appstore充值流程示意图

1sSS1

2

8

9

3

4

5

7

1. 客户端发起充值请求调用充值中心的createOrder接口
2. 客户端拿到充值中心的订单信息向第appstore发起支付请求
3. 支付完成后appstore返回支付的小票
4. 客户端将拿到的小票提交给充值中心
5. 充值中心将小票和订单号添加到验证队列(国内验证小票非常慢，我们在国外部署了一台专门验证小票的服务器)
6. 验证队列拿到小票去appstore做验证验证通过的标记status 为0
7. daemon\_appstore 拿到验证完成的订单发送给充值代理
8. 充值代理通知游戏服务器给玩家添加虚拟游戏币
9. 游戏服务器通知客户端发货,充值流程结束

注意事项

1. 小票不是唯一的,同一个小票可以有几种表示方法，要对每一个流水号做记录 同样的流水号只能使用一次，对重复的小票要记录
2. 只要是已经支付过的订单苹果那边都能验证成功,无appid 关联性appstore 的订单跟游戏无关，要判断是否是我们游戏的订单
3. 由于小票可以伪造,曾经收到过 支付时间比创建时间早的订单，这样的小票只记录不验证
4. 由于小票里没有价格信息要比较小票里的itemid是否和创建订单时对应 曾经出现过用6块的订单冒充648的订单的情况，这样的小票只记录不验证
5. 订单有有效期,如果小票的支付时间比创建订单时间晚很多(目前设置为5天) 苹果那边也会失效，这样的小票也不做验证,只做记录