



(AVIA ESport)

## 免转钱包 API 文档

版本号	日期	修改人	描述
0.1.1	2018.4.20	Peter	本文件建档
0.1.2	2018.5.21	jarvan	优化档排版
0.1.3	2018.5.28	Peter	增加游客登录接口
0.1.4	2018.5.30	Peter	修改日志接口 UpdateAt 在没有派奖的时候是投注时间 增加 StartAt、EndAt 字段
0.1.5	2018.6.12	Peter	日志接口增加 BetMoney（有效投注） 订单状态增加 Settlement（结算中）
0.1.6	2018.6.27	Peter	日志接口增加 ResultAt、RewardAt
0.1.7	2018.8.29	Peter	日志接口增加 CateID、LeagueID、MatchID、BetID、Odds、IP

# 1、说明

本文档主要叙述电竞 API 中心服务器与电竞接入商服务器之间的数据通讯协议及规范；双方的软件在此基础上达到数据高性能，高可靠，高安全性的进行交换和共享。

## 2、全局错误码

错误码	错误解释
NOUSER	用户不存在
BADNAME	用户名不符合规则
BADPASSWORD	密码不符合规则
EXISTSUSER	用户名已经存在
BADMONEY	金额错误
BANORDER	订单号错误（不符合规则）
EXISTSORDER	订单号已经存在
TRANSFER_NO_ACTION	未指定转账动作

错误信息返回格式

```
{
  success:0,
  msg:"错误描述",
  info:{
    "Error":"错误代码"
  }
}
```

## 3、接入方式

### 3.1、测试网关地址

`http://testapi.bw-gaming.com`

### 3.2 通信密钥

通信密钥放入 http 请求的头部 Authorization 中。

### 3.3 免转钱包通信地址

用户进行资金查询、款项扣除、加款操作需通信的地址。

`http://client/api`

## 4、用户接口

### 4.1、用户注册

简要描述：

- 用户注册接口

请求 URL：

- `https://xx.com/api/user/register`

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必选	类型	说明	备注
UserName	是	string	用户名	支持数字字母下划线以及中文，不支持特殊字符，2~16 位之间
password	是	string	密码	长度在 5~16 位之间

返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "注册成功",
  "info": null
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态 0:失败 1:成功
msg	string	请求状态描述

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

## 4.2、用户登录

简要描述:

- 用户登录接口

请求 URL:

- `https://xx.com/api/user/login`

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明	备注
username	是	string	用户名	要登入的游戏账号

返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "登入成功",
  "info": {
    "Url": "http://game.es.betwin.ph/handler/fastlogin?key=c2c32e15fce143f9aa3d43d6a5a96640"
  }
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态, 1: 成功; 0: 失败
info.Url	string	登录成功之后要跳转的地址

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

## 4.3、请求用户当前余额

简要描述：

- 请求用户的当前余额，并在泛亚电竞的游戏页面显示

请求 URL：

- `http://client/api`

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必选	类型	说明
Action	是	string	动作名字 Balance
UserName	是	String	用户名
Timestamp	是	Long	当前操作的时间戳（北京时间）
Sign	是	string	MD5 签名（签名规则请见附录一）

请求示例

```
{
  "Action","Balance",
  "UserName":"user",
  "Timestamp":"20180828003901",
  "Sign":"MD5 签名"
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	接口请求状态，1：成功；0：失败
msg	string	返回信息
info.Balance	decimal	当前用户的余额

返回内容示例

```
// 查询成功示例
{
```

```
"success": 1,  
"msg": "请求成功",  
"info": {  
    "Balance": "100.00"  
}  
}  
  
// 查询失败示例  
{  
    "success": 0,  
    "msg": "错误的原因描述"  
}
```



## 4.4、加減款操作接口

简要描述:

- 请求加款或者扣款

请求 URL:

- `http://client/api`

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
Action	是	string	动作名称(Money)
UserName	是	String	要进行加減款的用户名
Money	是	Numric	要加減款的金额 正数为加款 负数为扣款
Type	是	Enum	资金操作类型, 可选值为 <b>Bet</b> : 投注 <b>Reward</b> : 奖金 <b>Return</b> : 退回本金
ID	是	ID	来源编号
Description	是	String	备注信息
Timestamp	是	Long	当前操作的时间戳(北京时间)
Sign	是	String	<b>MD5</b> 签名(签名规则请见附录一)

请求示例

```
{
  "Action": "Money",
  "UserName": "user",
  "Money": "100",
  "Type": "Bet",
  "ID": "1000",
  "Description": "备注信息",
  "Timestamp": "20180828003901",
  "Sign": "MD5 签名"
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	接口请求状态，1：成功；0：失败
msg	string	返回信息

返回内容示例

```
// 查询成功示例
{
  "success": 1,
  "msg": "请求成功"
}

// 查询失败示例
{
  "success": 0,
  "msg": "错误的原因描述"
}
```

备注

- **UserName + Type + ID** 为唯一值，资金推送可能会同时受到多笔相同内容，请务必对此唯一值进行验证，避免重复操作。

## 4.6、游客访问

简要描述:

- 游客方式进入游戏页面，如果已有会员登录，调用该接口将会清除该用户的登录状态

请求 URL:

- `https://xx.com/api/user/guest`

请求方式:

- POST

参数: 无参数

返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "登入成功",
  "info": {
    "Url": "http://game.es.betwin.ph/handler/fastlogin?key=c2c32e15fce143f9aa3d43d6a5a96640"
  }
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态，1：成功；0：失败
info.Url	string	登录成功之后要跳转的地址

备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

# 5、日志接口

## 5.1、获取日志

简要描述:

- 获取游戏订单日志

请求 URL:

- <https://xx.com/api/log/get>

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必须	类型	说明
Type	是	enum	请求的类型 CreateAt: 下单时间; UpdateAt: 订单数据更新时间(建议使用此字段做日志采集); ResultAt: 结果产生时间 RewardAt: 结算时间 UserName: 根据用户名查询
StartAt	是	datetime	开始时间
EndAt	是	datetime	结束时间
UserName	否	string	用户名, 如果 Type=UserName 则为必须
PageIndex	否	int	要查询的页码(默认为第一页)

返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "0ms",
  "info": {
    "RecordCount": "1",
    "PageIndex": "1",
    "PageSize": "20",
    "data": null,
    "list": [
      {
        "OrderID": "10125",
        "UserName": "ceshi01",
        "CateID": "2025",

```

```

        "Category": "反恐精英",
        "LeagueID": "2327",
        "League": "IEM SHANGHAI 2018 ASIA",
        "MatchID": "4098",
        "Match": "To Win Blast Pro Series",
        "BetID": "13011",
        "Bet": "冠军竞猜",
        "Content": "Astralis",
        "Result": "",
        "BetAmount": "10.0000",
        "BetMoney": "0.0000",
        "Money": "0.0000",
        "Status": "None",
        "CreateAt": "2018/8/29 15:01:26",
        "UpdateAt": "2018/8/29 15:01:29",
        "StartAt": "2018/6/23 1:32:00",
        "EndAt": "2018/6/26 1:33:00",
        "ResultAt": "1900/1/1 0:00:00",
        "RewardAt": "1900/1/1 0:00:00",
        "Odds": "3.7500",
        "IP": "220.248.93.53"
    }
}
}

```

## 返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态，1：成功；0：失败
info.RecordCount	int	记录总数
info.PageIndex	int	当前页
info.PageSize	int	每页的数据大小
info.data	object	扩展数据
info.list	array	日志内容
info.list[0].OrderID	int	订单号
info.list[0].UserName	string	下注的用户名
info.list[0].CateID	Int	游戏 ID
info.list[0].Category	string	游戏名称
info.list[0].LeagueID	Int	联赛 ID
info.list[0].League	string	联赛名称
info.list[0].MatchID	Int	比赛 ID
info.list[0].Match	string	参与竞猜的比赛
info.list[0].BetID	Int	竞猜项目 ID
info.list[0].Bet	string	所参与的投注名称
info.list[0].Content	string	投注内容
info.list[0].Result	string	开奖结果（如未开奖则为空）
info.list[0].BetAmount	number	投注金额
info.list[0].BetMoney	number	有效投注金额

参数名	类型	说明
info.list[0].Money	number	盈亏
info.list[0].Status	enum	订单状态
info.list[0].CreateAt	datetime	投注的时间
info.list[0].UpdateAt	datetime	状态最新更改的时间
info.list[0].StartAt	datetime	比赛的开始时间
info.list[0].EndAt	datetime	比赛的结束时间
info.list[0].ResultAt	datetime	结果产生时间
info.list[0].RewardAt	datetime	结算时间
info.list[0].Odds	numeric(2, 4)	赔率（4 位小数）
info.list[0].IP	string	IP

#### 订单状态类型说明

参数名	说明
None	等待开奖
Revoke	退回本金
Win	赢
Lose	输
WinHalf	赢一半
LoseHalf	输一半
Settlement	结算中（比赛已开出结果，等待派奖）
Cancel	比赛取消

#### 备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

## 5.2、获取比赛

#### 简要描述：

- 获取比赛信息

#### 请求 URL：

- <https://xx.com/api/log/match>

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必须	类型	说明
CateID	否	Int	游戏类型 ID, 不填写则查询所有游戏

返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "比赛列表",
  "info": {
    "RecordCount": 5,
    "data": null,
    "list": [
      {
        "MatchID": 3897,
        "Type": "UpComing",
        "Title": "Zest VS MMA",
        "CateID": 2085,
        "Cover": "http://img.ayl.ag/images/match.png",
        "LeagueID": 2388,
        "Category": "星际争霸",
        "CateLogo": "http://img.ayl.ag/upload/201805/08191155a4d5.png",
        "League": "HomeStory Cup XVII",
        "StartAt": "2018-06-30 20:00",
        "Member": 0,
        "BetCount": 10,
        "IsVideo": 0,
        "Status": "进行中",
        "StatusValue": "Processing",
        "Player": [
          {
            "ID": 1815,
            "Name": "Zest",
            "Code": "zest",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/042031251774.png"
          },
          {
            "ID": 2060,
            "Name": "MMA",
            "Code": "MMA",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/201124211f78.png"
          }
        ],
        "Score": 3
      },
      {
        "MatchID": 16054,
        "Type": "UpComing",
        "Title": "比赛获胜",
        "CateID": 2089,
        "Cover": "http://img.ayl.ag/images/match.png",
        "LeagueID": 2388,
        "Category": "星际争霸",
        "CateLogo": "http://img.ayl.ag/upload/201805/08191155a4d5.png",
        "League": "HomeStory Cup XVII",
        "StartAt": "2018-06-30 20:00",
        "Member": 0,
        "BetCount": 10,
        "IsVideo": 0,
        "Status": "进行中",
        "StatusValue": "Processing",
        "Player": [
          {
            "ID": 1815,
            "Name": "Zest",
            "Code": "zest",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/042031251774.png"
          },
          {
            "ID": 2060,
            "Name": "MMA",
            "Code": "MMA",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/201124211f78.png"
          }
        ],
        "Score": 0
      }
    ],
    "Bet": [
      {
        "BetID": 16054,
        "Name": "比赛获胜",
        "Round": 2089,
        "IsLive": 0,
        "IsBet": 0,
        "CloseAt": "2018-06-30 20:00",
        "Items": [
          {
            "ID": 1815,
            "Name": "Zest",
            "Code": "zest",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/042031251774.png"
          },
          {
            "ID": 2060,
            "Name": "MMA",
            "Code": "MMA",
            "Logo": "http://img.ayl.ag/upload/201806/201124211f78.png"
          }
        ]
      }
    ]
  }
}
```

```

{"ItemID":40049,"Name":"Zest","TeamID":1815,"Handicap":"","
"IsBet":0},
{"ItemID":40050,"Name":"MMA","TeamID":2060,"Handicap":
", "IsBet":0}}],
"MD5":"FB7A1DF9CE13BFC75B43FB9E5B6E7416"}
]
}
}

```

## 返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态，1：成功；0：失败
info.RecordCount	int	记录总数
info.PageIndex	int	当前页
info.PageSize	int	每页的数据大小
info.data	object	扩展数据
info.list	array	日志内容
info.list[0].MatchID	int	比赛编号
info.list[0].Type	enum	赛事类型
info.list[0].CateID	int	所属游戏 ID
info.list[0].Cover	string	比赛的封面图（特殊类型才有值）
info.list[0].LeagueID	int	所属联赛编号
info.list[0].Category	string	所属游戏名称
info.list[0].CateLogo	string	所属游戏的图标
info.list[0].League	string	所属联赛的名称
info.list[0].StartAt	Datetime	比赛开始时间
info.list[0].BetCount	Int	该场比赛拥有竞猜项目数量
info.list[0].IsVideo	Bool	是否有直播源
info.list[0].Status	String	比赛状态的中文说明
info.list[0].StatusValue	Enum	比赛状态
info.list[0].Player	Array	该场比赛的参与战队，按主客队顺序排序
info.list[0].Player[0].ID	Int	战队 ID
Info.list[0].Player[0].Name	String	战队名称
Info.list[0].Player[0].Code	String	战队简写编码
Info.list[0].Player[0].Logo	String	战队的 Logo
Info.list[0].Player[0].Score	Int	战队的当前得分
Info.list[0].Bet	Array	当前的主竞猜项
Info.list[0].Bet[0].BetID	Int	竞猜项 ID
Info.list[0].Bet[0].Name	String	竞猜项标题
Info.list[0].Bet[0].Round	Int	所属局号



参数名	类型	说明
Info.list[0].Bet[0].IsLive	Bool	是否滚球
Info.list[0].Bet[0].CloseAt	Datetime	封盘时间
Info.list[0].Bet[0].Items	Array	竞猜项目的投注项
Info.list[0].Bet[0].Items[0].ItemID	Int	投注项编号
Info.list[0].Bet[0].Items[0].Name	String	投注项名称
Info.list[0].Bet[0].Items[0].TeamID	Int	如果该投注项是战队的话，则为投注项关联的战队 ID，否则为 0
Info.list[0].Bet[0].Items[0].Handicap	String	让分/让球
Info.list[0].Bet[0].Items[0].IsBet	Bool	是否可投注

### 赛事类型说明

参数名	说明
UpComing	早盘
Live	滚球
Special	特殊赛事

### 赛事状态说明

参数名	说明
Begin	未开始
Processing	进行中
Ended	已结束

## 5.3、获取游戏分类

### 简要描述：

- 获取游戏分类信息

### 请求 URL：

- <https://xx.com/api/log/category>

### 请求方式：

- POST

### 参数：

- 无参数

## 返回示例

```
{
  "success": 1,
  "msg": "游戏分类",
  "info": {
    "RecordCount": 20,
    "data": null,
    "list": [
      {
        "ID": "2086",
        "Name": "Live Game",
        "Avatar": "http://img.aql.ag/upload/201805/03122231b73b.png",
        "IsOpen": "true",
        "League": [
          {
            "ID": "2087",
            "Name": "主播竞猜",
            "CoverShow": "http://img.aql.ag/upload/201805/03122557db70.png",
            "IsOpen": "true"
          }
        ]
      }
    ]
  }
}
```

## 返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态，1：成功；0：失败
info.RecordCount	int	记录总数
info.PageIndex	int	当前页
info.PageSize	int	每页的数据大小
info.data	object	扩展数据
info.list	array	日志内容
info.list[0].ID	int	游戏 ID
info.list[0].Name	String	游戏名称
info.list[0].Avatar	String	游戏图片
info.list[0].IsOpen	Bool	当前站点是否启用该游戏分类
info.list[0].League	Array	游戏下属的联赛
info.list[0].League[0].ID	Int	联赛 ID
info.list[0].League[0].Name	string	联赛名称
info.list[0].League[0].CoverShow	string	联赛的图标
info.list[0].League[0].IsOpen	Bool	当前站点是否开启该联赛赛事

## 5.4、获取用户报表

简要描述：

- 获取用户的日报表数据

请求 URL：

- <https://xx.com/api/log/userreport>（北京时间）
- <https://xx.com/api/log/userreport0>（美东时间）

请求方式：

- POST

参数：

参数名	必须	类型	说明
UserName	否	string	要查询的用户
StartAt	是	date	开始时间 yyyy/MM/dd
EndAt	是	date	结束时间 yyyy/MM/dd
PageIndex	否	int	要查询的页码（默认为第一页）

返回示例

```
{
  "success" : 1,
  "msg" : "5ms",
  "info" : {
    "RecordCount":20,
    "data":null,
    "list":[{"
      "Date":"2018-09-24",
      "UserName":"test110",
      "BetMoney":"5000.0000",
      "BetAmount":"5000.0000",
      "Money":"13100.0000",
      "Reward":"18100.0000"
      "Count":"1",
      "OrderCount":"1",
      "Currency":"RMB"
    }
  ]
}
```

返回参数说明

参数名	类型	说明
success	int	请求状态，1：成功；0：失败
info.RecordCount	int	记录总数
info.PageIndex	int	当前页
info.PageSize	int	每页的数据大小
info.data	object	扩展数据
info.list	array	日志内容
info.list[0].Date	Date	报表日期
info.list[0].UserName	String	用户名
info.list[0].BetMoney	Money	投注金额（按投注时间）
info.list[0].BetAmount	Money	有效投注金额
info.list[0].Money	Money	盈亏
info.list[0].Reward	Money	派奖金额
Info.list[0].OrderCount	Int	当日结算的订单数量
info.list[0].Count	Int	投注订单数量
info.list[0].Currency	String	币种

## 附录一： 免转钱包签名规则

1、把收到的所有数据（除 Sign 之外）进行 ASCII 从小到大排序，然后使用 & 进行拼接。例如，收到的数据内容如下：

```
{  
  "Action","Money",  
  "UserName":"user",  
  "Money":"100",  
  "Type":"Betting",  
  "ID":"1000",  
  "Description":"备注信息",  
  "Timestamp":"20180828003901",  
  "Sign":"MD5 签名"  
}
```

2、排序之后成为

Action=Money&Description=备注信息  
&ID=1000&Money=100&Timestamp=20180828003901&Type=Betting&UserName=u  
ser

3、然后在上述的字符串后加上通信密钥

Action=Money&Description=备注信息  
&ID=1000&Money=100&Timestamp=20180828003901&Type=Betting&UserName=u  
serKEY

4、对第三步生成的原文进行 MD5 加密（UTF-8 编码），结果转为大写，与传递参数中的 Sign 内容进行比对。

MD5（Action=Money&Description=备注信息  
&ID=1000&Money=100&Timestamp=20180828003901&Type=Betting&UserName=u  
serKEY）