提供对接 API

请求参数

API 对于全部 API 方式都使用全球 JSON 格式，其内容类型如下：

Content-Type: application/json

签名方式：

sign 把除了 sign 外的 key 按字母从小到大排序后 key=value 用&连

接最后添上&key=secret 计算出小写 md5

Domain 域名 open\_api.test928.xyz

获取游戏启动链接

**请求参数**

API URL

: {Domain}/op/enterGameUrl

HTTP 方法

: POST

主体参数：

{

"operatorID": "商户ID, 后台获取",

"rd": "随机数",

"t": "时间戳 毫秒",

"sign": "签名",

"gameKey": "游戏ID",

"playerInfo":"{\"userName\":\"test12213216123121\",\"nickName\":\"test12332222\",\"currency\":\"USD\",\"coin\":130000000,\"lang\":\"en-US\",\"gameField\":0}"

}

userName:系统根据userName自动创建玩家

coin: 用户余额，单位为0.0001(币)

gameField: 场次

成功返回

{

"code": 0,

"data": "{\"enterUrl\":\"https://m.1b12.pro/web-api/enter?id=1492288\\u0026lang=en-US\\u0026token=open\_0\_h5z9TAhh9zaqxNJ11gRBuGBmV1d2UK5A\_0\"}",

"rd": 42110,

"sign": "04cab33cec3c1f40d65da50f216ddefd",

"t": 1732445680845

}

获取游戏列表

**请求参数**

API URL

: {Domain}/ct/getGameList

HTTP 方法

: POST

主体参数：

{

"operatorID": "商户ID",

"rd": "随机数",

"t": "时间戳 毫秒",

"gameManufacturer": "100", //100:PG

"sign": "签名"

}

成功返回

{

"code": 0,

"data": "[{\"gameKey\":\"11021\",\"gameName\":\"DragonHatch2\"}]",

"rd": 7256,

"sign": "021ea4bc7b46c1860be31ab77e17990a",

"t": 1732286463169

}

退出登录

**请求参数**

API URL

: {Domain}/ct/playerExitGame

HTTP 方法

: POST

主体参数：

{

"operatorID": "商户ID",

"rd": "随机数",

"t": "时间戳 毫秒",

"sign": "签名",

"playerInfo": "{\"userName\":\"test12322\",\"currency\":\"USD\"}"

}

成功返回

{

"code": 0,

"data": "{}",

"rd": 22674,

"sign": "2344fc8c16c2c0e2413561638bd19241",

"t": 1732449635675

}

结算回调

**请求参数**

HTTP 方法

: POST

系统发起回调，需要提供回调URL

{

"operatorID": "商户ID",

"rd": "随机数",

"t": "时间戳 毫秒",

"sign": "签名",

"data": "结算信息JSON 字符串"

}

结算数据定义

{

"pi": 18606381593820, //系统玩家ID

"ci": 2543, //运营商ID

"un": "test12213216123121", //登录请求的userName

"gn": 7732446799660430079, //游戏局号

"k": "11131", //游戏ID

"f": 0, //游戏场次

"cy": "", //货币

"c": 4000,//真实消耗，单位0.0001

"cb": 4000,//基础消耗，单位0.0001

"w": 0,//得分，单位0.0001

"t": 100, //结算类型 1:掉落还未完成；100:掉落全部完成。

"bt": 1732446799852,//投注时间

"et": ""

}

返回格式定义,校验通过才会删除消息，其他情况20s后继续推送。

{

"rd": 随机数,

"t": 时间戳 毫秒,

"sign": "签名",

"code":0

}