

VG 游戏平台

VG 游戏 API 文档

仅限 VG 客户内部使用

目录

1 游戏 API 指引	4
1.1 API 接入注意要点	4
1.2 创建游戏账号 (create)	5
1.3 登录游戏 (loginWithChannel)	7
1.4 会员向游戏平台存款 (deposit)	9
1.5 会员从游戏平台取款 (withdraw)	11
1.6 查询会员余额 (balance)	14
1.7 获取会员转账记录 (transRecord)	16
1.8 修改用户代理 (updateAgent)	18
1.9 试玩接口 (trygame)	20
1.10 查询注单合计数 (QueryGameReportSum)	22
1.11 获取游戏列表 (getlobbygamelist)	24
1.12 获取注单详情 (gameresultbox)	26
1.13 踢出玩家 (resetuser)	28
1.14 获取玩家状态 (getuseravailable)	30
1.15 获取玩家状态 (getuseravailable)	31
1.16 设置玩家状态 (setuseravailable)	33
1.17 获取玩家下注信息 (QueryUserReportSum)	35
2 VG 游戏抓票	37
2.1 方法一：获取对战游戏记录 (gamerecordid)	38
2.2 方法二：获取对战游戏记录 (gamerecordrun)	41
2.3 方法三：获取对战游戏记录 (gamerecordtime)	45

附录 1：错误代码表.....	49
附录 2 对战游戏记录解析说明.....	50
部分游戏返回抓票无法返回注单详情，请调用 gameresultbox 接口获取.....	50
斗地主、加倍斗地主.....	50
抢庄牛牛、通比牛牛、经典抢庄牛牛、看四张抢庄牛牛.....	52
百人牛牛.....	55
竞咪楚汉德州.....	57
推筒子.....	59
保险楚汉德州.....	60
血战到底.....	62
炸金花.....	65
百人三公.....	67
龙王捕鱼.....	70
多财多福.....	71
必下德州.....	72
十三水.....	74
开心摇摇乐.....	77
二八杠.....	78
广东推倒胡.....	79
广东鸡平胡.....	81
百家乐.....	83
二十一点.....	85
开心翻翻乐.....	87

龙虎斗.....	89
跑得快.....	91
幸运转盘.....	92
牛牛大吃小.....	93
搏一搏.....	96
更新记录.....	0

1 游戏 API 指引

1.1 API 接入注意要点

- 接口名称按文档定义，区分大小写；
- 接口参数名称一般小写，区分大小写，接口参数及返回统一使用 UTF-8 编码；
- 接口中的 `verifyCode` 使用 MD5 加密，加密后的内容为 32 位大写。
- 接口中进行 MD5 加密时，参数的顺序应该与 URL 中的参数顺序一致。如：
https://<server>/webapi/interface.aspx?username=jack&channel=VG&orientation=&gameType=2&verifyCode=md5(jackVG2privatekey)
privatekey 为参数文档的渠道密码，md5 里面的参数的顺序必须和 url 上参数的顺序一致，此例子中 md5 顺序是
username+channel+orientation+gameType+privatekey，orientation 参数为空，privatekey 固定在最后。
- 接口以 https 协议交互，例如：<https://<server>/webapi/interface.aspx?param=value>

- ◇ “?” 前为请求接口地址；
- ◇ param 的说明：表示接口参数，具体为各接口中定义的字段名，接口参数大小写敏感
- ◇ 参照各个接口中 param 的定义；
- ◇ 接口的参数列表由 “param=value” 形式（参数=值）以 “&” 链接而构成；
- 接口文档中 “是否必须”，Y 为必须参数，N 为非必须参数；
- 若登录游戏(loginwithchannel)和存款(deposit)接口返回 “1 Invalid userfullname” ,表示此账号未在 VG 游戏中创建 ,此时可调用创建游戏账号(create)
接口在 VG 游戏中创建游戏账号后再重新登录游戏或存款。
- 除斗地主 (gametype=1) 外，其他所有游戏均支持免转钱包。
- 抓票等接口时间为北京时间。

1.2 创建游戏账号 (create)

1.2.1 描述

运营平台调用 “create” 接口创建会员游戏账号，API 将会员游戏账号写入数据库。

1.2.2 接口参数 (param)

create : 创建新会员。

示例URL：

https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=create&channel=DZ&agent=COM1&verifyCode=FE803B5809C3974CCD9829E8EDCD5CC2

字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	create	Y
username	会员账号	String	会员账号的长度建议在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线的组合；不可以包含特殊字符。	Y
channel	运营平台渠道号	String	由2~4个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
agent	代理	String	会员所属的代理，没有设置代理时可以不传。建议长度在 2~6 个字符之间，由字母、数字和下划线组成。	N
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey是双方约定的。MD5加密时，请按API链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成verifyCode中的字母需使用大写。	Y

1.2.3 返回示例

<pre><xml version="1.0"> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result></result> </response></pre>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	成功为空字符串

1.3 登录游戏 (loginWithChannel)

1.3.1 描述

会员登录游戏时，运营平台调用“loginWithChannel” API 获得我方返回的用户登陆 URL，通过此 URL 登录跳转进入游戏。

1.3.2 接口参数 (param)

loginWithChannel：此接口用于访问对战游戏时登录用 API。
示例 URL： https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=loginWithChannel&channel=DZ&gametype=1&gameversion=2&create=true&verifyCode=370E02794993CD2C2333A737F5317DF2

字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	loginWithChannel	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度建议在 [6,15] 个字符之间，只可以是字母、数字下划线的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符。	Y
channel	运营平台渠道号	String	由2~4个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
gametype	游戏类型	Int	1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州8=推筒子 9 加倍斗地主10=保险楚汉德州11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 1000=游戏大厅	N
gameversion	游戏版本	Int	1=PC 2=移动端	Y
orientation	游戏大厅版式	Int	1=横版 2=竖版 注意：此参数仅在 gametype 的值为 1000 时生效。可不填。默认为横版。	N
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.3.3 返回示例

```
<xml version="1.0">
```


<pre> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>https://<server>/index.html?token=CF059512B4B409588C281DD067B64C56</result> </response> </pre>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	成功返回登录 URL，否则是空字符串。

1.4 会员向游戏平台存款 (deposit)

1.4.1 描述

会员向游戏平台存款，调用 “deposit” API 校验相应信息，并返回订单状态。

1.4.2 接口参数 (param)

deposit ：会员向游戏平台存款

示例 URL：

https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=deposit&serial=3241234&amount=100.20&channel=DZ&verifyCode=3D410D381D7EB476CA473B8E0F66C93D

字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	deposit	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度建议在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符。	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
amount	存款金额	Double	金额>0，且只能保留 2 位小数	Y
serial	订单号	String	运营平台创建的唯一订单号，用于唯一性判断（长度在[1,30]个字符之间）	Y
verifyCode	安全验证码	verifyCode	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 ""；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.4.3 返回示例

```
<?xml version="1.0"?>
<response>
  <errcode>0</errcode>
  <errtext>success</errtext>
  <result>100</result>
  <resultdouble>100.20</resultdouble>
  <rate>100</rate>
  <coins>10020</coins>
```

</response>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	余额取整	String	成功返回存款后的会员账户余额（取整，单位为人民币），否则返回空字符串
resultdouble	余额带 2 位小数点	String	成功返回存款后的会员账户余额（带 2 位小数点，单位为人民币），否则返回空字符串
rate	兑换率	String	本渠道配置的兑换率。游戏币除以兑换率即为人民币。
coins	游戏币	String	成功返回会员账户的游戏币值。

1.5 会员从游戏平台取款（withdraw）

1.5.1 描述

会员从游戏平台取款，调用“withdraw”API 校验相应信息，并返回订单状态。

1.5.2 接口参数 (param)

withdraw : 会员从游戏平台取款				
示例 URL : https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=withdraw&serial=1488966662068&amount=50.11&channel=DZ&verifyCode=2AB533357283399F7AF22A136E7637FE				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	withdraw	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间,只可以是字母、数字下划线的组合;不区分大小写,不可以包含特殊字符。	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成,并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称:DZ_XXXX	Y
amount	取款金额	Double	金额>0 ,且只能保留 2 位小数	Y
serial	订单号	String	运营平台创建的唯一订单号,用于唯一性判断(长度在[1,30]个字符之间)	Y
verifyCode	安全验证码	String	若 URL 为 : <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为:md5(value1value2privatekey)。 注意:privatekey 是双方约定的。MD5 加密时,请按 API 链接中的参数顺序进行加密,不需要传的参数值请使用空字符串 "" ;最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.5.3 返回示例

<pre><?xml version="1.0"?> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>50</result> <resultdouble>50.09</resultdouble> <rate>100</rate> <coins>5009</coins> </response></pre>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	余额取整	String	成功返回取款后的会员账户余额（取整，单位为人民币），否则返回空字符串
resultdouble	余额带 2 位小数点	String	成功返回存款后的会员账户余额（带 2 位小数点，单位为人民币），否则返回空字符串
rate	兑换率	String	本渠道配置的兑换率。游戏币除以兑换率即为人民币。
coins	游戏币	String	成功返回会员账户的游戏币值。

1.6 查询会员余额 (balance)

1.6.1 描述

查询会员在游戏账户的余额

1.6.2 接口参数 (param)

balance : 查询会员在游戏账户的余额				
示例 URL : https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=balance&channel=DZ&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	balance	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，在URL上 username参数值需要使用大写英文。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_xxxx	Y
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.6.3 返回示例

<pre><?xml version="1.0"?> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>50</result> <resultdouble>50.09</resultdouble> <rate>100</rate> <coins>5009</coins> <gametype>11</gametype> <in_game>4</in_game> </response></pre>			
errcode	0 成功,其它都是错误	Int	见错误代码表(附录1)
errtext	错误信息	String	成功为 success, 否则返回错误信息
result	余额取整	String	成功返回取款后的会员账户余额(取整,单位为人民币), 否则返回空字符串
resultdouble	余额带2位小数点	String	成功返回存款后的会员账户余额(带2位小数点,单位为人民币), 否则返回空字符串
rate	兑换率	String	本渠道配置的兑换率。游戏币除以兑换率即为人民币。
coins	游戏币	String	成功返回会员账户的游戏币值。
gametype	游戏类型	String	1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州 8=推筒子 9 加倍斗地主 10=保险楚汉德州 11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘
in_game	游戏状态	String	成功返回用户所在游戏状态, 2 为游戏中, 0 与 4 为不在游戏中。

1.7 获取会员转账记录 (transRecord)

1.7.1 描述

查询会员的转账记录

1.7.2 接口参数 (param)

transRecord : 获取会员的转账记录				
示例 URL : https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=transRecord&channel=DZ&serial=0000000000001&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	transRecord	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成 , 由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ, 会员在游戏里面显示的账号名称 : DZ_xxxx	Y

username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不可以包含特殊字符，在URL上username参数值需要使用大写英文。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_xxxx	Y
serial	订单号	String	存取款时的交易订单号，如 00000000000001	Y
verifyCode	安全验证码	String	<p>若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则verifyCode为：md5(value1value2privatekey)。</p> <p>注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。</p>	Y

1.7.3 返回示例

<pre><xml version="1.0"> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result> <transTime>2016/5/24 18:54:22</transTime> <beforeBalance>394.04</beforeBalance> <amount>-100.35</amount> <afterBalance>293.69</afterBalance> </result> </response></pre>			
errcode	0 成功,其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	成功时才有 result 里的内容
transTime	交易时间	String	格式为北京时间：yyyy/MM/dd HH:mm:ss

beforeBalance	交易前余额	String	单位为人民币，最多 2 位小数点
amount	交易金额	Int	单位为人民币，最多 2 位小数点
afterBalance	交易后余额	String	单位为人民币，最多 2 位小数点

1.8修改用户代理（updateAgent）

1.8.1 描述

修改用户代理

1.8.2 接口参数（param）

updateAgent：获取会员转账记录，action=updateAgent				
示例 URL： https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&action=updateAgent&channel=DZ&agent=ABC232&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	updateAgent	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y

username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，在URL上username参数值需要使用大写英文。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_xxxx	Y
agent	value	String	长度不能超过 15 个最少 2 个，由字母加数字下划线组成，违反就返回错误	Y
verifyCode	安全验证码	String	<p>若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。</p> <p>注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。</p>	Y

1.8.3 返回示例

<pre><?xml version="1.0"?> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result> </result> </response></pre>			
errcode	0 成功,其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	为空

1.9试玩接口 (trygame)

1.9.1 描述

获取试玩链接，试玩链接里的游戏不参与业务计费

1.9.2 接口参数 (param)

trygame.aspx				
示例 URL : https://<server>/webapi/trygame.aspx?channel=DZ&gametype=4&gameversion=2&verifyCode=7D67B72EA18E79A2C861897E EB0B082A				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
gametype	游戏类型	Int	1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州8=推筒子 9=加倍斗地主10=保险楚汉德州11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点	Y 斗地主

			26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛 大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995= 幸运转盘 1000=游戏大厅	
gameversion	游戏版本	Int	1=PC 2=移动端	Y
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/trygame.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/trygame.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序 进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的 字母需使用大写。	Y

1.9.3 返回示例

<pre><?xml version="1.0"?> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>https://<server>/index.html?token=CF8BDE4040FFFD55ECB0B2758B70A06</result> </response></pre>			
errcode	0 成功,其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	成功时才有 result 里的内容

1.10查询注单合计数（QueryGameReportSum）

1.10.1 描述

使用 get 方法，查询 Gamereport 中一段时间内用户的数据汇总时，调用此端口。
该接口抓取时间为次日北京时间 13:00 后（例如抓取 11 月 18 日的数据，应 11 月 19 日 13:00 后抓取）

1.10.2 get 参数（param）

QueryGameReportSum.aspx：查询 gamereport 汇总结果				
示例 URL： https://<server>/webapi/QueryGameReportSum.aspx?username=&channel=10&gametype=2&time=2018-04-11&verifycode=0C6DC4393FE34692E7D096A08ABA0F85				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
username	会员名称	String	会员账号，不是必需字段，如果未填写则查询渠道下的所有用户。	N
channel	渠道号	string	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y

gametype	游戏类型	String	必填，1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州8=推筒子 9=加倍斗地主 10=保险楚汉德州11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 999=JP 1000=游戏大厅，为0时查询所有游戏。	Y
time	日期	String	只能是单个日期，不能是时间段，格式形为北京时间如 time=2018-05-01。	Y
verifyCode	安全验证码	verifyCode	verifyCode = UPPERCASE(MD5(username + channel + gametype + time + privatekey)) MD5 加密时，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.10.3 返回示例

<pre>{ "value": [{ "username": "10_111QQQQ", "channel": "10", "gametype": "3", "sum_rounds": "1", "sum_money": "-0.50", "sum_servicemoney": "0", "sum_validbetamount": "0.50", "sum_betamount": "0.50" }, { "username": "fldyh40611", "channel": "10", "gametype": "3", "sum_rounds": "22", "sum_money": "-17.00", "sum_servicemoney": "-2.65", "sum_validbetamount": "91.75", "sum_betamount": "17.00" }], "message": "Success", "state": 0 }</pre>			
state	0 为成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回查询明细	Json 数组	Json 串的字如下： string username; //用户名 string channel; //渠道 string gametype; //游戏类型 string sum_rounds; //总局数 string sum_money; //总输赢

			string sum_servicemoney; //总服务费 string sum_betamount; //总投注额 string sum_validbetamount; //总有效投注额
--	--	--	--

1.11 获取游戏列表 (getlobbygamelist)

1.11.1 描述

通过此接口获取本渠道开通的游戏列表。

1.11.2 接口参数 (param)

getlobbygamelist.aspx : 获取开通的游戏列表				
示例 URL : https://<server>/webapi/getlobbygamelist.aspx?channel=DZ&verifycode=0C6DC4393FE34692E7D096A08ABA0F85				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
channel	渠道号	string	需要查询的渠道号，必填	Y
verifyCode	安全验证码	verifyCode	verifyCode = UPPERCASE(MD5(channel + privatekey)) MD5 加密时，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.11.3 返回示例

{"value":[{"channel":"10","gametype":"1","gamename":"斗地主","playtype":"1","url":"https://ew68.cn/ddz/index.html"}, {"channel":"10","gametype":"2","gamename":"二人麻将","playtype":"1","url":"https://ew68.cn/"}, {"channel":"10","gametype":"3","gamename":"抢庄牛牛","playtype":"1","url":"https://ew68.cn/nn/index.html"}, {"channel":"10","gametype":"4","gamename":"百人牛牛","playtype":"1","url":"https://ew68.cn/brnn_new/index.html"}, {"channel":"10","gametype":"5","gamename":"龙王捕鱼","playtype":"3","url":"https://ew68.cn/enter/fish2d"}, {"channel":"10","gametype":"6","gamename":"多财多福","playtype":"2","url":"https://ew68.cn/dcdf/index.html"}],			
state	0 为成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回查询明细	Json 数组	Json 串的字如下： string channel; //渠道号 string gametype; //游戏类型 string gamename; //游戏名称 string url; //游戏地址
playtype	游戏分类	String	1=棋牌;2=电子;3=捕鱼; 4=视讯棋牌; 5=泛娱乐 ,不传表示获取所有分类

1.12获取注单详情 (gameresultbox)

1.12.1 描述

获取用户某笔注单的详细游戏数据。

1.12.2 接口参数 (param)

gameresultbox.aspx：获取注单详情				
示例 URL： https://<server>/webapi/gameresultbox.aspx?id=xxxxx&gametype=3&channel=DZ&verifyCode=0C6DC4393FE34692E7D096A08ABA0F85				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
id	注单 id	String	游戏注单 id 号，具有唯一性	Y
gametype	游戏类型	String	游戏类型，1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州 8=推筒子 9=加倍斗地主 10=保险楚汉德州 11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 998=竞咪楚汉福袋 996=开心翻翻乐 jackpot 999=JACKPOT	Y
channel	渠道号	string	需要查询的渠道号，必填	Y

datatype	数据类型	int	数据类型，1 为 json 格式的细单数据，不传或其它都为页面 url 的 xml 格式。	N
verifyCode	安全验证码	String	verifyCode = UPPERCASE(MD5(id+gametype+channel+privatekey)) MD5 加密时，参数的顺序需与 URL 中的一致，不需要传的参数请留空，最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.12.3 返回示例，页面 url 的 xml 格式

<pre><xml version="1.0"> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>https://xxxx.xxx.xxx</result> </response></pre>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	注单详情的 URL

1.12.4 返回示例，json 格式的细单数据

<pre>{ "state": 0, "message": "success", "value": { "id": 2819905209, "username": "DZ_TEST101", "createTime": "2019-06-24 20:57:33", "channel": "10", "agent": "TEST", "gametype": 11, "roomid": "1", "roundid": "156138090600649", "isbanker": 0, "gameresult": 2, "beforebalance": 10010, "money": 0, "servicemoney": 0, "afterbalance": 10010, "betamount": 0, "validbetamount": 0, "gameinfo": "3;129,50,130,49,529,545,81,516,67,68,peng,17;562,641,626,305,530,546,306,612,514,308,515,peng,577;131,65,132,82,97,66,84,peng,33,peng,114;385,593,610,386,370,580,355,289,290,339,291,peng,322;", "info1": "10", "info2": "username,ynmshkdb5x,yjffegfg32,ygyaccyp5,DZ_TEST101;begin,36742,10564,20797,10010;end,36742,10664,20697,10010;dianpao,0,100,0,-100;dianpao,0,0,-100,100;" } }</pre>			
--	--	--	--

1.13踢出玩家 (resetuser)

1.13.1 描述

将未进行游戏的玩家从游戏中踢出。

1.13.2 接口参数 (param)

resetuser : 踢出玩家				
示例 URL : https://<server>/webapi/interface.aspx?username=AABBCC01&channel=DZ&action=resetuser&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
action	操作类型	String	resetuser	Y
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成 , 并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称 : DZ_XXXX	Y

username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，在URL上username参数值需要使用大写英文。如channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_xxxx	Y
verifyCode	安全验证码	String	<p>若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2</p> <p>则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。</p> <p>注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。</p>	Y

1.13.3 返回示例

<pre><?xml version="1.0"?> <response> <errcode>0</errcode> <errtext>success</errtext> <result>0</result> </response></pre>			
errcode	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
errtext	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
result	结果信息	String	正在游戏中的游戏类型

1.14获取玩家状态 (getuseravailable)

1.14.1 描述

获取玩家的下注状态

1.14.2 接口参数 (param)

getuseravailable：获取玩家下注状态				
示例 URL： https://<server>/webapi/getuseravailable.aspx?channel=DZ&users=a,b,c&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，如获取多个玩家状态时，username之间需用逗号	Y
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.14.3 返回示例

<pre>{ "state":0,"message":"success","value":[{"username":"a","available":4},{ "username":"b","available":-1},{ "username":"c","available":1}] }</pre>			
state	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回信息	String	返回查询的玩家下注状态
username	用户名	String	所查询玩家的用户名

1.15获取玩家状态 (getuseravailable)

1.15.1 描述

获取玩家的下注状态

1.15.2 接口参数 (param)

getuseravailable：获取玩家下注状态

示例 URL : https://<server>/webapi/getuseravailable.aspx?channel=DZ&users=a,b,c&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
users	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，如获取多个玩家状态时，users之间需用逗号	Y
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.15.3 返回示例

<pre>{ "state":0, "message":"success", "value":[{"username":"a","available":4}, {"username":"b","available":-1}, {"username":"c","available":1}] }</pre>			
state	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回信息	String	返回查询的玩家下注状态

username	用户名	String	所查询玩家的用户名
available	状态	Int	-1：用户名错误； 0：正常； 1：禁止存款取款登录 2：禁止取款登录 3：禁止登录 4：禁止下注

1.16设置玩家状态 (setuseravailable)

1.16.1 描述

设置玩家的下注状态。

1.16.2 接口参数 (param)

setuseravailable：设置玩家状态

示例 URL :

https://<server>/webapi/setuseravailable.aspx?channel=DZ&users=a,b,c&available=4&verifyCode=9704AB09F464C9699E08690CF10BF29E

字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须
channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
users	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符，如设置多个玩家状态时，users之间需用逗号	Y
available	下注状态	Int	0：正常；4：禁止下注。目前仅支持这两个参数。	
verifyCode	安全验证码	String	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 ""；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	Y

1.16.3 返回示例

```
{"state":0,"message":"success","value":[{"username":"a","available":4}, {"username":"b","available":1}, {"username":"c","available":1}]}
```

state	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回信息	String	返回查询的玩家下注状态
username	用户名	String	所查询玩家的用户名
available	状态	Int	-1：用户名错误； 0：正常； 4：禁止下注

1.17 获取玩家下注信息（QueryUserReportSum）

1.17.1 描述

获取玩家某段时间的投注信息

1.17.2 接口参数（param）

QueryUserReportSum：获取玩家下注信息				
示例 URL： https://<server>/webapi/QueryUserReportSum.aspx?channel=DZ&username=AABBCC01& serial=208777&starttime=2019-11-22 14:11:09&endtime=2019-11-22 19:13:55&verifycode=6F0F45FAB28715856FC0DE0246872FAA				
字段名	描述	数值类型	数值描述	是否必须

channel	运营平台渠道号	String	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	Y
username	会员名称	String	会员账号的长度在[6,15]个字符之间，只可以是字母、数字下划线及@和_下划线这两个特殊字的组合；不区分大小写，不可以包含特殊字符。	Y
serial	序列号	Int	单一钱包下玩家转账时我方返回的序列号，如传入这个参数，则返回此次转账期间玩家的投注信息。非单一钱包渠道暂不可以使用这个参数。注意，如使用这个参数，则日期参数无效。	N
starttime	起始时间	String	需要查询玩家投注信息的起始时间，格式为YYYY-MM-DD HH:MM:SS	N
endtime	截至时间	String	需要查询玩家投注信息的截止时间，格式为YYYY-MM-DD HH:MM:SS	N
verifyCode	安全验证码	String	<p>若URL为： <a href="https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/interface.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。</p> <p>注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。</p>	Y

1.17.3 返回示例

```
{"value":{"username":"AABBCC01","channel":"DZ","sum_rounds":"4","sum_money":"-14","sum_servicemoney":"5","sum_validbetamount":"209","sum_betamount":"74"},"message":"success","state":0}
```

state	0 成功，其它都是错误	Int	见错误代码表（附录 1）
message	错误信息	String	成功为 success，否则返回错误信息
value	返回信息	String	返回查询的玩家下注信息
username	用户名	String	所查询玩家的用户名
channel	渠道	String	玩家所属渠道
sum_rounds	总局数	Int	查询范围内玩家的总游戏局数
sum_money	总输赢	Double	查询范围内玩家的总游戏输赢
sum_servicemoney	总抽水	Double	查询范围内玩家的总游戏抽水
sum_validbetamount	总洗码量	Double	查询范围内玩家的总游戏洗码量
sum_betamount	总投注额	Double	查询范围内玩家的总游戏投注额

2 VG 游戏抓票

VG 游戏目前支持 3 种抓取注单的方式。

- 1、通过传递给 VG 游戏上次抓票最后一个注单 id 的方式来获取注单，VG 游戏将此 id 之后的若干条游戏注单返回。
- 2、通过 update 接口修改已抓取注单的同步状态，VG 游戏将未同步的若干条游戏注单返回。
- 3、通过时间段获取注单，此时间段内的所有注单会以分页的方式返回。

这三种抓票方式每个渠道仅能使用一种，推荐使用第一种方案。

2.1 方法一：获取对战游戏记录（gamerecordid）

2.1.1 描述

运营平台按固定时间间隔循环调用，调用时需将上次获取的最后一个注单 id 发送给游戏平台，若第一次调用，则 id=0，调用后接口将返回此 id 之后的若干条数据。
本接口 5-10s 只允许调用一次，每次最大返回 100 条数据。

2.1.2 调用情景

每 x 秒获取游戏平台上的某注单 id 之后的注单数据
(<https://<server>/webapi/gamerecordid.aspx?channel=DZ&agent=AA&id=xxx&verifyCode=xxx>)

2.1.3 接口参数（param）

字段名	描述	数值类型	是否必须
channel	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	String	Y
agent	用户所属代理编号	String	N
id	上次获取的最后一个注单 id，若第一次调用此接口，则 id=0	String	Y
playtype	游戏分类 1=棋牌;2=电子;3=捕鱼; 4=视讯棋牌; 5=泛娱乐，不传表示获取所有分类	String	N
verifyCode	若URL为 <a href="https://<server>/webapi/gamerecordid.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/gamerecordid.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，	String	Y

	不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。		
--	--	--	--

2.1.4 返回示例

```
{
  "value": [
    {
      "id": "32436969",
      "username": "COCO11",
      "channel": "10",
      "createtime": "2019/6/10 9:13:05",
      "gametype": "9",
      "roomid": "1",
      "roundid": "156012904930675",
      "tableid": "1D6F63D7-1C6C-4821-89A1-ED17DDEC728E",
      "betamount": "1.000",
      "validbetamount": "2.850",
      "betpoint": "",
      "odds": "3",
      "money": "3.000",
      "servicemoney": "-0.150",
      "begintime": "2019/6/10 9:10:48",
      "endtime": "2019/6/10 9:13:05",
      "isbanker": "0",
      "gameinfo": "5_6_7_8_9_12_14_18_21_22_30_34_37_40_45_46_47;2_3_4_10_13_16_19_27_33_36_38_41_43_44_48_49_50;0_1_15_17_20_23_25_26_28_29_31_32_35_39_42_51_52;11_24_53",
      "gameresult": "1",
      "beforebalance": "58659.640",
      "agent": "CA SH03",
      "info1": "100_3_1_1_1",
      "info2": "",
      "info3": ""
    }
  ],
  "message": "100",
  "state": 0
}
```

返回字段解析：

字段名	描述	数值类型	是否必须
id	唯一 id，更新状态时传递这个字段的值	Int	Y
username	用户名称	String	Y
channel	渠道号	String	Y
createtime	创建时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	datetime	Y
gametype	游戏类型，1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州 8=推筒子 9=加倍斗地主 10=保险楚汉德州 11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 998=竞咪楚汉福袋	int	Y

	996=开心翻翻乐 jackpot 999=JACKPOT		
roomid	房间编号	String	Y
tableid	桌号	String	Y
roundid	局 id	String	Y
betamount	投注额，单位为人民币	Double	Y
validbetamount	有效投注额，单位为人民币	Double	Y
betpoint	下注点，建议预留 1000 字节	String	Y
odds	赔率（翻倍数）	Double	Y
money	输赢金额，单位为人民币	Double	Y
servicemoney	服务费（抽水），单位为人民币	Double	Y
begintime	游戏开始时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	String	Y
endtime	游戏结束时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	String	Y
isbanker	庄闲 1 表示庄 0 表示闲	Int	Y
gameinfo	发牌情况，具体见附录，建议预留 1000 字节	String	Y
gameresult	游戏结果，0=输，1=赢，2=和	Int	Y
beforeBalance	开局时用户余额	Double	Y
info1	额外字段 1，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
Info2	额外字段 2，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
Info3	额外字段 3，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
message	配置每次抓取的注单条数，如默认配置 100 条，每次 message 返回 100。若获取注单列表长度为 100，说明还有注单未获取完，这时候每次获取的间隔使用正常时	String	Y

	间（建议 10 秒）。如果获取注单小于 100 条，大于 0 条，说明这次获取完了，下次获取的时间间隔可以长点（建议 20 秒）。如果获取注单 0 条，下次获取的注单时间可以更长（建议 30~40 秒）。		
state	成功返回 0	Int	Y

2.2 方法二：获取对战游戏记录（gamerecordrun）

2.2.1 描述

运营平台按固定时间间隔循环调用，5-10s 只允许调用一次，每次最大返回 100 条未同步数据。

运营平台需要返回已同步数据记录 id 给游戏平台。只保留近一个月的数据。

2.2.2 调用情景

情景一：每 x 秒获取游戏平台上的未同步的注单数据

(https://<server>/webapi/gamerecordrun.aspx?channel=DZ&agent=AA&verifyCode=xxx)

情景二 :运营平台把同步成功的数据行的 id 返回给对战游戏平台

(https://<server>/webapi/update_gamerecordrun.aspx?ids=1000,1001&channel=DZ&verifyCode=xxx)

2.2.3 接口参数 (param)

字段名	描述	数值类型	是否必须
channel	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	String	Y
agent	用户所属代理编号	String	N
playtype	游戏分类 1=棋牌;2=电子;3=捕鱼; 4=视讯棋牌; 5=泛娱乐，不传表示获取所有分类	String	N
starttime	查询记录的开始时间,格式为北京时间 2019/03/15 16:57:32	String	N
endtime	查询记录的结束时间,格式为北京时间 2019/03/15 16:57:32	String	N
ids	处理成功的数据行的比赛编号 id 的集合(如 id=1,2,3,4,5,6,7,8,9)要求使用英文逗号隔开	String	Y
verifyCode	若URL为： <a href="https://<server>/webapi/gamerecordrun.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/gamerecordrun.aspx?key1=value1&key2=value2 则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。 注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。	String	Y
情景一返回	<pre>{"value":[{"id":"32436969","username":"COCO11","channel":"10","createtime":"2019/6/10 9:13:05","gametype":"9","roomid":"1","roundid":"156012904930675","tableid":"1D6F63D7-1C6C-4821-89A1-ED17DDEC728E","betamount":"1.000","validbetamount":"2.850","betpoint":"","odds":"3","money":"3.000","servicemoney":"-0.150","begintime":"2019/6/10 9:10:48","endtime":"2019/6/10 9:13:05","isbanker":"0","gameinfo":"5_6_7_8_9_12_14_18_21_22_30_34_37_40_45_46_47;2_3_4_10_13_16_19_27_33_36_38_41_43_44_48_49_50;0_1_15_17_20_23_25_26_28_29_31_32_35_39_42_51_52;11_24_53","gameresult":"1","beforebalance":"58659.640","agent":"CA SH03","info1":"100_3_1_1_1","info2":"","info3":""}], "message":"100","state":0}</pre>		

字段名	描述	数值类型	是否必须
id	唯一 id，更新状态时传递这个字段的值	Int	Y
username	用户名称	String	Y
channel	渠道号	String	Y
createtime	创建时间 (yyyy/MM/dd HH:mm:ss)	datetime	Y
gametype	游戏类型，1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德州 8=推筒子 9=加倍斗地主 10=保险楚汉德州 11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 998=竞咪楚汉福袋 996=开心翻翻乐 jackpot 999=JACKPOT	int	Y
roomid	房间编号	String	Y
tableid	桌号	String	Y
roundid	局 id	String	Y
betamount	投注额，单位为人民币	Double	Y
validbetamount	有效投注额，单位为人民币	Double	Y
betpoint	下注点，建议预留 1000 字节	String	Y
odds	赔率（翻倍数）	Double	Y
money	输赢金额，单位为人民币	Double	Y
servicemoney	服务费（抽水），单位为人民币	Double	Y

begintime	游戏开始时间为北京时间 (yyyy/MM/dd HH:mm:ss)	String	Y
endtime	游戏结束时间为北京时间 (yyyy/MM/dd HH:mm:ss)	String	Y
isbanker	庄闲 1 表示庄 0 表示闲	Int	Y
gameinfo	发牌情况，具体见附录，建议预留 1000 字节	String	Y
gameresult	游戏结果，0=输，1=赢，2=和	Int	Y
beforebalance	开局时用户余额	Double	Y
info1	额外字段 1，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
Info2	额外字段 2，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
Info3	额外字段 3，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
message	配置每次抓取的注单条数，如默认配置 100 条，每次 message 返回 100。若获取注单列表长度为 100，说明还有注单未获取完，这时候每次获取的间隔使用正常时间（建议 10 秒）。如果获取注单小于 100 条，大于 0 条，说明这次获取完了，下次获取的时间间隔可以长点（建议 20 秒）。如果获取注单 0 条，下次获取的注单时间可以更长（建议 30~40 秒）。	String	Y
state	成功返回 0	Int	Y
情景二返回			
示例： {"message": "sucess", "state": 0}			
字段名	描述	数值类型	是否必须
state	0 成功，1 错误	Int	Y

message	成功为 success，否则返回错误信息	String	Y
---------	----------------------	--------	---

2.3 方法三：获取对战游戏记录 (gamerecordtime)

2.3.1 描述

按时间段获取注单，此时间段内的所有注单会以分页的方式返回，首次页数从 1 开始，每次都会返回此时间段的总页数。本接口 5-10s 只允许调用一次，每次最大返回 100 条数据。

2.3.2 调用情景

每 x 秒获取游戏平台上的某时间段内的注单数据

(https://<server>/webapi/gamerecordtime.aspx?channel=DZ&agent=AA&starttime=xxx&endtime=xxx&page=1&verifyCode=xxx)

2.3.3 接口参数 (param)

字段名	描述	数值类型	是否必须
channel	由 2~4 个大写字母或数字组成，并由我方创建提供给运营平台。如 channel=DZ,会员在游戏里面显示的账号名称：DZ_XXXX	String	Y
agent	用户所属代理编号	String	N
playtype	游戏分类 1=棋牌;2=电子;3=捕鱼; 4=视讯棋牌; 5=泛娱乐，不传表示获取所有分类	String	N
starttime	开始时间,格式为北京时间 2019/03/15 12:00:00 ,starttime 和 endtime 范围不能超过 24 小时	String	Y
endtime	结束时间,格式为北京时间 2019/03/16 11:59:59 ,starttime 和 endtime 范围不能超过 24	String	Y

	小时		
page	获取此时间段的第几页，从 1 开始	String	Y
verifyCode	<p>若URL为 <a href="https://<server>/webapi/gamerecordid.aspx?key1=value1&key2=value2">https://<server>/webapi/gamerecordid.aspx?key1=value1&key2=value2</p> <p>则Verifycode为：md5(value1value2privatekey)。</p> <p>注意：privatekey 是双方约定的。MD5 加密时，请按 API 链接中的参数顺序进行加密，不需要传的参数值请使用空字符串 "" ；最终生成 verifyCode 中的字母需使用大写。</p>	String	Y

2.3.4 返回示例

<pre>{ "value": [{ "id": "32436969", "username": "COCO11", "channel": "10", "createtime": "2019/6/10 9:13:05", "gametype": "9", "roomid": "1", "roundid": "156012904930675", "tableid": "1D6F63D7-1C6C-4821-89A1-ED17DDEC728E", "betamount": "1.000", "validbetamount": "2.850", "betpoint": "", "odds": "3", "money": "3.000", "servicemoney": "-0.150", "begintime": "2019/6/10 9:10:48", "endtime": "2019/6/10 9:13:05", "isbanker": "0", "gameinfo": "5_6_7_8_9_12_14_18_21_22_30_34_37_40_45_46_47;2_3_4_10_13_16_19_27_33_36_38_41_43_44_48_49_50;0_1_15_17_20_23_25_26_28_29_31_32_35_39_42_51_52;11_24_53", "gameresult": "1", "beforebalance": "58659.640", "agent": "CA SH03", "info1": "100_3_1_1_1", "info2": "", "info3": "" }], "message": "100", "state": 0, "totalpage": 32, "page": 1 }</pre>
--

返回字段解析：

字段名	描述	数值类型	是否必须
id	唯一 id，更新状态时传递这个字段的值	Int	Y
username	用户名称	String	Y
channel	渠道号	String	Y
createtime	创建时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	datetime	Y
gametype	游戏类型，1=斗地主(停用) 49=斗地主 3=抢庄牛牛 4=百人牛牛 5=龙王捕鱼 6=多财多福 7=竞咪楚汉德	int	Y

	州8=推筒子 9=加倍斗地主 10=保险楚汉德州 11=血战到底 12=炸金花 13=必下德州 14=百人三公 15=十三水 19=开心摇摇乐 20=通比牛牛 22=百家乐 23=二八杠 24=广东推倒胡 25=二十一点 26=广东鸡平胡 33=经典抢庄牛牛 39=跑得快 44=龙虎斗 45=牛牛大吃小 47=开心翻翻乐 52=看四张抢庄牛牛 994=搏一搏 995=幸运转盘 998=竞咪楚汉福袋 996=开心翻翻乐 jackpot 999=JACKPOT		
roomid	房间编号	String	Y
tableid	桌号	String	Y
roundid	局 id	String	Y
betamount	投注额，单位为人民币	Double	Y
validbetamount	有效投注额，单位为人民币	Double	Y
betpoint	下注点，建议预留 1000 字节	String	Y
odds	赔率（翻倍数）	Double	Y
money	输赢金额，单位为人民币	Double	Y
servicemoney	服务费（抽水），单位为人民币	Double	Y
begintime	游戏开始时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	String	Y
endtime	游戏结束时间为北京时间（yyyy/MM/dd HH:mm:ss）	String	Y
isbanker	庄闲 1 表示庄 0 表示闲	Int	Y
gameinfo	发牌情况，具体见附录，建议预留 1000 字节	String	Y
gameresult	游戏结果，0=输，1=赢，2=和	Int	Y
beforeBalance	开局时用户余额	Double	Y
info1	额外字段 1，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
Info2	额外字段 2，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留	String	Y

	1000 字节		
Info3	额外字段 3，默认为空，值根据根据游戏而定，建议预留 1000 字节	String	Y
message	配置每次抓取的注单条数，如默认配置 100 条，每次 message 返回 100。	String	Y
state	成功返回 0	Int	Y
totalpage	总共多少页	Int	Y
page	当前页数	Int	Y

附录 1：错误代码表

errcode	errtext (错误信息)	描述
1	Invalid userfullname	不合法的用户名或用户不存在
0	success	成功
-2	Invalid verifyCode	不合法的验证码
-3	IP Invalid	不合法的 IP 地址
-5	Invalid action	不合法的 action
-80	channel Invalid	不合法的渠道号
-81	matchid Invalid	比赛 id 错误
-99	User Exsit	试图创建用户时用户已存在
-100	Other sql err	其它错误
-101	Duplicate entry	数据库事务执行错误。
-102	Invalid user in game	用户在其他游戏中
-103	Lack of balance!	余额不足
-104	Invalid amount!	金额错误
-105	Transaction is failed	事务失败
-106	deposit over limit	超出存款限额 (deposit 接口中)
-106	withdraw over limit	超出取款限额 (withdraw 接口中)
-108	Invalid serial number	错误的订单号
-109	Serial not found	订单号未找到
-121	代理名字不合法 (2-15 位字母数字下划线)	
-200	操作失败:(可能是因为参数为空)	
-202	维护信息出错	
-205	config Invalid	配置文件缺少参数
-206	channel is closed	渠道未开通

附录 2 对战游戏记录解析说明

部分游戏返回抓票无法返回注单详情，请调用 `gameresultbox` 接口获取

斗地主、加倍斗地主

斗地主的 `info1` 中记录了此局的底分和翻倍信息，以“_”分隔。其中，第一个数字为底分，第二个数字为叫分倍数（分为 1,2,3 分），第三个数字为身份倍数（地主 2 倍，农民 1 倍），第四个数字为炸弹倍数（每多一个炸弹则翻倍），第五个数字为春天倍数（有春天为 2，没有春天为 1）。

斗地主的 `info1` 示例如下

```
100_3_1_2_1
```

斗地主的 `gameinfo` 中记录了三家的手牌和底牌，以分号区隔。字段内容按顺序依次为玩家手牌，对手 1 手牌，对手 2 手牌，底牌。其中 00~12 为方块，13~25 为梅花，26~38 为红心，39~51 为黑桃。

手牌解析代码如下：

```
if (52 == i)
    return "X";
if (53 == i)
    return "D";
if (53 < i)
    return "?";

switch (i % 13)
{
    case 0:
        return "3";
    case 1:
```

```
        return "4";  
case 2:  
    return "5";  
case 3:  
    return "6";  
case 4:  
    return "7";  
case 5:  
    return "8";  
case 6:  
    return "9";  
case 7:  
    return "T";  
case 8:  
    return "J";  
case 9:  
    return "Q";  
case 10:  
    return "K";  
case 11:  
    return "A";  
case 12:  
    return "2";  
default:  
    return "?";
```

```
}

```

抢庄牛牛、通比牛牛、经典抢庄牛牛、看四张抢庄牛牛

抢庄牛牛的 gameinfo 字段中记录了玩家的牌型和手牌，以分号区隔，字段内容依次为牌型、手牌。

抢庄牛牛 gameinfo 字段示例

```
0;(4,12),(1,10),(1,8),(3,5),(2,4)

```

牌型的解析说明如下

牌型由 0~14 中的一个数字表示

代码	牌型
0	无牛
1	牛一
2	牛二
3	牛三
4	牛四
5	牛五
6	牛六
7	牛七
8	牛八
9	牛九
10	牛牛
11	四花牛
12	五花牛
13	炸弹

14	小牛牛
----	-----

手牌的解析说明如下：

每张牌由同一个小括号内的 2 个数字构成，前面的数字代表花色，后面的数字代表点数。

花色的解析见下表

代码	花色
0	牌背
1	方片
2	梅花
3	红心（红桃）
4	黑桃

点数的解析见下表：

代码	点数
0	牌背
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

11	J
12	Q
13	K
14	小王
15	大王

看四张抢庄牛牛的 info2 中记录了用户的抢庄倍数

看四张抢庄牛牛 info2 字段示例

```
"info2": "2",
```

百人牛牛

百人牛牛的 betpoint 中记录了此玩家的投注信息。

百人牛牛 betpoint 字段示例

[{"betValue":10,"index":1},{"betValue":50,"index":2},{"betValue":100,"index":3},{"betValue":500,"index":4}]

投注信息解析如下表

字段	说明
示例： [{betValue:[10,20],index:1},{betValue:[100],index:2},{betValue:[10,20,30,index:3},{betValue:[100,200],index:4}]	
BetValue	下注额，中括号内为下注的值，多次下注时用“,”分隔。如 betValue:[10,20]表示下注了 2 次，第一次下注 10，第二次下注 20，总下注额为 30
Index	位置，0 表示庄家，1 表示“福”，2 表示“禄”，3 表示“寿”， 4 表示“禧”

百人牛牛的 gameinfo 中记录了此局每个注点的发牌信息。

百人牛牛 gameinfo 字段示例

[{"cards":[{"c":4,"v":8},{c":4,"v":1},{c":1,"v":1},{c":2,"v":7},{c":3,"v":6}], "index":0,"multi":1,"nCardType":3},{ "cards":[{"c":1,"v":13},{c":1,"v":11},{c":4,"v":10},{c":3,"v":7},{c":3,"v":3}], "index":1,"multi":5,"nCardType":10},{ "cards":[{"c":4,"v":13},{c":1,"v":12},{c":3,"v":10},{c":4,"v":5},{c":1,"v":5}], "index":2,"multi":5,"nCardType":10},{ "cards":[{"c":4,"v":9},{c":2,"v":9},{c":2,"v":2},{c":3,"v":5},{c":2,"v":1}], "index":3,"multi":1,"nCardType":6},{ "cards":[{"c":3,"v":10},{c":4,"v":13},{c":1,"v":12},{c":3,"v":10},{c":4,"v":5},{c":1,"v":5}], "index":4,"multi":5,"nCardType":10}]
--

":13},{ "c":4,"v":11},{ "c":3,"v":4},{ "c":4,"v":3},{ "c":4,"v":2}], "index":4, "multi":1, "nCardType":0}}

发牌信息解析如下表

字段	说明
<div>示例：</div> <div>[{"cards":[{"c":3,"v":12},{ "c":2,"v":11},{ "c":2,"v":9},{ "c":3,"v":7},{ "c":2,"v":6}], "index":0, "multi":1, "nCardType":0}, {"cards":[{"c":3,"v":13},{ "c":4,"v":11},{ "c":2,"v":8},{ "c":2,"v":5},{ "c":4,"v":4}], "index":1, "multi":1, "nCardType":0}, {"cards":[{"c":1,"v":11},{ "c":4,"v":9},{ "c":3,"v":1},{ "c":3,"v":6},{ "c":3,"v":3}], "index":2, "multi":4, "nCardType":9}, {"cards":[{"c":2,"v":12},{ "c":1,"v":10},{ "c":4,"v":8},{ "c":2,"v":4},{ "c":4,"v":1}], "index":3, "multi":1, "nCardType":0}, {"cards":[{"c":1,"v":9},{ "c":1,"v":5},{ "c":4,"v":3},{ "c":2,"v":1},{ "c":1,"v":1}], "index":4, "multi":1, "nCardType":0}]</div>	
Cards	牌，c 代表花色，4=黑桃，3=红心，2=梅花，1=方块。v 代表的是牌的点数，v 的值 1、2、3、.....12、13，代表牌的点数 A、2、3、.....Q、K
Index	位置，0 表示庄家，1 表示“福”，2 表示“禄”，3 表示“寿”，4 表示“禧”
Multi	翻倍数
nCard Type	牌型，0=无牛，1~9=牛一~牛九，10=牛牛，11=四花牛，12=五花牛，13=炸弹，14=小牛牛

竞咪楚汉德州

竞咪楚汉德州 gameinfo 中记录了发牌信息，每张牌之间用 “;” 分隔，示例如下

J-4-0;4-1-1;J-2-2;4-3-3;Q-2-4;5-3-5;Q-1-6;A-3-7;9-1-8

发牌信息解析如下：

牌信息	示例：J-4-0	解析	说明
第一个值	J	J	牌的点数（A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）
第二个值	4	方块	牌的花色（1 黑桃 SPADE，2 红心 HEART，3 梅花 CLUB，4 方块 DIAMOND）
第三个值	0	汉的第一张牌	牌的位置（汉：0,1；公共牌：2,3,4,5,6；楚：7,8）

竞咪楚汉德州中的 info1 字段记录了此局的赢牌注点、牌型和牌。

竞咪楚汉德州 info1 字段示例如下

HAN#HIGH_CARD#J-2-3;2-1-4;9-3-5;7-2-6;4-4-7

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
赢牌注点	HAN	共汉、楚、和 3 个注点。HAN=汉，CHU=楚，TILE=和
赢牌牌型	HIGH_CARD	共 9 种牌型。HIGH_CARD=高牌；ONE_PAIR=一对；TWO_PAIR=两对；THREE_OF_A_KIND=三条；STRAIGHT=顺子；FLUSH=同花；FULL_HOUSE=葫芦；FOUR_OF_A_KIND=四条；STRAIGHT_FLUSH=同花顺、皇同
赢牌牌面	J-2-3;	同竞咪楚汉德州的发牌信息说明
分隔符	#	分隔符

竞咪楚汉德州 info2 字段记录了此局各注点的下注额、派彩额和有效投注额。每个注点之间以 “#” 分隔，每个注点的下注额、输赢额和有效投注额之间以@ 分隔，第一个数字为下注额，第二个数字为派彩额，第三个数字为有效投注额。

注点缩写说明：

("CHU");//楚

("HAN");//汉

("TILE");//和

("HO");//高牌/一对

("TP");//两对

("TSF");// 三条，顺子，同花

("FS");// 葫芦

("FSF");//四条，同花顺

竞咪楚汉德州 info2 字段示例如下：

CHU:100000.00@0.00@100000.00#HAN:200000.00@400000.00@200000.00#

推筒子

推筒子的 betpoint 中记录了当局当前玩家的下注情况。
格式为[{"bet":"100,100","fee":"4,6","resuleCoin":"76,114","seat":1}
具体解析如下

字段	示例	说明
bet	"bet":"500,100",	下注额，第一个值为基本下注额，第二个值为加注额。
fee	"fee":"0,5"	抽水额。第一个为基本下注抽水额，第二个为加注抽水额。
resuleCoin	"resuleCoin":"-30,100"	输赢结果。第一个为基本下注输赢额，第二个为加注输赢额。
seat	"seat":"1"	座位号。

推筒子的 gameinfo 中记录了当局玩家的手牌。格式为
[{"handcards":"6,10","seat":1}]具体解析如下

字段	示例	说明
Handcards	"handcards":"6,10"	手牌，共 2 张。每个数字代表一张牌，1~9 代表 1~9 筒，10 代表白板。
seat	"seat":"1"	座位号。

推筒子的 info1 字段记录了当前玩家的座位号。

保险楚汉德州

保险楚汉德州 gameinfo 中记录了发牌信息，每张牌之间用 “;” 分隔，示例如下

J-4-0;4-1-1;J-2-2;4-3-3;Q-2-4;5-3-5;Q-1-6;A-3-7;9-1-8

发牌信息解析如下：

牌信息	示例：J-4-0	解析	说明
第一个值	J	J	牌的点数（A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）
第二个值	4	方块	牌的花色（1 黑桃 SPADE，2 红心 HEART，3 梅花 CLUB，4 方块 DIAMOND）
第三个值	0	汉的第一张牌	牌的位置（楚：0,1；汉：2,3；公共牌：4,5,6,7,8）

保险楚汉德州中的 info1 字段记录了此局的赢牌注点、牌型和牌。

保险楚汉德州 info1 字段示例如下

HAN#HIGH_CARD#J-2-3;2-1-4;9-3-5;7-2-6;4-4-7

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
赢牌注点	HAN	共汉、楚、和 3 个注点。HAN=汉，CHU=楚，TILE=和
赢牌牌型	HIGH_CARD	共 9 种牌型。HIGH_CARD=高牌；ONE_PAIR=一对；TWO_PAIR=两对；THREE_OF_A_KIND=三条；STRAIGHT=顺子；FLUSH=同花；FULL_HOUSE=葫芦；FOUR_OF_A_KIND=四条；STRAIGHT_FLUSH=同花顺、皇同
赢牌牌面	J-2-3;	同保险楚汉德州的发牌信息说明
分隔符	#	分隔符

保险楚汉德州的信息2 字段记录了此局用户每轮的投注信息，用 “|” 分割。其中，每轮的信息按下注内容，轮次和赔率的分类展示，以 “;” 分割。下注内容中不同注点以 “#” 分隔，每个注点的下注额、输赢额和有效投注额之间以@分隔，第一个数字为下注额，第二个数字为派彩额，第三个数字为有效投注额。赔率按楚#汉#平的顺序展示，以#分割。

保险楚汉德州 info2 字段示例如下：

FS:1000.00@0.00@1000.00#HAN:2000.00@0.00@2000.00;0;2.00#2.00#20.00|CHU:5000.00@5200.00@5000.00#HAN:2000.00@0.00@2000.00;1;1.04#10.60#0.00

Info2 字段解析说明如下

	下注内容	轮次	赔率
解析说明	不同注点之间以 “#” 分隔，每个注点的下注额、输赢额和有效投注额之间以@分隔，第一个数字为下注额，第二个数字为派彩额，第三个数字为有效投注额。	轮次 0 1 2 分别代表 1 2 3 轮	按顺序分别为本轮楚#汉#平的赔率（楚汉平为动态赔率 ,其他注点为固定赔率）
示例	FS:1000.00@0.00@1000.00#HAN:2000.00@0.00@2000.00	0	2.00#2.00#20.00
说明	下注点：葫芦。下注额：1000，派彩额：0，有效投注额：1000 下注点：汉。下注额 2000，派彩额：0，有效投注额：1000	第一轮	楚：2 倍；汉：2 倍；平：20 倍

注点代码及赔率对照表：

注点	代码	赔率
楚	CHU	动态
汉	HAN	动态
和	TILE	动态
高牌/一对	HO	2 倍
两对	TP	3 倍

三条/顺子/同花	TSF	4.5 倍
葫芦	FS	20 倍
四条/同花顺	FSF	240 倍

血战到底

Gameinfo 解析说明

血战到底的 gameinfo 中记录了结算时 4 家的手牌。格式为

3;17,1,273,274,275,337,338,339,35,28,minggang,321;66,81,97,34,peng,129,peng,353,peng,113;25,minggang,305,peng,545,peng,627,peng,593;82,20,34,49,114,50,67,68,4,3,peng,100;
--

其中，第一个数字代表此玩家手牌所处的位置，后面用 “;” 依次分割 4 个位置的手牌。若第一个数字为 0，则代表第一个位置手牌是此玩家的。若第一个数字为 1，则代表第二个位置手牌是此玩家的。以此类推。

(minggang,bugang,peng,angang),表示副牌类型，后面的一个数字，表示牌 id。比如明杠九条 minggang,385，表示有 4 张 id 为 385 的牌。具体含义如下：

- minggang 明杠
- bugang 补杠
- angang 暗杠
- peng 碰

牌 id 采用十六进制换算，对应如下（十六进制计算后尾数 1~4 均为一样的牌，例如 181/182/183/184 均为 9 条）：

//万牌	条牌	饼牌
//0x001 -- 1 万	0x101 -- 1 条	0x201 -- 1 饼
//0x011 -- 2 万	0x111 -- 2 条	0x211 -- 2 饼

```
//0x021 -- 3 万 0x121 -- 3 条 0x221 -- 3 饼
//0x031 -- 4 万 0x131 -- 4 条 0x231 -- 4 饼
//0x041 -- 5 万 0x141 -- 5 条 0x241 -- 5 饼
//0x051 -- 6 万 0x151 -- 6 条 0x251 -- 6 饼
//0x061 -- 7 万 0x161 -- 7 条 0x261 -- 7 饼
//0x071 -- 8 万 0x171 -- 8 条 0x271 -- 8 饼
//0x081 -- 9 万 0x181 -- 9 条 0x281 -- 9 饼
//风牌：
// 0x301 -- 东风 0x311 -- 南风 0x321 -- 西风 0x331 -- 北风
//刻牌：
// 0x401 -- 红中 0x411 -- 绿发 0x421 -- 白板
```

Info1 解析说明

Info1 中记录了本局胡牌的番种。数据格式如： 11,60,每个逗号前面表示一个番种。具体的解析代码如下：

```
var StringList:Array<string>=[];
    StringList[103] = "4 个杠";
    StringList[10] = "平胡";
    StringList[11] = "自摸";
    StringList[12] = "杠上开花";
    StringList[13] = "杠上炮";
    StringList[14] = "抢杠";
    StringList[101] = "根";
    StringList[102] = "杠";
```

```
StringList[15] = "对对胡";
StringList[16] = "金钩钓";
StringList[17] = "海底捞月";
StringList[21] = "清一色";
StringList[22] = "七对";
StringList[31] = "清对";
StringList[33] = "龙七对";
StringList[41] = "清七对";
StringList[42] = "清带幺";
StringList[44] = "清金钩钓";
StringList[55] = "清龙七对";
StringList[56] = "天胡";
StringList[57] = "地胡";
StringList[58] = "人胡";
StringList[59] = "十八罗汉";
StringList[60] = "清十八罗汉";
var fanStr:string = StringList[id];
if( fanStr == undefined || fanStr == "" )
{
    fanStr = id+"";
}
return fanStr;
```


炸金花

Betpoint 解析说明

炸金花的 betpoint 记录了此玩家的投注信息。

炸金花 betpoint 字段示例：

```
3;0,100,200;2,200,-200;3,300,300;
```

投注信息解析如下

第一个数字为用户自己的座位号，从 0 开始算，后面用 “;” 。示例中，用户的位置是 3 号位。

后面的为各位置下注对应的数据，顺序为：位置，投注金额，输赢金额（已扣抽水）。多个位置信息用 “;” 隔开。示例中 0,100,200,为 0 号位用户，下注了 100 赢了 200。如此类推。

Gameinfo 解析说明

炸金花的 gameinfo 字段中记录了玩家的牌型和手牌，以分号区隔，内容依次为位置，手牌 ID，手牌 ID，手牌 ID。

炸金花 gameinfo 字段示例：

```
0,29,34,12;2,1,2,3;3,11,12,24;
```

手牌 ID/16 的值向下取整对应为该手牌的花色。示例：手牌 ID 为 29， $29/16=1.8125$ ，向下取整即为 1，因此根据花色代码该手牌 ID 为黑桃。

手牌 ID/16 的余数为该手牌的点数。示例：手牌 ID 为 29， $29/16=1 \dots 13$ ，余数为 13，因此根据点数代码该手牌 ID 的点数为 K。

示例：2,1,2,3 为 2 号位用户，手牌为红桃 A，红桃 2，红桃 3

花色：

```
public final static String[] SUIT_NAME = {"红桃","黑桃","方块","梅花"};

    public final static int HEART    = 0;
    public final static int SPADE    = 1;
    public final static int DIAMOND = 2;
    public final static int CLUB     = 3;
```

点数

```
public final static String[] P_NAME = {"", "A", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", "J", "Q", "K"};

    public final static int P_A      = 1;
    public final static int P_2      = 2;
    public final static int P_3      = 3;
    public final static int P_4      = 4;
    public final static int P_5      = 5;
    public final static int P_6      = 6;
    public final static int P_7      = 7;
    public final static int P_8      = 8;
    public final static int P_9      = 9;
    public final static int P_10     = 10;
    public final static int P_J      = 11;
    public final static int P_Q      = 12;
    public final static int P_K      = 13;
```

百人三公

Gameinfo 解析说明

百人三公 gameinfo 中记录了发牌信息，每张牌之间用 “;” 分隔，示例如下

9-1-0;9-4-1;J-4-2;4-3-3;8-1-4;5-3-5;4-4-6;7-1-7;5-1-8;K-3-9;8-3-10;10-2-11;4-2-12;2-2-13;3-2-14

发牌信息解析如下：

牌信息	示例：J-4-0	解析	说明
第一个值	J	J	牌的点数（A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）
第二个值	4	方块	牌的花色（1 黑桃 SPADE，2 红心 HEART，3 梅花 CLUB，4 方块 DIAMOND）
第三个值	0	发牌顺序	发牌顺序（0~14）

Info1 解析说明

百人三公的 info1 字段记录了此局的注点、牌类型、翻倍数和点数。

百人三公 info1 字段示例如下

BANKER@NULL_FACE@1.0@1;EAST@NULL_FACE@2.0@9;SOUTH@TOW_FACE@1.0@4;WEST@ONE_FACE@2.0@8
NORTH@NULL_FACE@1.0@1

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
----	----	----

注点	BANKER	共庄家、东、西、南、北 5 个注点。BANKER=庄家，EAST=东，WEST=西，SOUTH=
----	--------	--

		南，NORTH=北
牌类型	NULL_FACE	共 6 种牌型。NULL_FACE=无公牌；ONE_FACE=单公；TOW_FACES=双公；TRIPLE_FACES=三公；BOOM=炸弹；BOOM_THREE=爆玖
翻倍数	2.0	翻倍数
点数	1	点数
分隔符	@	分隔符

Info2 解析说明

百人三公的 info2 字段记录了此局各注点的下注额、输赢额。每个注点之间以“#”分隔，每个注点的下注额、输赢额和有效投注额之间以@分隔，第一个数字为下注额，第二个数字为派彩额，第三个数字为有效投注额。

注点缩写说明：

NULL_FACE(0), //无公牌

ONE_FACE(1), //单公

TOW_FACES(2), //双公

TRIPLE_FACES(3), // 三公

BOOM(4), // 炸弹

BOOM_THREE(5); //爆玖

百人三公 info2 字段示例如下：

EAST:100000.00@200000.00#NORTH:100000.00@-100000.00

龙王捕鱼

Info1 解析说明

龙王捕鱼 info1 中记录了用户的投注记录和时间，每个注点之间以 “{}” 分隔，每个参数以“ , ” 分隔，示例如下

{ "type": "fire", "fire_gold": 300, "gold": -300, "balance": 16600, "datetime": "2019-04-09 10:16:33"}, { "type": "fire", "fire_gold": 300, "gold": -300, "balance": 16900, "d atetime": "2019-04-09 10:16:32" }

解析如下：

字段	示例	解析	说明
type	fire	用户开炮及中奖信息	"fire"（开炮）"award"（中奖）
gold	300	投注额	投注额（只有正数）
fire_gold	-300	输赢额	输赢额（输为负数，中奖则为正数）
balance	16600	用户余额	用户余额（只有正数）
datetime	2019-04-09 10:16:32	时间	时间格式（yyyy-MM-dd HH:mm:ss）

多财多福

Info1 解析说明

多财多福 info1 中记录了连线、童男和童女的信息，示例如下

"info1": "1"

解析如下：

字段	示例	解析	说明
返回说明	1	信息	1="连线", 2="童男", 3="童女", 实际 0 是有问题，正常返回 1~3

Info2 解析说明

多财多福 info2 中记录了用户的乘倍信息，可能为空，示例："info2": ""



必下德州

Info1 解析说明

必下德州 info1 中记录了用户的手牌信息，每个字段牌型用 “[]” 综合，每张牌用 “,” 分割，手牌字段存储 JSON 数据结构必下德州 info1 字段示例如下

"info1":{"boardcards":[23,34,6,0,45],"handcards":[10,1],"maxcards":[23,10,6,45,0],"type":3},

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
boardcards	[5,32,7,10,38]	五张公共牌
handcards	[10,1]	用户的两张手牌
maxcards	[23,10,6,45,0]	用户最大的牌型，由五张组成
type	3	用户牌型(1~10)，共 10 种，1=高牌，2=一对，3=两对，4=三条，5=顺子，6=同花，7=葫芦，8=四条，9=同花顺，10=皇家同花顺

手牌 id 对应花色和点数说明：

花色=id/13 取整 (0:红桃 1:黑桃 2:方片 3:梅花)，示例：手牌 ID 为 23，23/13=1.76.....取整数 1，因此根据点数 1 代码该手牌花色为黑桃。
点数=(id%13)+1，%为余数，示例：手牌 ID 为 23，(23%13) +1=11 即点数为 11。

Info2 解析说明

必下德州 info2 中记录了用户的下注记录，字段示例如下

```
"info2":[0,0,1600],
```

解析说明：一共 3 个数值，用逗号隔开，第一个数值是补大盲注，第二个数值是大小盲注，第三个为下注信息。

Info3 解析说明

必下德州 info3 中记录了主池及三个边池的投注和输赢信息，字段示例如下

```
"info3":{"bet":[200,200,1200,0],"win":[600,400,1200,0]}
```

解析说明：bet 代表投注，win 代表输赢，用 “[]” 展示额度信息，每个数值用逗号分隔，按顺序表示：主池，边池一，边池二，边池三。

十三水

Info1 解析说明

十三水 info1 中记录了用户的尾墩、中墩和头墩的手牌详情、座位号；用 “{}” 记录用户的手牌信息，参数之间用“,”分隔，并且有两种情况，如果为特殊牌型，则含有 special 字段；如果为普通牌型，则含有 bottom、middle、top 字段。

十三水 info1 字段示例如下

```
"info1":{"bottom":{"cards":"43,18,19,7,8","type":7},"middle":{"cards":"26,27,28,16,4","type":7},"seat":3,"top":{"cards":"48,9,0","type":1}},
```

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
bottom	{"cards":"43,18,19,7,8","type":7}	尾墩手牌详情
middle	:{"cards":"26,27,28,16,4","type":7},	中墩手牌详情
top	{"cards":"48,9,0","type":1},	头墩手牌详情
seat	3	用户座位号
type	7	牌型,普通牌型：0=高牌，1=一对，4=两对，5=三条，7=顺子，8=同花，9=葫芦，10=四条，11=同花顺；特殊牌型：21=三同花，22=三顺子，23=六对半，24=五对三条，25=四三条，26=同花，27=全小，28=全大，29=三铁支，30=三同花顺，31=十二皇族，32=十三水，33=至尊青龙。
special	{"cards":"26,27,28,29,30","type":21}	特殊手牌详情

手牌 id 对应花色和点数说明：

ID 除以 13：取整为花色（0 为草花，1 为方片，2 为红桃，3 为黑桃），余数加 2 为点数。

例如 id=38，38/13 取整为 2 即红桃，余数为 12+2=14 为 A，即牌 id38=红桃 A；以下是各个数值的点数对照表：

ID	花色	点数	ID	花色	点数	ID	花色	点数	ID	花色	点数
0	草花	2	13	方片	2	26	红桃	2	39	黑桃	2
1	草花	3	14	方片	3	27	红桃	3	40	黑桃	3
2	草花	4	15	方片	4	28	红桃	4	41	黑桃	4

3	草花	5
4	草花	6
5	草花	7
6	草花	8
7	草花	9
8	草花	10
9	草花	J
10	草花	Q
11	草花	K
12	草花	A

16	方片	5
17	方片	6
18	方片	7
19	方片	8
20	方片	9
21	方片	10
22	方片	J
23	方片	Q
24	方片	K
25	方片	A

29	红桃	5
30	红桃	6
31	红桃	7
32	红桃	8
33	红桃	9
34	红桃	10
35	红桃	J
36	红桃	Q
37	红桃	K
38	红桃	A

42	黑桃	5
43	黑桃	6
44	黑桃	7
45	黑桃	8
46	黑桃	9
47	黑桃	10
48	黑桃	J
49	黑桃	Q
50	黑桃	K
51	黑桃	A

Info2 解析说明

十三水 info2 中记录了用户的尾墩、中墩和头墩结算明细，
十三水 info2 字段示例如下

"info2":{"allshoot":0,"bottom":"-1,-1,0,-1","middle":"-1,-1,0,1","shoot":"0,0,0,0","special":"0,0,0,0","top":"1,1,0,1"}}

Info2 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
bottom	"-1,-1,0,-1"	尾墩结算明细
middle	"-1,-1,0,1"	中墩结算明细
top	"1,1,0,1"	头墩结算明细
allshoot	0	全垒打
shoot	"0,0,0,0"	打枪输赢情况
special	"0,0,0,0"	特殊牌型输赢情况

开心摇摇乐

Info1 解析说明

开心摇摇乐 info1 中记录了用户的投注详情及开奖信息，示例如下

```
, "info1": { "bet": [ { "award": 400, "chips": 200, "position": "player" }, { "award": 0, "chips": 100, "position": "player_pair" } ], "banker": [ 4, 1, 3 ], "player": [ 1, 3, 5 ] }, }
```

Info1 字段解析说明如下：

字段	示例	说明
bet	award":400,"chips":200,"position": "player"}	用户投注详情，
banker	[4,1,3]	庄家开牌点数
player	[1,3,5]	闲家开牌点数
chips	200	下注筹码
position	player_pair	用户下注位置，banker=庄，player=闲，tie=平，banker_pair=庄对子，player_pair=闲对子，banker_straight=庄顺子，player_straight=闲顺子，banker_set=庄豹子，player_set=闲豹子
award	400	中奖信息

二八杠

二八杠的返回详情中记录了用户的手牌信息，用“,”分隔，第一个数值代表牌型点数，第二和第三个数值代表牌值，牌值为 0~39，个数=牌 id 除以 10 得余数，示例如下：

```
"18, 35, 14,"
```

18=9 点，35/10 余数=5 为五饼，14/10 余数=4 为四饼

牌型点数说明如下：

```
SINGLE_TEN      = 1; // 十
SINGLE_ONE       = 2; // 一点
SINGLE_ONE_HALF  = 3; // 一点半
SINGLE_TWO       = 4; // 二点
SINGLE_TWO_HALF  = 5; // 二点半
SINGLE_THREE     = 6; // 三点
SINGLE_THREE_HALF = 7; // 三点半
SINGLE_FOUR      = 8; // 四点
SINGLE_FOUR_HALF  = 9; // 四点半
SINGLE_FIVE      = 10; // 五点
SINGLE_FIVE_HALF  = 11; // 五点半
SINGLE_SIX       = 12; // 六点
SINGLE_SIX_HALF  = 13; // 六点半
SINGLE_SEVEN     = 14; // 七点
SINGLE_SEVEN_HALF = 15; // 七点半
SINGLE_EIGHT     = 16; // 八点
SINGLE_EIGHT_HALF = 17; // 八点半
SINGLE_NINE      = 18; // 九点
```

SINGLE_NINE_HALF	= 19;///九点半
ERBAGANG	= 20;///二八杠
PAIR_ONE	= 21;///一宝
PAIR_TWO	= 22;///二宝
PAIR_THREE	= 23;///三宝
PAIR_FOUR	= 24;///四宝
PAIR_FIVE	= 25;///五宝
PAIR_SIX	= 26;///六宝
PAIR_SEVEN	= 27;///七宝
PAIR_EIGHT	= 28;///八宝
PAIR_NINE	= 29;///九宝
PAIR_WHITE	= 30;///天王

广东推倒胡

Gameinfo 解析说明

广东推倒胡的 gameinfo 中记录了结算时 4 家的手牌。格式为：

```
"0;367;625,593,546,610,peng,3,peng,787,peng,323;529,530,561,531,578,626,627,52,36,19,peng,386;609,50,33,817,51,257,258,818,354,81,642,66,355,20;34,35,353,338,99,370,1041,18,1042,371,100,82,306;"
```

其中，第一个数字 0 代表此玩家座位号 0~3，共 4 个座位，第二个数值为鬼牌，后面用 “;” 依次分割 4 个用户位置的手牌。

第二个数值 367 十六进制后为 **16F**，其中第一个数字 1 为花色标记，第二个数字 6 为代表牌 ID，第三个字母 F 代表鬼牌，即 16F 为鬼牌 7 条；

(minggang,bugang,peng,angang) ,表示副牌类型，牌的信息用 x 的十六进制表示，其中第一个数字表示牌类型标记（ 0=万，1=条，2=饼 ），第二个数字表示排序号（ 0~8 ），第三个数字用来区别四张一样的牌（ 1~4 ）。

比如碰九条 peng,386，386 的十六进制 = 182，第一个数字 1 代表牌型为条，第二个数字 8 代表九条，第三个数字 2 代表九条中的第二张牌。

具体牌如下：

minggang 明杠

bugang 补杠

angang 暗杠

peng 碰

牌 id 到实际牌的算法

//万牌	条牌	饼牌
//0x001 -- 1 万	0x101 -- 1 条	0x201 -- 1 饼
//0x011 -- 2 万	0x111 -- 2 条	0x211 -- 2 饼
//0x021 -- 3 万	0x121 -- 3 条	0x221 -- 3 饼
//0x031 -- 4 万	0x131 -- 4 条	0x231 -- 4 饼
//0x041 -- 5 万	0x141 -- 5 条	0x241 -- 5 饼
//0x051 -- 6 万	0x151 -- 6 条	0x251 -- 6 饼
//0x061 -- 7 万	0x161 -- 7 条	0x261 -- 7 饼
//0x071 -- 8 万	0x171 -- 8 条	0x271 -- 8 饼
//0x081 -- 9 万	0x181 -- 9 条	0x281 -- 9 饼
//风牌：		
// 0x301 -- 东风	0x311 -- 南风	0x321 -- 西风 0x331 -- 北风
//刻牌：		


```
// 0x401 -- 红中 0x411 -- 绿发 0x421 -- 白板
```

Info2 解析说明

广东推倒胡 info2 中记录了用户的金币变化，字段间用分号隔开，示例如下

```
username,10_BAOXUE001,10_BAOXUE002,10_BAOXUE003,10_BAOXUE004;begin,287915,619855,165466,243714;end,283915,632680,161466,238214;minggang,0,1500,0,-1500;zimo,-4000,12000,-4000,-4000;
```

解析说明如下：

字段	说明
username	四个用户名。
begin	游戏开始前金币
end	游戏结束后金币
minggang	明杠金币变化
bugang	补杠金币变化
zimo	自摸金币变化
dianpao	点炮金币变化

Gameinfo 解析说明

广东鸡平胡的 gameinfo 中记录了结算时 4 家的手牌。格式为：

```
"0;367;625,593,546,610,peng,3,peng,787,peng,323;529,530,561,531,578,626,627,52,36,19,peng,386;609,50,33,817,51,257,258,818,354,81,642,66,355,20;34,35,353,338,99,370,1041,18,1042,371,100,82,306;"
```

其中，第一个数字 0 代表此玩家座位号 0~3，共 4 个座位，后面用 “;” 依次分割 4 个用户位置的手牌。

(minggang,bugang,peng,angang) ,表示副牌类型，牌的信息用x的十六进制表示，其中第一个数字表示牌类型标记（0=万，1=条，2=饼），第二个数字表示排序号（0~8），第三个数字用来区别四张一样的牌（1~4）。

比如碰九条peng,323，323的十六进制=143，第一个数字1代表牌型为条，第二个数字4代表五条，第三个数字3代表九条中的第三张牌。

。具体牌如下：

minggang 明杠

bugang 补杠

angang 暗杠

peng 碰

chi 吃 （格式为 chi,23,23,23 后面跟三个值）

牌 id 到实际牌的算法

//万牌	条牌	饼牌
//0x001 -- 1 万	0x101 -- 1 条	0x201 -- 1 饼
//0x011 -- 2 万	0x111 -- 2 条	0x211 -- 2 饼
//0x021 -- 3 万	0x121 -- 3 条	0x221 -- 3 饼
//0x031 -- 4 万	0x131 -- 4 条	0x231 -- 4 饼
//0x041 -- 5 万	0x141 -- 5 条	0x241 -- 5 饼
//0x051 -- 6 万	0x151 -- 6 条	0x251 -- 6 饼
//0x061 -- 7 万	0x161 -- 7 条	0x261 -- 7 饼
//0x071 -- 8 万	0x171 -- 8 条	0x271 -- 8 饼
//0x081 -- 9 万	0x181 -- 9 条	0x281 -- 9 饼
//风牌：		

```
// 0x301 -- 东风 0x311 -- 南风 0x321 -- 西风 0x331 -- 北风
//刻牌：
// 0x401 -- 红中 0x411 -- 绿发 0x421 -- 白板
```

Info2 解析说明

广东鸡平胡 info2 中记录了用户的金币变化，字段间用分号隔开，示例如下

```
username,10_BAOXUE001,10_BAOXUE002,10_BAOXUE003,10_BAOXUE004;begin,287915,619855,165466,243714;end,283915,632680,161466,238214;minggang,0,1500,0,-1500;zimo,-4000,12000,-4000,-4000;
```

解析说明如下：

字段	说明
username	四个用户名。
begin	游戏开始前金币
end	游戏结束后金币
minggang	明杠金币变化
bugang	补杠金币变化
zimo	自摸金币变化
dianpao	点炮金币变化

Gameinfo 解析说明

百家乐的 gameinfo 中记录了发牌信息，每张牌之间用 “;” 分隔，先发闲家牌，再发庄家牌。示例如下：

3-3-0;6-2-1;5-2-2;J-1-3;0-0-4;0-0-5

发牌信息解析如下：

牌信息	示例：J-1-3	解析	说明
第一个值	J	J	牌的点数（A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）
第二个值	1	黑桃	牌的花色（1 黑桃 SPADE，2 红心 HEART，3 梅花 CLUB，4 方块 DIAMOND）
第三个值	3	闲家第三张牌（player3）	用来区分庄、闲牌，player1=0，banker1=1，player2=2，banker2=3，player3=4，banker3=5：0-0 代表无效，不存在

Info1 解析说明

百家乐 info1 中记录了胜出的注点，注点名逗号隔开，示例如下：

BANKER,PP,SMALL

解析说明如下：

字段	示例	说明
BANKER	BANKER	庄闲胜出注点（BANKER: 庄、PLAYER: 闲、TILE: 和）
PP	PP	单双对子（BP: 庄对 PP: 闲对 BO: 庄单 BE: 庄双 PO: 闲单 PE: 闲双 SS: super six）
SMALL	SMALL	大小（BIG: 大 SMALL: 小）

Info2 解析说明

百家乐 info2 中记录了用户的投注及获奖信息，示例如下：

PLAYER:3000.00@-3000.00#BANKER:2000.00@2000.00

对应示例解析说明：

注点名:下注金额@输赢额#注点名:下注金额@输赢额

二十一点

Gameinfo 解析说明

二十一点的 gameinfo 中记录了庄家和用户各注点的手牌信息，以逗号分隔。示例如下：

```
"gameinfo":{{"seat_id":"3","bankerHandCards":{"cards":[17,35,2],"point":18,"type":1},"firstHandCards":{"cards":[11,0],"point":21,"type":3},"first_bet":2000,"first_result":3000,"secondHandCards":"","second_bet":0,"second_result":0,"insuranceBet":"0","insuranceResult":"0"}, {"seat_id":"4","bankerHandCards":{"cards":[17,35,2],"point":18,"type":1},"firstHandCards":{"cards":[24,33],"point":18,"type":1},"first_bet":2000,"first_result":0,"secondHandCards":"","second_bet":0,"second_result":0,"insuranceBet":"0","insuranceResult":""0"}
```

解析说明如下：

字段	示例	说明
seat_id	3	用户座位号下注点
bankerHandCards	bankerHandCards	庄家手牌
cards	[0, 9]	手牌信息
point	21	开牌点数
type	3	0~3 手牌结果（爆牌=0，未爆牌=1，五小龙=2，黑杰克=3）
firstHandCards	firstHandCards	玩家手牌，如分过牌则为第一组
first_bet	2000	第一副手牌下注金额
first_result	0	第一副手牌结算金额
second_bet	0	第二副手牌下注金额
second_result	0	第二副手牌结算金额

secondHandCards		为分过牌后的第二组牌，如未分牌则为空
insuranceBet	0	保险下注金额
insuranceResult	0	保险结算金额

手牌 id 对应花色和点数说明：

ID 除以 13：取整为花色（0 为梅花，1 为方片，2 为红桃，3 为黑桃），余数加 1 为点数。

例如 id=0，0/13 取整为 0 即梅花，余数为 0+1=1 为 A，即牌 id0=梅花 A；以下是各个数值的点数对照表：

ID	花色	点数	ID	花色	点数	ID	花色	点数	ID	花色	点数
0	草花	A	13	方片	A	26	红桃	A	39	黑桃	A
1	草花	2	14	方片	2	27	红桃	2	40	黑桃	2
2	草花	3	15	方片	3	28	红桃	3	41	黑桃	3
3	草花	4	16	方片	4	29	红桃	4	42	黑桃	4
4	草花	5	17	方片	5	30	红桃	5	43	黑桃	5
5	草花	6	18	方片	6	31	红桃	6	44	黑桃	6
6	草花	7	19	方片	7	32	红桃	7	45	黑桃	7
7	草花	8	20	方片	8	33	红桃	8	46	黑桃	8
8	草花	9	21	方片	9	34	红桃	9	47	黑桃	9
9	草花	10	22	方片	10	35	红桃	10	48	黑桃	10
10	草花	J	23	方片	J	36	红桃	J	49	黑桃	J
11	草花	Q	24	方片	Q	37	红桃	Q	50	黑桃	Q
12	草花	K	25	方片	K	38	红桃	K	51	黑桃	K

Info1 解析说明

二十一点的 info1 中记录了用户的初始座位号。示例如下：

```
"info1": "2",
```

一共 5 个座位号：1~5。

开心翻翻乐

Gameinfo 解析说明

开心翻翻乐的 gameinfo 中记录了用户的投注详情和开奖信息，字段用逗号分隔。示例如下：

```
{"gameId": 47,"newCard": 34,"odds": 4,"roundStep": 1,"betBase": 1000,"roundId": 1568109542,"lastCard": 24,"betType": 6,"doubleFactor": 1}
```

解析说明如下：

字段	类型	示例	说明
gameId	int	47	游戏 ID
newCard	int	34	新发的牌
odds	Double	4	倍数
roundStep	int	1	当局的第几手
betBase	int	1000	下注基数
roundId	int	1568109542	局号
lastCard	int	24	上一张牌
betType	int	6	下注类型

doubleFactor	int	1	加倍数
--------------	-----	---	-----

下注类型如下：

下注类型	说明
1	猜大
2	猜平
3	猜小
4	猜红
5	猜黑
6	猜方片
7	猜梅花
8	猜红桃
9	猜黑桃
10	猜人物牌
11	猜数字牌

牌值公式：

手牌 id 对应花色和点数说明：

ID 除以 13：取整为花色（0 为梅花，1 为方片，2 为红桃，3 为黑桃），余数加 1 为点数。

例如 id=34，34/13 取整为 2 即红桃，余数为 8+1=1 为 9，即牌 id34=红桃 9；

以下是各个数值的点数对照表：

ID	花色	点数
0	草花	A
1	草花	2
2	草花	3

ID	花色	点数
13	方片	A
14	方片	2
15	方片	3

ID	花色	点数
26	红桃	A
27	红桃	2
28	红桃	3

ID	花色	点数
39	黑桃	A
40	黑桃	2
41	黑桃	3

3	草花	4	16	方片	4	29	红桃	4	42	黑桃	4
4	草花	5	17	方片	5	30	红桃	5	43	黑桃	5
5	草花	6	18	方片	6	31	红桃	6	44	黑桃	6
6	草花	7	19	方片	7	32	红桃	7	45	黑桃	7
7	草花	8	20	方片	8	33	红桃	8	46	黑桃	8
8	草花	9	21	方片	9	34	红桃	9	47	黑桃	9
9	草花	10	22	方片	10	35	红桃	10	48	黑桃	10
10	草花	J	23	方片	J	36	红桃	J	49	黑桃	J
11	草花	Q	24	方片	Q	37	红桃	Q	50	黑桃	Q
12	草花	K	25	方片	K	38	红桃	K	51	黑桃	K
									52	特殊	大王

下注额：

下注额 = betBase * doubleFactor

龙虎斗

Gameinfo 解析说明

龙虎斗的 gameinfo 中记录了牌型结果，字段用分号分隔。示例如下：

gameinfo: "10-2-0;7-2-1"

解析说明如下：

牌信息	示例：10-2-0	解析	说明
第一个值	10	10	牌的点数（A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K）
第二个值	2	红心	牌的花色（1 黑桃 SPADE，2 红心 HEART，3 梅花 CLUB，4 方块 DIAMOND）
第三个值	0	第一张牌（龙）	牌的位置（龙 0；虎 1）

Info1 解析说明

龙虎斗 info1 中记录了胜出的注点，示例如下：

"info1": "PLAYER"

解析说明如下：

字段	示例	说明
BANKER	BANKER	龙虎胜出注点（BANKER: 庄、PLAYER: 闲、TILE: 和）

Info2 解析说明

龙虎斗 info2 中记录了用户的下注金额和输赢金额，示例如下：

"info2": "PLAYER:200.00@200.00#BANKER:300.00@-300.00"

解析说明如下：

对应返回示例

注点名:下注金额@输赢额# 注点名:下注金额@输赢额

跑得快

Gameinfo 解析说明

跑得快的 gameinfo 中记录了三家（0 号座位、1 号座位、2 号座位）的手牌及结束时手牌，用户固定为 0 号座位，用分号隔开。示例如下：

```
gameinfo='18,49,33,61,45,60,42,71,23,70,38,22,53,37,67,35;  
65,77,29,44,28,59,43,74,73,41,24,39,21,52,20,51;  
76,75,27,58,26,57,25,72,56,40,55,54,69,68,36,19;  
;  
65,77,29,44,28,59,43,74,73,41,24,39,21,52,20,51;  
76,75,27,58,26,57,25,72,56,40,55,54,69,68,36',
```

牌值公式：

花色:

SPADE = 1(黑桃); HEART=2(红桃); CLUB=3(梅花); DIAMOND=4(方块);

点数:

POINT_A=1; POINT_2=2; POINT_3=3; POINT_4=4; POINT_5=5; POINT_6=6; POINT_7=7;

POINT_8=8; POINT_9=9; POINT_10=10; POINT_J=11; POINT_Q=12; POINT_K=13;

牌值计算公式: (花色 < 0x04) | 点数

如:黑桃 K = (SPADE < 0x04) | POINT_K = (1 < 0x04) | 13 = 29

Info1 解析说明

跑得快的 info1 中记录了用户的游戏信息，各信息之间用分号区分，示例如下：

```
info1='2000,1720,1168;
```

0,0,0;
0,16,15;
0,1,0',

解析说明如下：

按顺序对应 0、1、2 号座位返回示例：

牌信息	数值	解析	说明
第一个值	2000,1720,1168;	开局前余额	分别对应 0、1、2 号座位的开局前余额
第二个值	0,0,0;	0~4，0 表示没有炸弹	分别对应 0、1、2 号座位的炸弹数
第三个值	0,16,15;	0~16 张	分别对应 0、1、2 号座位的剩余牌张数
第四个值	0,1,0'	-1：反关 0：正常 1：全关 2：包赔	分别对应 0、1、2 号座位的全关标示状态（属于游戏规则）

幸运转盘

Gameinfo 解析说明

幸运转盘 gameinfo 中记录了用户的输赢信息，示例如下

"gameinfo": "3000"

解析说明：

返回数值为金币（1RMB=100 金币）

牛牛大吃小

Info1 解析说明

牛牛大吃小 info1 中记录了用户 5 局的注单信息，每局详情用{}分隔，不同参数之间以逗号分隔，示例如下：

```
[{"base_score": 0,"bet_value": 100,"cards": "(3,9),(2,9),(1,2),(1,13),(1,7)","cardtype": 7,"cj_bet": 2,"fee": 0,"game_mode": 1,"gamecoin": 7875587,"id": 412382,"ju_id": "157874921935346","multi": 100,"muti_bet": 100,"roomid": 1,"round_guid": "157874924938901","special_multi": 1,"time_begin": "2020-01-11 21:27:29","time_end": "2020-01-11 21:27:55","username": "10_1113","value": 100,"win": true}, {...},{...},{...},{...},]
```

解析说明如下：

字段	示例	说明
base_score	0	底分
bet_value	100	基础投注额
cards	(3,9),(2,9),(1,2),(1,13),(1,7)	手牌
cardtype	7	牌型
cj_bet	2	基础倍数
fee	0	服务费
game_mode	0	游戏模式（0 为大吃小模式、1 为抢庄模式）
gamecoin	7875587	结算后金额
id	412382	小局注单 id

ju_id	157874921935346	大局局号 (5 局)
multi	100	下注额
muti_bet	100	下注额
roomid	1	房间号
round_guid	157874924938901	小局局号
special_multi	1	特殊牌型翻倍值
time_begin	2020-01-11 21:27:29	开始时间，北京时间格式 (yyyy-MM-dd HH:mm:ss)
time_end	2020-01-11 21:27:55	结束时间，北京时间格式 (yyyy-MM-dd HH:mm:ss)
username	10_1113	用户名
value	100	实际输赢
win	true	输赢情况 (true : 赢 , false : 输)

cardtype 牌型解析说明如下：

由 0~14 中的一个数字表示

代码	牌型
0	无牛
1	牛一
2	牛二
3	牛三
4	牛四
5	牛五
6	牛六
7	牛七
8	牛八
9	牛九

10	牛牛
11	四花牛
12	五花牛
13	炸弹
14	小牛牛

cards 手牌的解析说明如下：

每张牌由同一个小括号内的 2 个数字构成，前面的数字代表花色，后面的数字代表点数。如(3,9) 代表红桃 9。

花色的解析见下表

代码	花色
0	牌背
1	方片
2	梅花
3	红心（红桃）
4	黑桃

点数的解析见下表：

代码	点数
0	牌背
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

7	7
8	8
9	9
10	10
11	J
12	Q
13	K

搏一搏

Gameinfo 解析说明

搏一搏 gameinfo 中记录了用户的输赢信息，示例如下

```
"gameinfo":"2000"
```

解析说明：

返回数值为金币（1RMB=100 金币）

Info1 解析说明

搏一搏的 info1 中记录了该小游戏的游戏来源

"39",

如返回 39 即数据来源于游戏跑得快，gametype=39

Info2 解析说明

搏一搏 info2 中返回的一串数值可忽略，暂无用处

"0615795169699235",

更新记录

日期	版本	更新内容	作者
2017/3/4	1.0	创建 VG 游戏 transferwallet API 文档	VG Team
2017/3/15	1.0.3.15	新增牛牛游戏类型 , Gametype (抢庄牛牛=3)	VG Team
2017/3/15	1.0.3.151	1.update_api_mj 增加 ids 参数支持 2.update_api 增加 ids 参数支持 3. update_mj_match_detial 增加 ids 参数支持	VG Team
2017/3/15	1.0.3.152	更新错误代码表	VG Team
2017/3/15	1.0.3.153	Api_mj_match_detial 接口增加 matchid 字段	VG Team
2017/3/16	1.0.3161	新增麻将比赛排名和麻将比赛报名记录接口 ; 错误代码表 -81	VG Team
2017/3/27	1.0.3.271	新增牛牛的数据同步	VG Team
2017/3/28	1.0.3.281	更新牛牛数据同步字段	VG Team
2017/10/25	1.0.7.27	更新获取对战注单记录 中输赢结果字段备注	VG Team
2017/11/06	1.0.7.28	增加百人牛牛游戏链接返回 , 以及提供百人牛牛数据同步	VG Team
2017/11/23	1.0.7.29	游戏中消息推送录入以及 socket 消息金币管理	VG Team
2018/01/28	1.0.7.32	Action=loginwithchannel 中 增加 gametype=1000 和 source=***;返回游戏大厅地址	VG Team
2018/01/29	1.0.7.33	增加 updateAgent 接口 ,Action=create 中 增加 Agent 参数 ;Action=loginWithChannel 中增加 Agent 参数	VG Team
2018/02/19	2.1.2.19	增加对战游戏抓票 , 获取所有的对战游戏的记录 , 包括斗地主 , 麻将 , 牛牛等	VG Team
2018/03/01	2.2.3.01	增加试玩接口	VG Team
2018/4/1	2.2.4.01	去除单个游戏抓票接口。仅允许创建用户时增加代理属性 ,或通过 updateAgent 接口修改。	VG Team

2018/4/13	2.2.4.02	对战游戏记录注单中增加 gameresult 字段的说明，并优化文档部分说明文字。	VG Team
2018/5/9	2.2.4.03	修改 transRecord 示例 URL 中的拼写错误；优化安全验证码的说明	VG Team
2018/5/29	2.3.1.01	增加 QueryGameReportSum、getlobbygamelist 接口； 统一 deposit、withdraw、balance 接口的返回格式； 游戏增加竞咪楚汉德州和 JP 的内容； Gamerecordrun 替换 Gamerecord 接口，并优化返回的数据格式； 增加斗地主手牌的花色说明； 优化部分字段说明。	VG Team
2018/5/30	2.3.1.02	增加注单记录中百人牛牛 betpoint 字段解析说明，调整 gameinfo 字段解析说明； 增加竞咪楚汉德州注单解析说明； 增加注单抓取接口部分字段长度说明； 增加注单抓取接口返回的数据条数说明。	VG Team
2018/5/30	2.3.2.01	增加 gamerecordid 接口。	VG Team
2018/6/8	2.3.2.03	修改部分错误代码说明。	VG Team
2018/6/13	2.3.2.04	增加和修改部分错误代码说明，修改 deposit 和 withdraw 接口的返回说明。	VG Team
2018/7/6	2.3.2.05	修改了 Action=loginwithchannel 中的返回示例，username 改为 token	VG Team
2018/7/10	2.3.3.01	增加了推筒子游戏和相关说明	VG Team
2018/8/20	2.3.3.02	注单接口支持按渠道下属的代理号抓取注单	VG Team
2018/8/30	2.3.4.01	增加血战到底游戏和相关说明	VG Team
2018/9/15	2.3.5.01	增加炸金花游戏和相关说明	VG Team

2018/9/30	2.3.6.01	增加保险楚汉德州游戏和相关说明	VG Team
2018/10/15	2.3.7.01	增加加倍斗地主游戏	VG Team
2018/11/19	2.3.7.02	优化部分接口参数字段说明。	VG Team
2018/12/08	2.3.7.03	增加十三水游戏	VG Team
2018/12/13	2.3.8.01	增加注单详情接口，增加多财多福游戏	VG Team
2019/01/04	2.3.8.02	balance 接口新增 in_game 和 gametype 两个字段； 优化 gameresultbox 和 getlobbygamelist 的 URL 示例； 优化 createtime 解析描述说明。	VG Team
2019/01/09	2.3.8.03	增加龙王捕鱼游戏	VG Team
2019/01/11	2.3.8.04	增加竞咪楚汉德州福袋活动	VG Team
2019/01/23	2.3.8.05	增加必下德州，增加 API 指引中支持免转钱包的说明	VG Team
2019/02/12	2.3.8.06	增加百人三公游戏	VG Team
2019/03/12	2.3.8.07	增加 gamerecordid 和 gamerecordrun 接口中 playtype 参数	VG Team
2019/03/18	2.3.8.08	Gamerecordrun 接口增加 starttime 和 endtime 参数	VG Team
2019/03/26	2.3.8.09	增加 开心摇摇乐和多财多福两款游戏。取款金额支持保留 2 位小数	VG Team
2019/04/11	2.3.8.10	Gameresultbox 接口增加以 json 格式的数据返回	VG Team
2019/04/23	2.3.8.11	增加 存款金额支持保留 2 位小数	VG Team
2019/05/06	2.3.9.01	新增踢出玩家功能，新增二八杠游戏	VG Team
2019/06/11	2.3.9.02	增加广东推倒胡游戏	VG Team
2019/06/12	2.3.9.03	增加百家乐游戏	VG Team

2019/06/18	2.3.9.04	增加百人三公、开心摇摇乐、多财多福、必下德州、十三水、通比牛牛、二八杠、广东推倒胡、百家乐的解析说明	VG Team
2019/06/23	2.3.9.05	存取款额度的 Int 类型更换为 Double 类型	VG Team
2019/06/24	2.3.9.06	优化查询余额接口说明，优化百家乐解析说明	VG Team
2019/06/25	2.3.9.07	整理每个接口的返回信息和说明	VG Team
2019/06/26	2.3.9.08	存取款添加 resultdouble，带 2 位小数点的余额	VG Team
2019/06/28	2.3.9.09	增加获取对战游戏记录（gamerecordtime），以时间段和页数返回注单	VG Team
2019/07/05	2.3.9.10	增加广东鸡平胡游戏及解析说明，优化解析说明（解析只返回当前用户手牌信息）	VG Team
2019/07/31	2.3.9.11	增加经典抢庄牛牛游戏及解析说明、优化十三水解析说明	VG Team
2019/08/06	2.3.9.12	增加二十一点游戏及解析说明	VG Team
2019/08/09	2.3.9.13	优化接口时间描述说明，优化广东鸡平胡、二十一点游戏解析说明	VG Team
2019/09/13	2.4.1.01	增加【开心翻翻乐】游戏及解析说明、playtype=游戏类型更名为游戏分类、【血战麻将】更换名称为【血战到底】、“新版抢庄牛牛”更名为“急速抢庄牛牛”	VG Team
2019/11/04	2.4.1.02	增加龙虎斗及解析说明；getlobbygamelist 接口增加 playtype 区分游戏分类；麻将类解析说明优化	VG Team
2019/11/11	2.4.1.03	查询注单合计数（QueryGameReport）增加返回参数：Sumstring sum_betamount; // 总投注额	VG Team
2019/11/19	2.4.1.04	增加新版【斗地主 gametype=49】游戏替换旧版【斗地主 gametype=1】；查询注单合计数（QueryGameReportSum）接口描述说明优化	VG Team
2019/12/03	2.4.1.05	增加获取和设置玩家状态接口	VG Team

2019/12/05	2.4.1.06	查询注单合计数 (QueryGameReportSum) 接口返回参数金额调整为 RMB 单位，增加开心翻翻乐 jackpot 的 gametype=996 ；新增【跑得快】游戏及解析说明	VG Team
2019/12/09	2.4.1.07	新增查询玩家下注信息接口	VG Team
2019/12/10	2.4.1.08	鸡平胡、推倒胡解析说明优化	VG Team
2019/12/26	2.4.1.09	加倍斗地主场馆新增 【幸运转盘 gametype=995】	VG Team
2020/01/14	2.4.1.10	示例 URL 优化；增加【牛牛大吃小】游戏及解析说明；增加【看四张抢庄牛牛】游戏及解析说明；“急速抢庄牛牛” 更名为 “经典抢庄牛牛”	VG Team
2020/01/16	2.4.1.11	Deposit 和 Withdraw 接口中的 Serial 可支持 30 个字符	VG Team
2020/01/21	2.4.1.12	新增小游戏 【搏一搏 gametype=994】及解析说明	VG Team