831d895e269332461)。

其中,

userImg 参数值要 urlencode,

userSex 参数值 1 表示男, 2 表示女, 0 表示未知

2.1.2 接口地址:

白鹭开放平台上获取的游戏正式地址

例: <http://api.egret-labs.org/v2/game/12345/88888>

对应的游戏地址, 登录 <http://open.egret.com>, 渠道商->渠道管理->《你们的渠道名字》->游戏中心->已上架游戏, 点击对应游戏的 《游戏详情》

2.1.3 传参方式:

GET

2.1.4 参数说明

| 参数名称 | 必传 | 说明 |
|------------|----|--|
| userId | 是 | 玩家在渠道上的用户 Id |
| username | 是 | 玩家在渠道上的用户昵称 |
| userImg | 是 | 玩家在渠道上的头像，没有则传空字符串，传参之前，请将地址进行 urlencode |
| userSex | 是 | 玩家在渠道上的性别：1 表示男，2 表示女，0 表示未定义 |
| channelExt | 否 | 渠道透传的参数，此参数在用户支付时会原样回传给渠道的支付页面 |
| time | 是 | Unix 时间戳（精确到秒） |
| sign | 是 | 验证签名，该接口签名方式： md5(“appId=[appId]time=[time]userId=[userId][appKey]”); [appId]代表 appId 的值，appId, appKey 有 Egret 开放平台提供（appId 即为 Egret 开放平台上的渠道 id）， sign 值应是数字和小写字母组成的字符串 |

请求样例：

<http://api.egret-labs.org/v2/game/12345/88888?userId=54321&userName=张三&userSex=1&userImg=http%3a%2f%2fimg.baidu.com%2f54321.jpg&channelExt=&time=1470109186&sign=0ca175b9c0f726a831d895e269332461>。

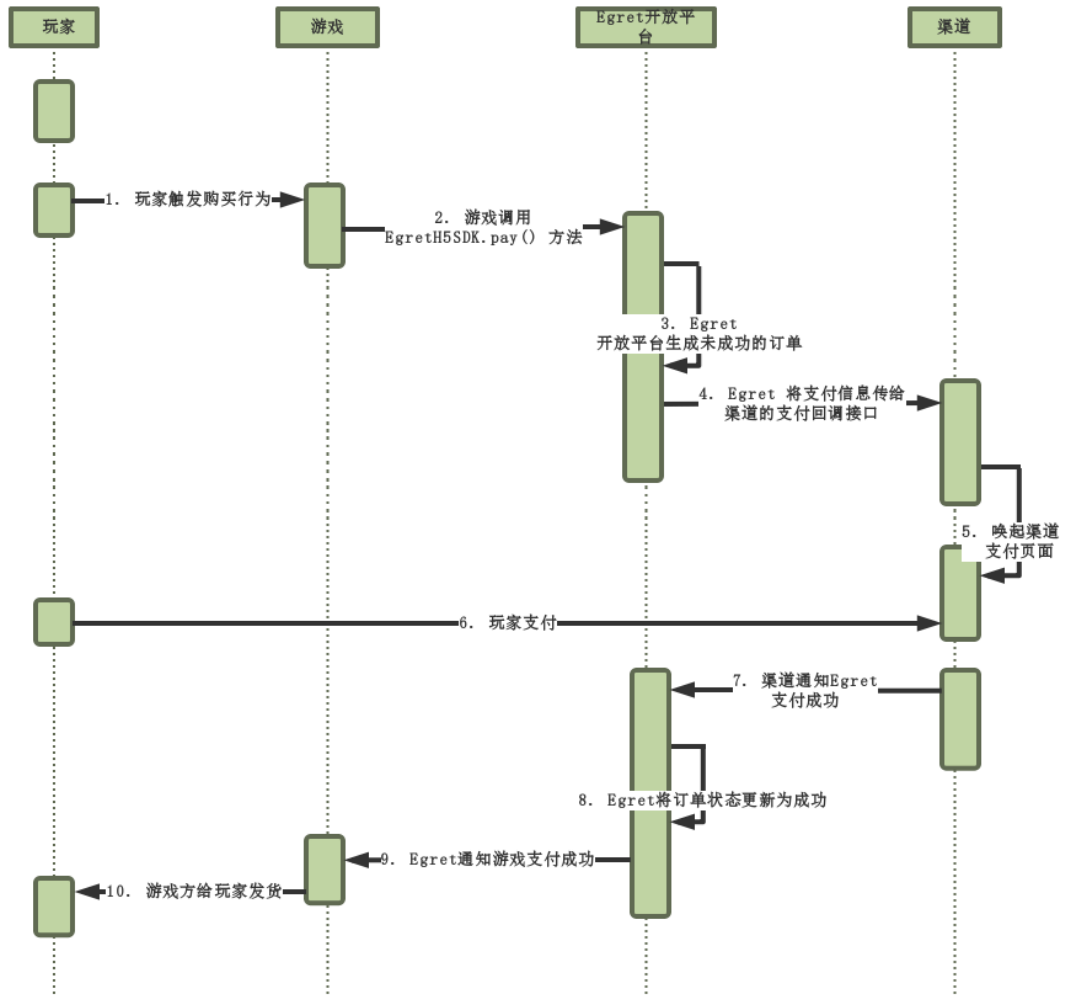
2.1.5 返回结果

可以进入游戏，即表示接入成功

2.2 支付接口

以下为白鹭开放平台支付时序图，和渠道相关的只有第 4 步和第 7 步。

Egret Open API Pay Sequence Diagram



步骤:

1. 玩家在游戏中触发购买行为
2. 游戏调用 EgretH5SDK.pay() 方法
3. Egret 开放平台生成未成功状态的订单
4. [Egret 将支付信息传给渠道的支付回调地址接口\(拉起渠道的支付页面\)](#)
5. 唤起渠道的支付页面
6. 玩家支付
7. [渠道通知 Egret 支付成功](#)
8. Egret 将订单状态更新为成功
9. Egret 通知游戏支付成功
10. 游戏方给玩家发放道具

2.2.1 接口地址

由渠道提供的支付页面地址（需要渠道方在 open.egret.com 上提交）

2.2.2 请求方式

POST

2.2.3 参数说明

| 参数名 | 必传 | 参数描述 |
|--------------|----|--|
| userId | 是 | 玩家在渠道上的用户 id |
| userName | 是 | 玩家在渠道上的用户昵称 |
| gameId | 是 | 游戏 Id |
| goodsId | 是 | 游戏商品 Id |
| goodsName | 是 | 游戏商品名称 |
| money | 是 | 支付金额(大陆地区统一为人民币元 float 类型) |
| egretOrderId | 是 | Egret 的订单 Id |
| channelExt | 否 | 渠道在用户登录进入游戏时的透传参数，在此原样回传给渠道 |
| ext | 是 | 此参数为透传参数，通知支付结果接口调用的时候原因返回给 Egret |
| gameUrl | 是 | 游戏地址，渠道完成支付流程后，跳转回游戏的地址 |
| time | 是 | Unix 时间戳（精确到秒） |
| sign | 是 | 验证签名，该接口签名方式： md5(“appId=[appId]egretOrderId=[egretOrderId]gameId=[gameId]goodsId=[goodsId]money=[money]time=[time]userId=[userId][appKey]”); appId、appKey 由 Egret 开放平台提供。 (appId 即为渠道在 Egret 开放平台上的渠道 Id, money 不能小于 1), sign 值应是数字和小写字母组成的字符串 |

2.2.4 返回结果

能拉起渠道的支付页面即表示对接成功

2.3 Egret 接收支付结果接口(支付回调)

2.3.1 接口地址：

白鹭开放平台上获取游戏支付回调地址.

例：<http://api.egret-labs.org/v2/pay/12345/88888>

对应的支付回调地址，登录 <http://open.egret.com>，渠道商->渠道管理->《你们的渠道名字》->游戏中心->已上架游戏， 点击对应游戏的 《游戏详情》

2.3.2 请求方式：

POST

2.3.3 参数说明：

| 参数名 | 必传 | 参数描述 |
|---------|----|---|
| orderId | 是 | 渠道订单 Id |
| userId | 是 | 玩家在渠道的用户 id |
| money | 是 | 玩家在渠道上的充值金额，如果渠道有自己的代金券，或者折扣，应该传用代金券或者打折之前的金额（大陆统一为人民币元，float 类型） |
| ext | 是 | Egret 透传参数，此参数在调用渠道支付页面地址时传给渠道，在此需原样回传给 Egret |
| time | 是 | Unix 时间戳（精确到秒） |
| sign | 是 | 验证签名（签名生成方式相见附录 1） |

2.3.4 返回结果：

返回格式： json

返回数据字段：

| 字段名 | 字段描述 | 示例 | 备注 |
|------|------|----|----------|
| code | 状态码 | 0 | 0 表示成功，其 |

| | | | |
|------|-----------|---------|---------------------------|
| | | | 他表示错误 (code 对应关系见附录 2) |
| msg | code 对应消息 | success | 字符串类型 |
| data | 数据 | [] | 请求正常是, 此 字段为空数组 |

返回样例:

```
{
  "code":0,
  "msg":"success",
  "data":[]
}
```

3 附录

3.1 签名生成规则

对参与签名的参数的键值进行正序排列

生成待加密字符串

第一步：对排好序的参与签名加密的参数按照排序顺序以

key1=value1key2=value2...keyn=valuen 形式连接成字符串

第二步：在已经连接好的字符串尾部连接 appkey (appkey 在开放平台获取) ，最终形成的待加密字符串格式为 key1=value1key2=value2...keyn=valuenappkey

对待加密字符串进行 md5 加密，加密之后的值应是数字和小写字母组成的字符串

生成签名方法 php 代码样例：

```
function createSign($params, $appkey) {  
    isset($params['sign']) && unset($params['sign']);  
    isset($params['page']) && unset($params['page']);  
    isset($params['per']) && unset($params['per']);  
    ksort($params);  
    $str = "";  
    foreach($params as $key=>$value) {  
        $str .= $key . "=" . $value;  
    }  
    return md5($str.$appkey);  
}
```

附签名检测工具：<http://open.egret.com/checkSign>

3.2 状态码 (code) 对应表

| code | 对应含义 |
|------|---------------|
| 0 | 成功 |
| 1001 | 参数不全 |
| 1006 | sign 错误，验证通不过 |
| 1009 | 重复订单 |
| 1013 | 支付失败 |

3.3 APP 接入白鹭支付

注意：本节只适用于有自己 App 的 CPS 渠道(使用白鹭支付的渠道)

因白鹭支付内集成微信支付，如在 App 内使用微信 H5 支付，需对 url 单独处理

参考链接：<http://blog.csdn.net/ahence/article/details/51317814>

// 如下方案可在非微信内部WebView的H5页面中调出微信支付

```
if (url.startsWith("weixin://wap/pay?")) {  
    try{  
        Intent intent = new Intent();  
        intent.setAction(Intent.ACTION_VIEW);  
        intent.setData(Uri.parse(url));  
        startActivity(intent);  
    }  
}
```