

KK 游戏 API 服务接口

文件状态：	文件标识：	
<input type="checkbox"/> 草稿	当前版本：	v.2.7
<input checked="" type="checkbox"/> 正式发布	作 者：	KK
<input type="checkbox"/> 正在修改	完成日期：	2017 年 5 月 3 日

版本	编写/修订说明	修订人	修订日期
1.0	初稿	kk	2017 年 5 月 3 日
2.0	1、新增修改登录密码方法； 2、申博游戏代码由 SB 改为 TGP； 3、新增 TGP 游戏，对应 GB、TC 方法加 locale 和 limit 参数限定； 4、完善币种代码； 5、规范语言格式，完善语言代码； 6、修改 OG 的 FW 方法 type 类型，规范所有包含 PC 版和手机版的类型为：0 代表 PC 版，1 代表手机版； 7、加注单查询时间说明。	xy	2017 年 8 月 2 日
2.1	1、修改注单查询接口。如果注单数量过多，返回对象的 msg 参数会返回下一页页码（无下一页 msg 返回空）。注单查询通过 remark 参数传递页码； 2、AG、BBIN、MG、PT 查询注单不返回 xmlPath 字段； 3、更新 ZFB 注单返回参数及 ZFB 说明文档。	xy	2017 年 8 月 14 日
2.2	1、AG 注单查询：type=H，返回捕鱼王注单；type=Y，返回街机电玩注单； 2、完善币种和语言列表； 3、平台编号 IPLAY 改为 PSG； 4、下架 Betsoft 电子； 5、新增开元棋牌游戏； 6、AG 盘口由 remark 参数传递改为 limit 参数传递。	xy	2017 年 9 月 28 日

2.3	1、新增返回提示 2006 ,即游戏未开通 ,需联系 KKAPI 开通 ; 2、完善币种 ; 3、完成 AG、BBIN、MG、PT 专属文档。	xy	2017 年 10 月 24 日
2.4	1、语言、币种规范定义 ; 2、完成所有游戏平台专属文档。	xy	2017 年 11 月 8 日
2.5	下架 PGS 电子游戏。	xy	2017 年 11 月 13 日
2.6	UG 游戏新增联盟、队名查询。	xy	2017 年 11 月 17 日
2.7	1、新增重置账号密码接口 ; 2、UG 游戏新增通过联盟 ID 查联盟 ,通过队名 ID 查队名。	xy	2017 年 11 月 22 日

一概述.....	5
二 API 方法一般定义.....	5
2.1 说明	5
2.2 call 地址	5
2.2.1 host 说明	5
2.2.2 params 说明	5
2.2.3 key 说明	6
2.3 请求头设置.....	6
2.4 返回值说明.....	6
三 API 方法定义.....	7
3.1 查询账户余额(GB)	7
3.1.1 描述:	7
3.1.2 参数 params:.....	7
3.1.3 返回结果	8
3.2 转账(TC)	8
3.2.1 描述:	8
3.2.2 参数说明	8
3.2.3 返回结果	9
3.3 查询游戏玩家转账记录(QT).....	10
3.3.1 描述:	10
3.3.2 参数 params:.....	10
3.3.3 返回结果	10
3.4 查询代理线所有玩家转账记录 (QA)	11
3.4.1 描述:	11
3.4.2 参数 params:.....	11
3.4.3 返回结果	11
3.5 获取游戏地址(FW)	12
3.5.1 描述:	12
3.5.2 参数 params:.....	12
3.5.3 返回结果	13
3.6 查询下注记录(BT)	13
3.6.1 描述:	13
3.6.2 参数 params:.....	14
3.6.3 返回结果	14
3.7 修改登录密码(UP)	15
3.7.1 描述:	15
3.7.2 参数 params:.....	15
3.7.3 返回结果	16
3.8 重置登录密码(RP)	16
3.8.1 描述:	16
3.8.2 参数 params:.....	16
3.8.3 返回结果	16
3.9 退出登录(LO)	17
3.9.1 描述:	17

3.9.2 参数 params:.....	17
3.9.3 返回结果	18
四平台编码定义	18
4.1 响应编码	18
4.2 游戏定义	19
4.3 方法定义	20
4.4 参数定义	20
4.5 货币定义	22
4.6 语言定义	23
五调用示例	24

一概述

- 本文档是关于 KK 所有游戏的通用接口设计说明书，定义平台通用接口接入规范。

二 API 方法一般定义

2.1 说明

- 本说明为定义怎么呼叫远程 API 服务，所有的 API 呼叫都必须遵循这个一般定义。

2.2 call 地址

- `http://host/kkapi?params=xxxx&key=xxxx`

2.2.1 host 说明

- host 地址请向客服咨询

2.2.2 params 说明

- params 为 DES 加密后文本，根据的定义根据不同的 API 方法，params 内容有所不同，详细参数内容参考下文中的每个呼叫 API 的方法定义。
- params 的明文定义类似如下格式：

```
loginName=" test" &password=" 000000" &currency=" CNY"
```

```
DESEncrypt des = new DESEncrypt(desKey);
```

```
params = des.encrypt(params);
```

- 注：params 传输前（非加密前，也非 key 定义前）需要用

URLEncoder.encode(params, "UTF-8")方法编码。

2.2.3 key 说明

- Key 是 MD5 加密后的文本。

key = MD5.encryption(params + md5Key);

- 其中 params 为加密的后的文本，desKey , md5Key 需要向我方客服索取。

2.3 请求头设置

- 以上链接不能使用浏览器直接打开，因为需要设置请求头信息，设置头的例子如下：

```
httpConn.setRequestProperty("KK","WEB_KK_GI_1001");
```

```
httpConn.setRequestProperty("METHOD","WEB_KK_MD_FW");
```

- ✧ 第一个的属性名字必须是 **KK**，它的值是 **WEB_KK_GI_**加上你的代理号，代理号需要向我方客服索取。

- ✧ 第二是属性名字必须是 **METHOD**，它的值是 **WEB_KK_MD_**加上你需要呼叫的方法，方法定义请参考三 3 方法定义。

以上加密和解密，以及请求头设置我们提供 **JAVA** 例子程序参考。具体请参考[五调用示例](#)。

2.4 返回值说明

返回值是 JSON 字符串，说明如下表：

参数名	类型	说明
code	int	0 表示成功，其它请参考 4.1 响应编码

msg	String	msg 是返回错误说明
result	string	返回的结果，根据呼叫的 API 不同，返回格式不同，有些时候返回 JSON 格式的数据，如投注记录等，有些直接返回结果，如余额。

➤ 返回值没有特别说明，可以忽略 `result`，否则会特别说明！

三 API 方法定义

3.1 查询账户余额(GB)

3.1.1 描述：

➤ 用于查询客户的现时可用余额；

3.1.2 参数 params:

loginName=xxxx&acctType=X&password=xxxx¤cy=X
XX&locale=XXX&gamePlatform
=XXXX&limit=XX&remark=xxxx

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
acctType	String	是	账号类型，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	游戏账号的密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

currency	String	是	货币种类，参考 4.5 货币定义。
locale	String	是	语言，参考 4.6 语言定义。
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义。
limit	String	是	限定 规则详情请参考 4.4 参数定义。
remark	String	是	规则详情请参考 4.4 参数定义。

3.1.3 返回结果

返回参数			
参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息
result	String	是	用户余额（元）

3.2 转账(TC)

3.2.1 描述：

- 用于网站账号转移资金到游戏账号，或从游戏账号转移资金到网站账号。

3.2.2 参数说明

loginName=xxxx& acctType=X&password=xxxx¤cy
=XXX&locale=XXX&gamePlatform=XXXX&type=D&
billno=xxxx &credit=2000&limit=XX&remark=xxxx

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
acctType	String	是	账号类型，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	游戏账号的密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
currency	String	是	货币种类，参考 4.5 货币定义
locale	String	是	语言，参考 4.6 语言定义 。
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义
type	String	是	规则详情请参考 4.4 参数定义 。
billno	String	是	单号，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
credit	Integer	是	转账金额，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
limit	String	是	限定，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
remark	String	是	规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.2.3 返回结果

➤ 参考 [2.4 返回值说明](#)。

3.3 查询游戏玩家转账记录(QT)

3.3.1 描述:

- 用于查询账号转账记录。

3.3.2 参数 params:

loginName=xxxx&password=xxxx&gamePlatform=XXXX
&fromDate=xxx&toDate=xxx

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	玩家密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义
fromDate	String	是	起始时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
toDate	String	是	结束时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.3.3 返回结果

返回参数

参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码,具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息
result	String	是	转账 JSON 记录

3.4 查询代理线所有玩家转账记录（QA）

3.4.1 描述：

- 用于查询代理下面所有玩家的转账记录。

3.4.2 参数 params:

gamePlatform=XXXX&fromDate=xxx&toDate=xxx

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义
fromDate	String	是	起始时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
toDate	String	是	结束时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.4.3 返回结果

返回参数			
参数名	类型	是否必填	说明

code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息
result	String	是	转账 JSON 记录

3.5 获取游戏地址(FW)

3.5.1 描述：

- 用于从游戏网站获取打开游戏的地址。

3.5.2 参数 params:

loginName=xxxx&acctType=X&password=xxxx¤cy
=XXXX&locale
=XXXX&gamePlatform=XXXX&gameType=XXX&type=XX
X&returnUrl=xxxx&limit=XXX&remark

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
acctType	String	是	账号类型，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	游戏账号的密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
currency	String	是	货币种类，参考 4.5 货币定义 。

locale	String	是	语言，参考 4.6 语言定义 。
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义 。
gameType	String	是	进入具体游戏，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
type	String	是	规则详情请参考 4.4 参数定义 。
returnUrl	String	是	返回地址，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
limit	String	是	限定 规则详情请参考 4.4 参数定义 。
remark	String	是	规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.5.3 返回结果

返回参数			
参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息
result	String	是	返回游戏地址。

3.6 查询下注记录(BT)

3.6.1 描述：

- 用于从游戏网站获取下注记录。

3.6.2 参数 params:

gamePlatform=XXXX&type=XXX&fromDate=xxx&toDate=xxx&remark=XX

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义
type	String	是	1、 AG 游戏平台中，L 为直播，E 为电子，H 为捕鱼王，Y 为街机电玩； 2、 UG 游戏平台中，B 为注单，L 为联盟，T 为队名。
fromDate	String	是	起始时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
toDate	String	是	结束时间，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
remark	String	是	页码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

- 注：注单查询的 fromDate 和 toDate 是 KKAPI 拿到游戏注单的时间，建议接入方定时每隔 3-5 分钟查询一次注单，中间不要有时间中断。
- 如：第一次查询时间间隔为“2017-7-1 00:00:00”-“2017-7-1 00:04:59”
- 则：第二次查询时间间隔为“2017-7-1 00:05:00”-“2017-7-1 00:09:59”以此类推。

3.6.3 返回结果

返回参数

参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	有值则代表下一页页码,无值表示没有下一页记录
result	String	是	下注 JSON 记录

3.7 修改登录密码(UP)

3.7.1 描述:

- 用于修改游戏登录密码。

3.7.2 参数 params:

loginName=xxxx&password=xxxx&remark=XXX

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名,规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	游戏账号的密码,规则详情请参考 4.4 参数定义 。
remark	String	否	新密码,规则详情请参考 4.4 参数定义 中密码的定义规范。

3.7.3 返回结果

返回参数			
参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息

3.8 重置登录密码(RP)

3.8.1 描述：

- 用于重置游戏登录密码。

3.8.2 参数 params:

loginName=xxxx&password=xxxx

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	重置后新的登录密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.8.3 返回结果

返回参数

参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息

3.9 退出登录(LO)

3.9.1 描述：

- 用于退出已登录的游戏。

3.9.2 参数 params:

loginName=xxxx&password=xxxx&gamePlatform=XXX&
gameType=XXX

输入参数 (Params)			
参数名	类型	是否必填	说明
loginName	String	是	游戏账号的登录名，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
password	String	是	游戏账号的密码，规则详情请参考 4.4 参数定义 。
gamePlatform	String	是	游戏平台，参考 4.2 游戏定义
gameType	String	是	进入具体游戏，规则详情请参考 4.4 参数定义 。

3.9.3 返回结果

返回参数			
参数名	类型	是否必填	说明
code	Int	是	返回码，具体含义请参照 4.1 响应编码
msg	String	否	返回信息

四平台编码定义

4.1 响应编码

响应编码(int)	描述
0	成功
1	系统错误
2	非法请求，请求头无效
3	参数错误
1001	代理商无效
1002	用户名无效
1003	密码无效
1004	用户/密码错误
1005	余额不足
1006	Ip 地址无效
1007	账户异常

2001	请求 API 接口无效
2002	DES 加密值不正确
2003	Key 值错误
2004	游戏不存在
2005	代理商配置资料错误
2006	游戏未开通，需联系 KKAPI 开通
3001	订单已存在
3002	订单不存在
3003	日期错误
4001	游戏返回错误
4002	游戏返回失败
9999	未定义代码

4.2 游戏定义

游戏定义(String)	描述
ZFB	众发体育
AG	AG 游戏
BBIN	BBIN
MG	MG 电子
PT	PT 电子
OG	OG 直播
UG	UG 体育

TGP	申博太阳城
IM	IM 体育
CC	开元棋牌

4.3 方法定义

序号	方法代码	说明
1	GB	查询账户余额
2	TC	账户转账
3	QT	查询转账记录
4	QA	查询代理所有玩家转账记录
5	FW	获取游戏地址
6	BT	读注单信息
7	UP	修改账户密码
8	RP	重置账户密码
9	LO	退出登录

4.4 参数定义

参数名	描述	格式说明
loginName	登录名	必須少于 12 個字符，不可以带特殊字符，只能由数字和字母组成。
acctType	账号类型	1 为正式，0 为试玩。
password	账号密码	必須 6 到 12 字符不可以带特殊字符，只能由数

		字和字母组成。
locale	语言	参考 4.6 语言定义
currency	币种	参考 4.5 货币定义
gamePlatform	游戏平台	参考 4.2 游戏定义
gameType	游戏种类	1、 ZFB、AG、BBIN、MG、PT、OG 传 0。 2、 其他游戏平台请咨询客服人员索要对应游戏平台的游戏种类表。
type	类型	1、 在 TC（转账）方法中，W：从网站账号转款到游戏账号，D：从游戏账号转款到网站账号。 2、 OG、TGP 中 FW 方法里，传 0 为 PC 网页版，传 1 为手机版。
billno	单号	billno=(apiCode+序列), 序列是唯一的 13~16 位数，例如: apiCode= 'XXXXXX' 及序列=1234567890987, 那么 billno=XXXXX1234567890987，billno 在系统中需要保证是唯一，查询审核转账记录需要使用到它。 注 :1、BBIN 平台的只可使用数字, 请使用 19 字符内； 2、MG 平台只可使用数字, 请使用 8 字符内。
credit	金额	必须是整数，单位是元。
fromDate	开始时间	格式:"yyyy-MM-dd HH:mm:ss"

toDate	结束时间	格式:"yyyy-MM-dd HH:mm:ss"
returnUrl	返回地址	在打开 KK 游戏后，用于返回原网站地址。
limit	限定	<p>1、在 AG 游戏平台的 GB、TC、FW 方法中表示盘口，可设定新玩家可下注的范围。</p> <p>值: A、B、C、D、E、F、G、H 及 I。</p> <p>默认值: A 玩家的下注范围(人民币)。</p> <p>其他币种的下注范围, 请参考 AG 国际厅游戏后台管理系统内“系统公共盘口”。</p> <p>2、在 OG 游戏平台中，表示视讯限红和轮盘限红，用 隔开，默认 1 1。</p> <p>具体限红值请参照 OG.pdf。</p>
remark	备注	<p>1、在 B T (获取注单) 中表示页码。</p> <p>2、UP (修改密码) 中代表新密码。</p> <p>3、在 OG 游戏平台的 FW 方法中表示是否 iframe 打开，默认 0，iframe 打开传 1。</p>

4.5 货币定义

货币定义(String)	描述
CNY	人民币
USD	美元
HKD	港币
GBP	英镑

KRW	韩元
CAD	加元
SGD	新加坡币
MYR	马来币
IDR	印尼币
VND	越南盾
THB	泰铢
PHP	菲律宾比索
RUB	俄罗斯币
EUR	欧元
JPY	日元
TWD	台湾元
KHR	柬埔寨瑞尔
MMK	缅元
INR	印度卢比
BTC	比特币

注：币种参数按 ISO4217 币种定义标准传输。
 具体游戏平台对应所支持的币种详情，请具体参考对应游戏文档参数说明。

4.6 语言定义

语言定义(String)	描述
zh-CN	简体中文
zh-TW	繁体中文

en-GB	英式英语
en-US	英文
JA	日语
KO	韩语
TH	泰文
VI	越南文
ID	印尼语
MS	马来语
ES	西班牙语

注：语言参数除中文和英文意外，按 ISO 639-1 语言定义标准传输。
具体游戏平台对应所支持的语言详情，请具体参考对应游戏文档参数说明。

五调用示例

java 代码示例:

```
static String url = "http://host/kkapi
```

```
static String desKey = "3aQ6LbAC";
```

```
static String md5Key = "u06xlnp42A288dTBMN";
```

```
public static void getAccountBalance() throws Exception {
```

```
    DESEncrypt des = new DESEncrypt(desKey);
```

```
    String params =
```

```
des.encrypt("loginName=test001&acctType=1&password=123456&currency=CNY&gamePlatform=ZFB");
```



```

String key = MD5.encryption(params + md5Key);

String result = doLink(String.format("%s?params=%s&key=%s",
url, URLEncoder.encode(params, "UTF-8"), key));
}

```

```

public static String doLink(String source) {

    StringBuilder json = new StringBuilder();

    try {

        URL url = new URL(source);

        URLConnection httpConn = url.openConnection();

        httpConn.setConnectTimeout(30000);

        httpConn.setReadTimeout(30000);

        httpConn.setRequestMethod("GET");

        httpConn.setRequestProperty("KK",

"WEB_KK_GI_1001");

        httpConn.setRequestProperty("METHOD",

"WEB_KK_MD_FW");

        httpConn.setRequestProperty("User-Agent",

            "Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0;

Windows NT 5.0)");

        BufferedReader in = new BufferedReader(new

InputStreamReader(yc.getInputStream()));

```

```
String inputLine = null;

while ((inputLine = in.readLine()) != null) {

    json.append(inputLine);

}

in.close();

} catch (MalformedURLException e) {

} catch (IOException e) {

}

return json.toString();

}
```