

MW GAME

平台接入

版本历史	
V1.0	术语&缩写 接入简述 接口描述（授权、货币转入/转出、用户角色、游戏列表）
V1.1	优化术语
V1.2	修改接口传递参数和返回值说明
V1.3	签名源串组合规则修改
V1.4	添加站点、代理商、会员三层帐号体系 货币转入、货币转出功能请求参数修改 渠道 ID 修改为站点 ID
V1.5	去除接口公共参数 merchantId 的传递 货币转入、货币转出接口移除 transferBeginAmount 参数
V1.6	修改了用户时间段内游戏查询参数和返回值 添加用户时间段内详细游戏查询、用户流水日志查询接口
V1.7	货币转入、货币转出接口转出转出金额单位修改
V1.8	授权接口请求参数修改，新增 jumpType 参数 代理商时间段游戏查询接口请求参数修改，新增 merchantId 参数 用户时间段游戏查询接口请求参数修改，新增 uid 参数；返回参数 userId 修改为 uid 用户时间段内详细游戏查询接口请求参数修改，参数 userId 修改为 uid
V1.9	代理商时间段游戏查询接口、用户时间段游戏查询接口请求参数修改，新增 isFlip 参数
V2.0	授权接口添加代理商 LOGO 图片地址传入参数
V2.1	指定 HTTP 请求方式为 POST 方法 添加站点流水日志查询接口
V2.2	停用用户流水查询接口
V2.3	站点流水日志查询接口增加参数 iGetLogInfoType 参数 站点流水日志查询每页返回数据笔数从 100 笔改为 500 笔
V2.4	新增货币列表 授权、用户角色、货币转入、货币转出，新增请求参数 currency 站点时间段游戏查询、代理商时间段游戏查询、用户时间段游戏查询、用户时间段详细游戏查询、站点流水日志查询接口，新增请求参数 getType，新增返回参数 currency 每页返回数据笔数改为动态值
V2.5	新增订单状态查询接口
V2.6	授权接口 jumpType 参数新增定义，返回手机前导页地址
V2.7	新增货币查询接口
V2.8	增加支持货币 RUB 及 MMK

V2.9	授权接口 jumpType 参数新增定义，返回 APP 启动信息
V3.0	新增查询用户游戏纪录 站点流水日志查询接口返回增加额外信息 exInfo
V3.1	站点时间段游戏查询，代理商时间段游戏查询， 用户时间段游戏查询新增请求参数 gameId
V3.2	游戏列表接口，新增 deviceType 参数 新增申请踢出用户角色
V3.3	站点流水日志查询接口返回增加 gameId
V3.4	站点流水日志查询接口返回增加 initBet 特定游戏的原始押注
V3.5	站点流水日志，站点即时额度，用户即时额度查询接口返回增加 commission 特定游戏的抽水
V3.6	站点流水日志查询接口返回增加 category 返回游戏类型
V3.7	新增获得用户仍有免费次数的 Slot 游戏清单列表

术语&缩写

本文档使用了以下术语和缩写：

MWG – MW 游戏平台

MWG Server – MW 游戏平台服务器，由 MW 游戏平台提供

MW Platform Public Key – RSA 公钥，MW 游戏平台提供

MW Platform Private Key – RSA 私钥，MW 游戏平台提供

EC – 接入方平台，MWG 提供的游戏将在接入方平台上展示和运营

EC Server – 接入方平台服务器

EC Platform Public Key – RSA 公钥，接入方平台提供

EC Platform Private Key – RSA 私钥，接入方平台提供

EC Platform AES Key – AES 密钥，接入方平台系统运行时生成

uid – 接入方平台用户唯一标识，区分大小写，长度必须小于 32 个字符

utoken – 接入方平台用户授权码，一次授权之后不可变更，长度必须为 32 个字符

siteId – 站点 ID（EC 接入到 MWG 时，由 MWG 新增同时提供给 EC）

merchantId – 代理商 ID，区分大小写，长度必须小于 50 个字符（EC 自行管理代理商 ID 规则，MW 仅记录站点、代理商、会员的层次关系）

简介

本文档描述了 EC 如何接入 MWG 提供的游戏产品。下文章节将介绍如何接入以及接入所需使用的 API 描述，同时将提供 API 调用范例。

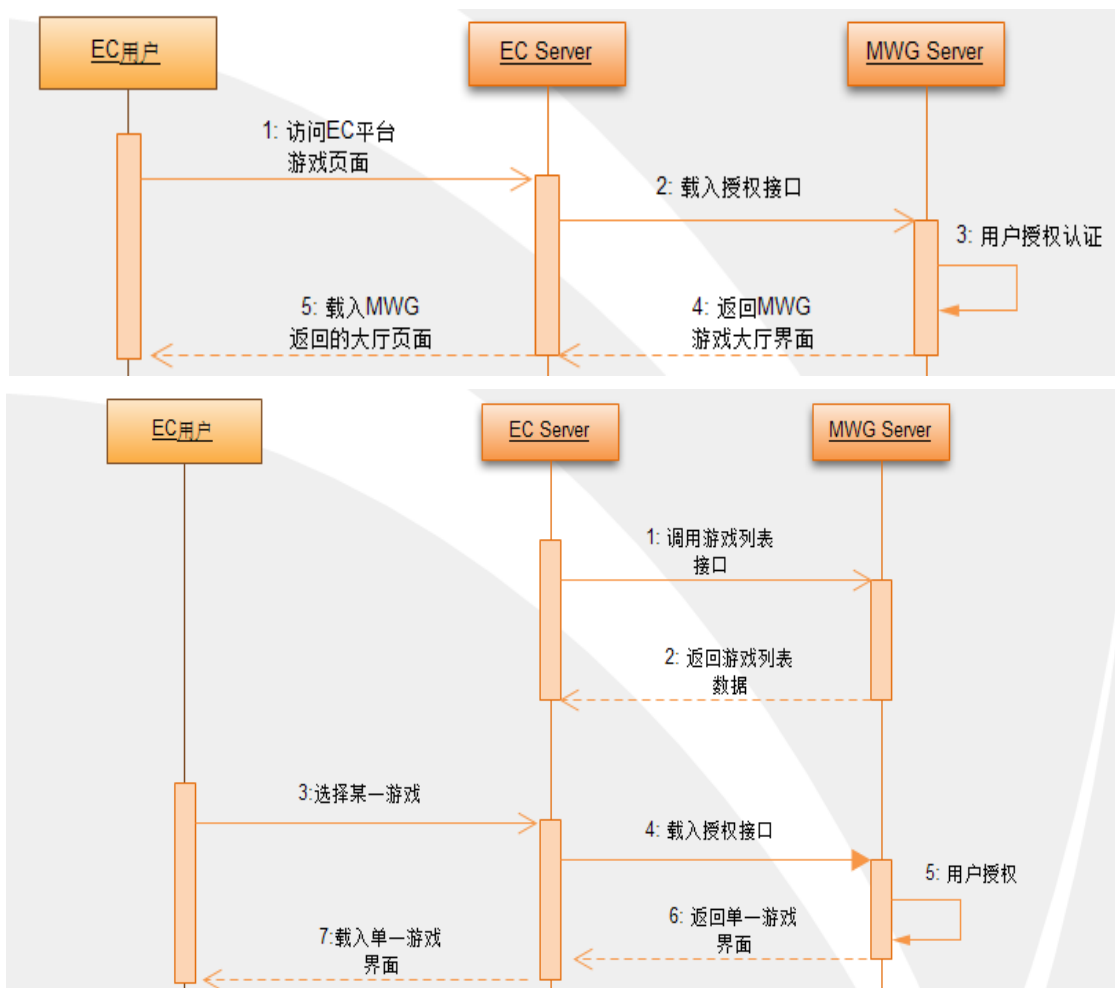
MWG 暂时提供两种方式的接入：

1. 整站接入
2. 单一游戏接入

两种游戏接入均要求完成用户授权。

整站接入将在用户授权完毕后，直接返回 MWG 的游戏大厅界面，EC 的用户可在游戏大厅中选择游戏进行游戏。

单一游戏接入时，则需要 EC Server 先调用《游戏列表》接口获得 MWG 开放的游戏数据，然后再调用用户授权。用户在单一游戏接入授权完毕后，MWG Server 将直接返回用户在 EC 平台选择的单一游戏的游戏界面。



本地化

MW 游戏平台的游戏支持多种语言。接入方仅需要在启动游戏或者调用 API 方法时,传递“lang”参数。该参数值没有传递时,系统将使用默认 lang 值 (cn)。

当前支持的语种及其 lang 参数值描述如下:

参数值	语言种类
cn	中文简体
hk	中文繁体
en	英文

数据传输

MWG Server 通过提供 API 接口的方式,允许 EC 进行游戏接入和功能调用。

所有的 API 接口通讯均采用以下参数:

参数名	参数类型	参数说明
func	string	API 名, 详见接口描述
siteId	int	站点 ID, 由 MW Game 提供
resultType	string	返回结果类型, 支持 html, json 格式
lang	string	语言类型, 详见《本地化》
data	string	请求参数, 数据规则详见下文描述
key	string	签名 key, 数据规则详见下文描述

其中:

resultType - 用于控制接口交互返回数据格式, 绝大部分的接口均以 json 格式返回数据, 详见各 API 接口返回类型描述

data - 用于传递各 API 交互所需的请求参数, 该数据由 EC Platform AES Key 进行 AES 加密后传递。加密前的明文串规则详见下文描述。

key - 使用 MW Platform Public Key 进行 RSA 加密 EC Platform AES Key 后所得参数。MWG Server 接收到该参数后将使用 MW Platform Private Key 进行 RSA 解密, 以便获得解密 data 所需的 EC Platform AES Key。

data 数据规则

EC Server 调用 MWG Server 提供的 API 接口时，将所需数据按照以下步骤组合成字符串后，通过 AES/ECB/PKCS5Padding(128)加密后传递。

1. 将 API 接口所需参数的参数名，按照字母字典顺序先后排序。比如 siteId, transferAmount, transferOrderId...
2. 将排序后的参数名以及对应参数值按以下方式进行拼接：

siteId=100000transferAmount=10transferOrderId=DST2015110920291001

参数值为空值时，传空，例如：

siteId=100000transferAmount=10transferOrderId=DST2015110920291001version=

3. 将步骤 2 获得的参数，使用 EC Platform Private Key 进行 RSA 签名，获得 API 接口所需传递的参数 sign，RSA key pair 长度为 1024 bit
4. 将步骤 3 获得的参数 sign，和步骤 1 涉及的参数，构建 JSON 数据
5. 随机生成一个 EC Platform AES Key，长度为 128 bit
6. 将步骤 4 获得的 JSON 数据，使用步骤 5 获得的 EC Platform AES Key 进行 AES 加密，获得 data 值

key 数据规则

1. Key 值加密前为使用《Data 数据规则》步骤 5 获得的 EC Platform AES Key
 2. 使用 MW Platform Public Key 对步骤 1 获得的 key 值进行 RSA 加密
-

货币列表

MW 游戏平台的游戏支持多种货币。接入方仅需要在用户授权，查询用户角色信息，货币转入，货币转出时，传递“currency”参数。该参数值没有传递时，系统将使用默认货币值（CNY）。

当前支持的货币及其 currency 参数值描述如下：

货币参数	货币名称	货币数量	可兑换的 MW 货币数量
CNY	人民币	1	1
THB	泰铢	5	1
IDR	印尼卢比	2000	1
MYR	马来西亚林吉特	0.5	1
VND	越南盾	3000	1
KRW	韩元	200	1
JPY	日元	20	1
BND	文莱元	0.2	1
HKD	港元	1	1
SGD	新加坡元	0.2	1
PHP	菲律宾比索	10	1
TWD	新台币	5	1
USD	美金	0.2	1
GBP	英镑	0.2	1
EUR	欧元	0.2	1
RUB	俄罗斯卢布	10	1
MMK	缅甸元	200	1

以 THB 为例，该货币的兑换率为 5:1，表示用户使用 5 泰铢，可以兑换 MW 的 1 单位游戏币。
当用户在 MW 中持有 100 游戏币，可换成 1000 比索或 20000 韩元(依用户注册货币而定)。

Domain 地址

EC Server 调用 MWG Server 提供的平台地址接口,获取 MWG 的最新可用的地址 URL,在返回的 Domain 地址基础上访问 MWG Server 的其他接口,来进行游戏接入和功能调用。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	domain	该值固定为 domain
resultType	Y	json	平台地址接口暂只支持JSON数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	timestamp	Y	时区使用北京时间,格式为 unix 时间戳,精确到秒
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/domain

请求方式

POST

请求示例

http://xxx.com/api/domain?func=domain&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=.

...

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功,其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
domain	平台地址	string	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "domain": "domain url 地址"
}
```

备注

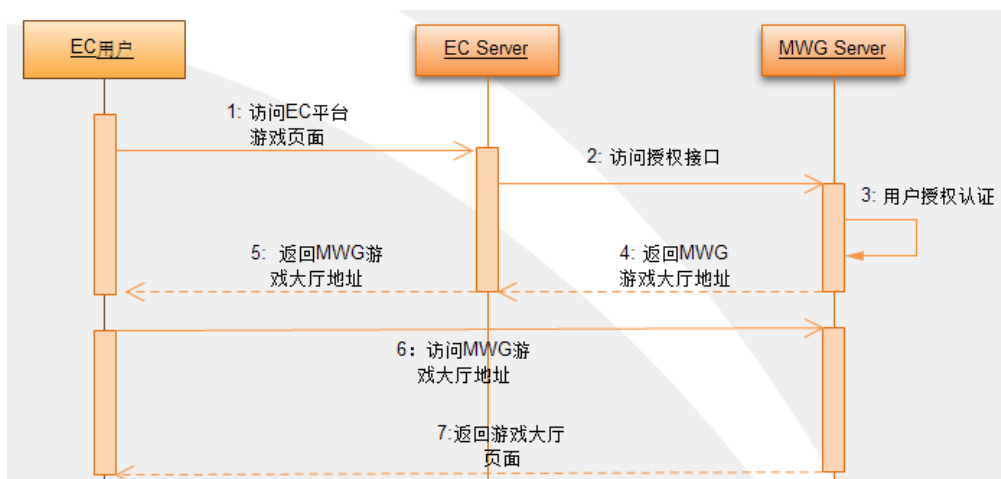
1. 服务器验证的时间是北京时间。
2. 每个 data 里面都会有 key。
3. AES 只对 data 加密。

接口说明

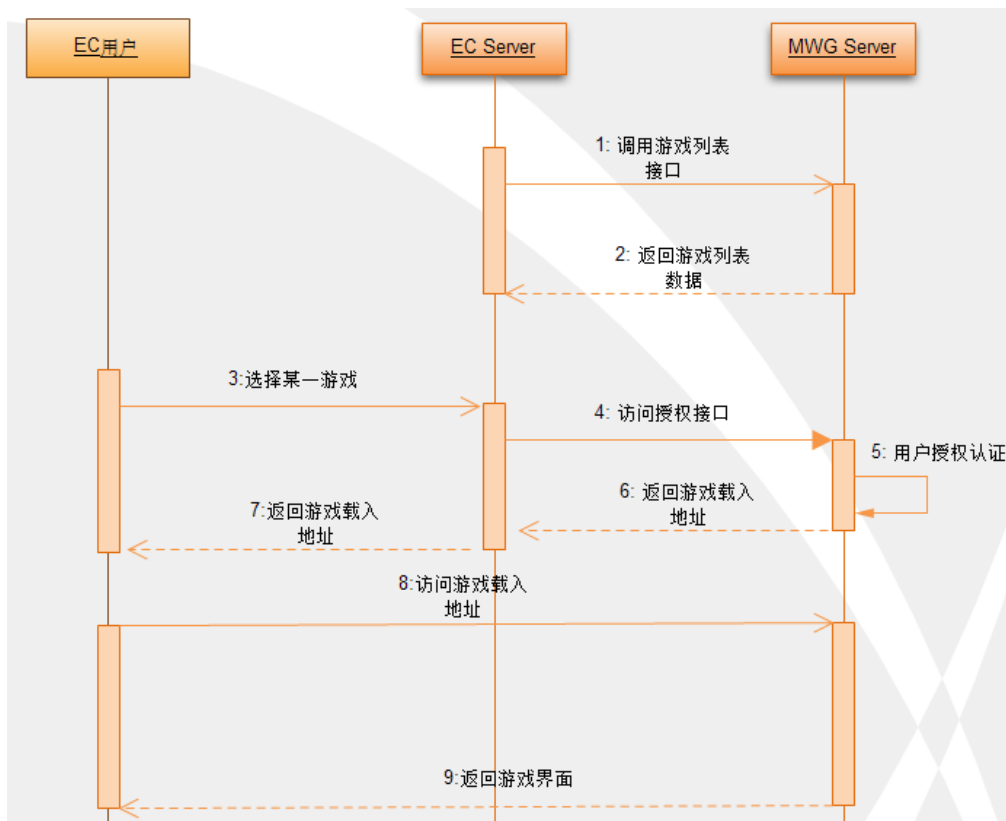
1. 授权

EC Server 可通过 iframe 或者 div 的形式加载该接口地址,用于达到展示 MWG 游戏界面的目的。游戏界面载入后,EC 的用户可进行 MWG 的游戏体验。

交互流程



仅接入单一游戏时, EC Server 需要先调用《游戏列表》接口获取 MWG 提供的游戏列表信息。



接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	oauth	授权时，该值固定为 oauth
resultType		Y	json	授权接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	详见《data 数据规则》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述	
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下玩家	
	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒	
	jumpType	N	跳转页面类型（0：游戏大厅；1：查询页面；2：APP 引导页面；3：获取 APP 启动信息；） 可以不填，默认为跳转游戏大厅	
	gameId	N	仅接入单一游戏时可通过《游戏列表》接口获得	
	merchantLogoImg	N	代理商 Logo 图片地址	
	currency	N	默认 CNY	详见《货币列表》描述
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/oauth

请求方式

POST

请求示例

http:// domain /api/oauth?func=oauth&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
interface	登陆接口以及参数	string	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "interface": "登陆接口以及参数"
}
```

备注

1. 当 EC Server 传递 gameId 时，MWG Server 将在用户授权通过后，直接返回指定 gameId 的游戏大厅接口地址。
2. gameId 的值可通过访问 MWG 提供的《[游戏列表](#)》接口获得。
3. 可以使用 domain url 地址拼接返回的 interface 参数来访问大厅页面。
4. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《[平台地址](#)》接口获得。
5. uid 有长度限制，不能超过 32 个字符，格式没有限制。
6. utoken 是 EC 端生成的平台用户授权码，授权后就不可以再变更，长度必须为 32 个字符，每个玩家不一定要不同，但基于安全考虑以不同为佳
7. 授权 oauth api 是自动注册，通过 api 传过来的 uid 和 token 就是 EC 端的会员信息。uid 及 utoken 由 EC 方自行管理。
8. jumpType=3 时，可以使用 domain url 地址拼接返回的 interface 参数再次作 POST 请求，方可获取 AppLaunch JSON 返回。

当 jumpType = 0 时，拼接地址后访问的游戏大厅页面范例如下：



当 jumpType = 1 时，拼接地址后访问的查询页面范例如下：

首页	兑换记录	游戏记录	公告
会员帐号		帐户额度	当前游戏
BD_MEGAWIN		0.00	无

当 jumpType = 2 时，拼接地址后访问的手机引导页面范例如下：
从 PC 访问：



尚未安装手机应用的用户，可点击”下载手机版”按钮进行下载。

从手机浏览器访问：



尚未安装手机应用的用户，可点击”下载手机版”按钮进行下载。

下载安装包后，启动应用可以看到以下画面：



点击”扫描二维码登入”可以登入个人账号，二维码可从先前下载安装包的页面获得。

在 PC 页面上获取二维码：



点击”已安装手机版，我要登入”按钮可获取登入用的二维码，使用 MW 应用扫码即可登入。

从手机页面获取二维码：



点击”已安装手机版，我要登入”按钮可获得登入用的二维码

将二维码画面截图保存起来

启动 MW 应用，点击“扫描二维码登入”

在扫描画面的右上角，点击”相册”图标后，选取刚刚保存的二维码画面即可进行识别登入



当 jumpType = 3 时，拼接地址后返回的是 JSON 格式的 APP 启动信息，而不是网页 JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	“S” 代表查询成功，其他失败
mobileKey	提临时登陆 Key	string	
packageName	包名	string	
downloadUrl	下载地址	string	
launchUrl	App 启动串	string	

返回值示例

```
{  
  "ret": "S",  
  "mobileKey ": " ABCDEF1234567890",  
  "packageName ": "megawinslot",  
  "downloadUrl ": "http://www.sample.com/megawinslot_v0.01.apk",  
  "launchUrl ": "megawinslot://?u=testuser&k=ABCDEF1234567890&s=12345678"  
}
```

2. 游戏列表

EC 仅接入 MWG 的单款游戏时，可先访问该接口，获取 MWG 提供的游戏列表。获取到当前提供的游戏列表信息后，再次调用《[授权](#)》接口，已达到游戏接入的目的。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	gameInfo	该值固定为 gameInfo
resultType	Y	json	游戏列表接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《 本地化 》描述
data	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒
	deviceType	N	获取指定平台可用的游戏列表，默认为 Flash 平台 0:Flash 平台 1:H5 平台 2:APP 平台
key	Y		详见《 key 数据规则 》描述

接口 URL

api/gameInfo

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/gameInfo?func=gameInfo&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
games	gameId	int	
	gameName	string	
	gameIcon	string	
	gameState	int	0 - 运营中, 1 - 维护
	gameStatus	int	0 一般, 1 热门, 2 推荐, 3 新游戏
	beginTime	int	0~23
	endTime	int	0~23
	gameIcon2	string	大图标
	jackpotStatus	int	1 显示, 0 隐藏
	gameRuleUrl	string	

返回值示例

```
{
```



```
"ret": "0000",
"msg": "",
"games":
[
  {
    "gameId": 21,
    "gameName": "经典水果机",
    "gameIcon": "http://sample.com/images/icon_1.png",
    "gameState": 1,
    "gameStatus": 0,
    "fullRate": 0,
    "beginTime": 0,
    "endTime": 0,
    "gameIcon2": "http://sample.com/images/icon_1.png",
    "jackpotStatus": 0,
    "gameRuleUrl": "http://sample.com/game_rule_1.html"
  },
  {
    "gameId": 22,
    "gameName": "好运五扑克",
    "gameIcon": "http://sample.com/images/icon_2.png",
    "gameState": 1,
    "gameStatus": 0,
    "fullRate": 0,
    "beginTime": 0,
    "endTime": 0,
    "gameIcon2": "http://sample.com/images/icon_2.png",
    "jackpotStatus": 0,
    "gameRuleUrl": "http://sample.com/game_rule_2.html"
  }
]
```

备注

1. beginTime 和 endTime 同时为 0 时，代表该游戏 24 小时开放
2. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《[平台地址](#)》接口获得。
3. gameId 介于 1~500 表示为 Flash 游戏，gameId 介于 501~1000 表示为 APP 游戏，gameId 介于 1001~1500 表示为 H5 游戏。

3. 用户角色

EC Server 可通过调用该接口获取用户在 MWG 平台的游戏角色信息。当用户在 MWG 平台未进行过初始授权时，调用该接口时，MWG Server 将默认先进行授权操作。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	userInfo	该值固定为 userInfo
resultType		Y	json	用户角色接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	详见《data 数据规则》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述	
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户	
	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒	
	currency	N	默认 CNY	详见《货币列表》描述
getType		N	默认 0	0 不返回货币单位 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/userInfo

请求方式

POST

请求示例

http:// domain/api/userInfo?func=userInfo&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=...

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
userInfo	agentName	string	等同于 uid
	money	float	精确到小数点后两位，不等同于 EC 平台货币
	regDate	string	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间

	currency	货币	string	详见《货币列表》描述 请求参数 getType 为 0 时不返回 此参数
--	----------	----	--------	--

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "userInfo":
  [
    {
      "agentName": "10110110",
      "money": 860.00,
      "regDate": "2015-10-28 15:09:57"
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 getType 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "userInfo":
  [
    {
      "agentName": "10110110",
      "money": 860.00,
      "regDate": "2015-10-28 15:09:57",
      "currency": "CNY",
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 getType 为 2 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "userInfo":
  [
    {
      "agentName": "10110110",
      "money": 860.00,
      "regDate": "2015-10-28 15:09:57",
```

```
"currency": "THB",  
}  
]  
}
```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的 《平台地址》 接口获得。

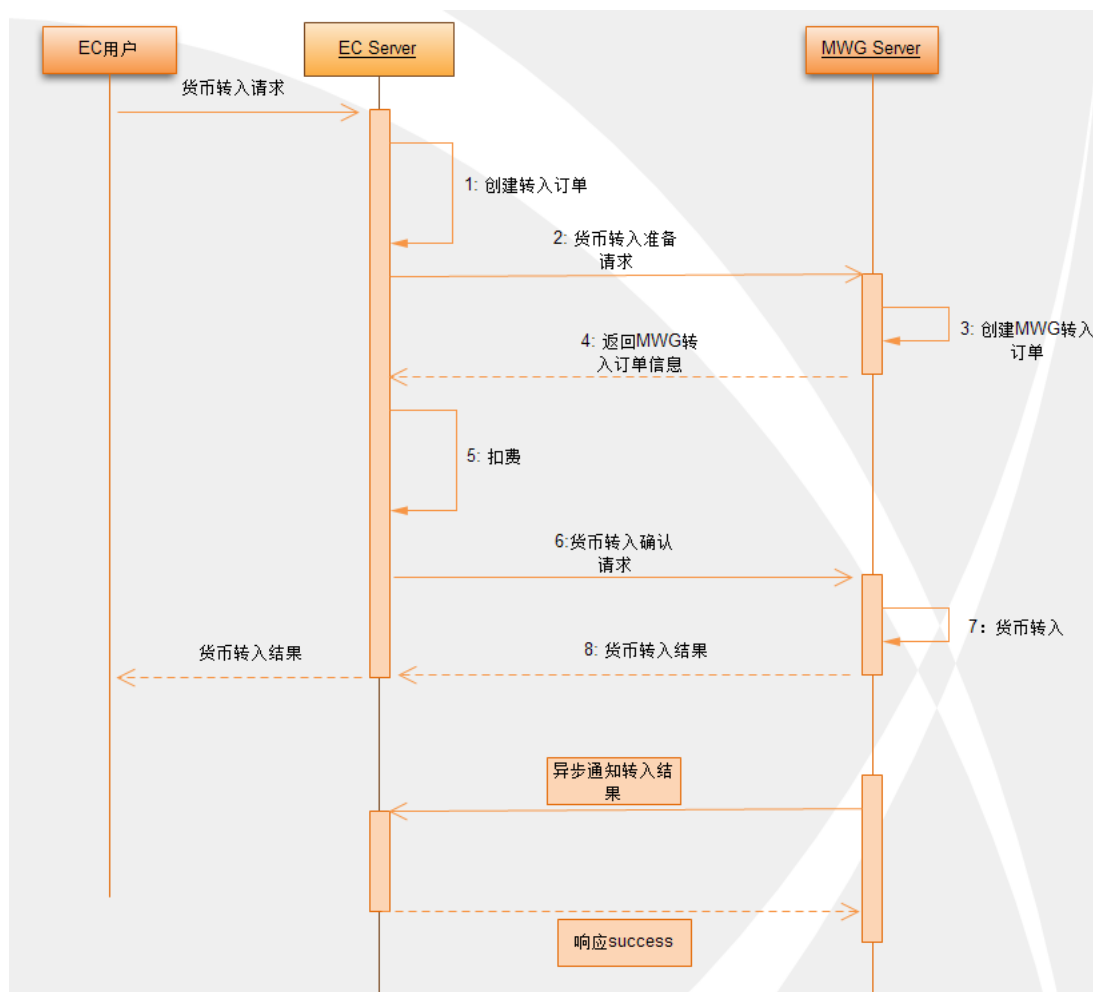
4. 货币转入

EC Server 可通过调用该接口实现将 EC 平台用户货币转入到 MWG 平台货币的功能。货币转入分以下两个步骤：

- a. 货币转入准备
- b. 货币转入确认

货币转入准备和货币转入确认所需参数详见下文描述

交互流程



■ 货币转入准备

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	transferPrepare	该值固定为 transferPrepare
resultType	Y	json	货币转入准备接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述

data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	详见《data 数据规则》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述	
	transferType	Y	转入时固定传递“0”	
	transferAmount	Y	转入金额，EC 平台货币金额，单位：元	
	transferOrderNo	Y	EC 平台转入订单号	
	transferOrderTime	Y	EC 平台转入订单时间，yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	transferClientIp	Y	转入用户 IP	
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户	
	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒	
	currency	N	默认 CNY	详见《货币列表》描述
	key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/transferPrepare

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/transferPrepare?func=transferPrepare&resultType=json&siteId=100000023&merchantId=11222&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表转入订单创建成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
asinTransferOrderNo	MWG 转入订单号	string	
asinTransferDate	MWG 转入订单时间	string	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "asinTransferOrderNo": "BD2015111011275287200156",
  "asinTransferDate": "2015-10-28 15:09:57"
}
```

备注

1. EC 平台需保存该步骤返回的 asinTransferOrderNo 和 asinTransferDate 参数，确认步骤需要用到这两个参数。
2. MWG Server 会对 EC Server 传入的 transferOrderTime 进行时间有效性校验，为确保时间有效性，请使用北京时间。时间有效性为 10 分钟。
3. transferClientIp 切勿使用 EC 平台服务器 IP 传递。
4. 获得返回值后，请在 10 分钟完成《货币转入确认》操作，否则转入订单将失效。订单失效后，请重新发起《货币转入准备》操作。
5. 转入金额单位是 EC 方货币，必须为整数，不允许出现小数。（例：转入金额为 10 元）。
6. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。

■ 货币转入确认**接口参数说明**

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	transferPay	该值固定为 transferPay
resultType		Y	json	货币转入确认接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《 <u>本地化</u> 》描述
data	uid	Y	详见《 <u>术语&缩写</u> 》描述	详见《 <u>data 数据规则</u> 》描述
	utoken	Y	详见《 <u>术语&缩写</u> 》描述	
	asinTransferOrderNo	Y	MWG 转入订单号	
	asinTransferOrderTime	Y	MWG 转入订单时间， yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式， 北京时间	
	transferOrderNo	Y	EC 平台转入订单号	
	transferAmount	Y	转入金额，EC 平台货币金额， 单位：元	
	transferClientIp	Y	转入用户 IP	
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代 表站点下用户	
	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒	
	currency	N	默认 CNY	
key		Y		详见《 <u>key 数据规则</u> 》描述

接口 URL

api/transferPay

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/transferPay?func=transferPay&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key

=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表转入成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字

返回值示例

```
{
  "ret": "1007 ",
  "msg": "订单交易已超时"
}
```

备注

1. 订单失效后，请重新发起《货币转入准备》操作。
2. 转入金额必须为整数，不允许出现小数。（例：转入金额为 10 元）。
3. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。

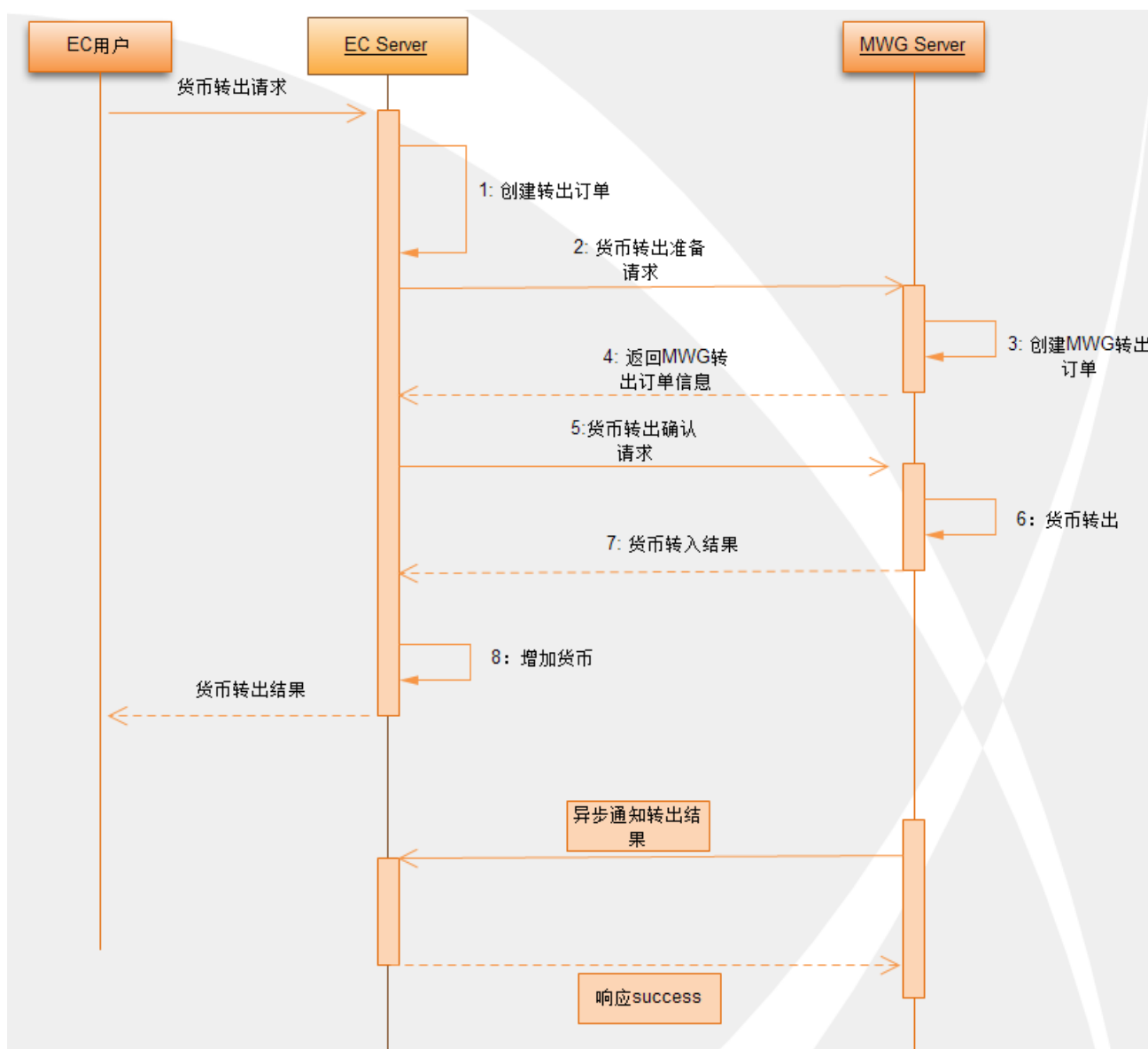
5. 货币转出

EC Server 可通过调用该接口实现将 MWG 平台用户货币转出到 EC 平台货币的功能。货币转出分以下两个步骤：

- a. 货币转出准备
- b. 货币转出确认

货币转出准备和货币转出确认所需参数详见下文描述

交互流程



■ 货币转出准备

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	transferPrepare	该值固定为 transferPrepare

resultType		Y	json	货币转出准备接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
merchantId		N		代理商 ID
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	详见《data 数据规则》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述	
	transferType	Y	转出时固定传递“1”	
	transferAmount	Y	转出金额, EC 平台货币金额, 单位: 元	
	transferOrderNo	Y	EC 平台转出订单号	
	transferOrderTime	Y	EC 平台转出订单时间, yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式, 北京时间	
	transferClientIp	Y	转出用户 IP	
	merchantId	N	代理商 ID, 可空, 为空时代表站点下用户	
	timestamp	Y	unix 时间戳, 精确到秒	
currency		N	默认 CNY	详见《货币列表》描述
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/transferPrepare

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/transferPrepare?func=transferPrepare&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表转出订单创建成功, 其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
asinTransferOrderNo	MWG 转出订单号	string	
asinTransferDate	MWG 转出订单时间	string	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式, 北京时间

返回值示例

```
{
```

```

"ret": "0000",
"msg": "",
"asinTransferOrderNo": "BD2015111011275287200156",
"asinTransferDate": "2015-10-28 15:09:57"
}

```

备注

1. MWG 的平台货币与 EC 的平台货币的比例关系请联系 MWG 的商务人员确认。
2. EC 平台需保存该步骤返回的 asinTransferOrderNo 和 asinTransferDate 参数，确认步骤需要用到这两个参数。
3. MWG Server 会对 EC Server 传入的 transferOrderTime 进行时间有效性校验，为确保时间有效性，请使用北京时间，及时同步有效时间。时间有效性为 10 分钟。
4. transferClientIp 切勿使用 EC 平台服务器 IP 传递。
5. 获得返回值后，请在 10 分钟完成《货币转出确认》操作，否则转出订单将失效。订单失效后，请重新发起《货币转出准备》操作。
6. 转出金额必须为整数，不允许出现小数。（例：转出金额为 10 元）。
7. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。

■ 货币转出确认

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	transferPay	该值固定为 transferPay
resultType		Y	json	货币转出确认接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	详见《data 数据规则》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述	
	asinTransferOrderNo	Y	MWG 转出订单号	
	asinTransferOrderTime	Y	MWG 转出订单时间，yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	transferOrderNo	Y	EC 平台转出订单号	
	transferAmount	Y	转出金额，EC 平台货币金额，单位：元	
	transferClientIp	Y	转出用户 IP	
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户	
	timestamp	Y	unix 时间戳，精确到秒	
	currency	N	默认 CNY	详见《货币列表》描述
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/transferPay

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/transferPay?func=transferPay&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key

=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表转出成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字

返回值示例

```
{
  "ret": "1007 ",
  "msg": "订单交易已超时"
}
```

备注

1. 订单失效后，请重新发起《货币转出准备》操作。
2. 转出金额必须为整数，不允许出现小数。（例：转出金额为 10 元）。
3. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。

6. 订单状态查询接口

EC Server 可通过调用该接口获取该站点的指定订单的状态信息。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	orderState	该值固定为 orderState
resultType		Y	json	订单状态查询接口只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	
	transferOrderNo	Y	EC 平台转入订单号	
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/orderState

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/orderState?func=orderState&resultType=json&siteId=888&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字（只有当查询失败时候才有）
orderState	订单状态	Integer	查询订单状态 0 等待 1 完成 2 失败

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "orderState": "1",
}
```

7. 代理商信息数据查询

EC Server 可通过调用该接口分页获取该站点下代理商信息。当传递 merchantId 时，只查询某一站点下的某一代理商信息。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	merchant	该值固定为 merchant
resultType		Y	json	代理商信息查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户	
	page	Y	页码，起始为 1	
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/merchant

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/merchant?func=merchant&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名		参数说明	参数类型	参数值说明
ret		返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg		提示信息	string	查询失败错误提示文字
total		信息总数	Integer	
page		页码	Integer	
merchants	merchantId	代理商 ID	string	
	nlMerchantNum	下一级代理商数量	Integer	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "page": 1,
  "merchants":
  [
    {
```

```
"merchantId":"1000",  
"nlMerchantNum":10  
},  
{  
"merchantId":"1001",  
"nlMerchantNum":0  
}  
]  
}
```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的 [《平台地址》](#) 接口获得。

8. 站点时间段游戏查询

EC Server 可通过调用该接口获取站点在 MWG 平台的游戏信息。当查询该站点信息为空时，则返回字段信息均为 0。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	sitesgm	该值固定为 sitesgm
resultType	Y	Json	站点时间段游戏查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	beginTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间
	endTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间
	getType	N	默认 0 0 不返回货币单位，仅返回货币为 CNY 的游戏数据 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
	gameId	N	默认 0 0 为查询所有游戏 查询单一游戏时可指定 gameId
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/sitesgm

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/sitesgm?func=sitesgm&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
count	信息总数	Integer	请求参数 getType 为 0 时不返回此参数
siteSgmInfo	playLoop	Integer	
	playAmount	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playJifenAmount	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playWin	float	精确到小数点后两位，单位：元
	currency	string	详见《货币列表》描述

				请求参数 getType 为 0 时不返回此参数
	commission	抽水	float	精确到小数点后两位，单位：元

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "siteSgmInfo":
  [
    {
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "commission": 1997
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 getType 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "count": 2,
  "siteSgmInfo":
  [
    {
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "currency": "CNY",
      "commission": 1997
    },
    {
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "currency": "VND",
      "commission": 1997
    }
  ]
}
```

```
}
```

返回值示例，当 `getType` 为 2 时

```
{  
  "ret": "0000",  
  "msg": "",  
  "count": 2,  
  "siteSgmInfo":  
  [  
    {  
      "playLoop": 1000,  
      "playAmount": 1000,  
      "playJifenAmount": 1000,  
      "playWin": 1000,  
      "currency": "CNY",  
      "commission": 1997  
    },  
    {  
      "playLoop": 1000,  
      "playAmount": 3000000,  
      "playJifenAmount": 3000000,  
      "playWin": 3000000,  
      "currency": "VND",  
      "commission": 1997  
    }  
  ]  
}
```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的 [《平台地址》](#) 接口获得。

9. 代理商时间段游戏查询

EC Server 可通过调用该接口分页获取该站点下代理商在 MWG 平台的游戏信息。当查询该站点下代理商信息为空时，则返回空代理商信息列表。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	merchantsgm	该值固定为 merchantsgm
resultType		Y	json	代理商时间段游戏查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	merchantId	N	代理商 ID，可以为空	
	beginTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	endTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	isFlip	Y	是否开启翻页功能，0：不开启；1：是开启，默认不开启	
	page	Y	起始为 1（当翻页功能未开启时，可以不传或为空）	
	getType	N	默认 0	0 不返回货币单位，仅返回货币为 CNY 的游戏数据 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
gameId		N	默认 0	0 为查询所有游戏 查询单一游戏时可指定 gameId
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/merchantsgm

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/merchantsgm?func=merchantsgm&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字

total		信息总数	Integer	
page		页码	Integer	
merchantSgms	merchantId	代理商 ID	string	当结果信息 merchantId 为空的时候，则显示“站点”
	playLoop	游戏局数	Integer	
	playAmount	玩分(总金额)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playJifenAmount	净分(派彩结果)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playWin	赢分	float	精确到小数点后两位，单位：元
	currency	货币	string	详见《货币列表》描述 请求参数 getType 为 0 时不返回此参数

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 100,
  "page": 1,
  "merchantSgms":
  [
    {
      "merchantId": "10110111",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
    },
    {
      "merchantId": "10110112",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 getType 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 100,
  "page": 1,
  "merchantSgms":
```

```
[
  {
    "merchantId":"10110111",
    "playLoop":1000,
    "playAmount":1000,
    "playJifenAmount":1000,
    "playWin":1000
    "currency":"CNY",
  },
  {
    "merchantId":"10110111",
    "playLoop":1000,
    "playAmount":1000,
    "playJifenAmount":1000,
    "playWin":1000,
    "currency":"VND",
  },
  {
    "merchantId":"10110112",
    "playLoop":1000,
    "playAmount":1000,
    "playJifenAmount":1000,
    "playWin":1000
    "currency":"CNY",
  }
]
```

返回值示例，当 `getType` 为 2 时

```
{
  "ret":"0000",
  "msg": "",
  "total":100,
  "page":1,
  "merchantSgms":
  [
    {
      "merchantId":"10110111",
      "playLoop":1000,
      "playAmount":1000,
      "playJifenAmount":1000,
      "playWin":1000
      "currency":"CNY",
    },
  ],
}
```

```
{
  "merchantId":"10110111",
  "playLoop":1000,
  "playAmount":3000000,
  "playJifenAmount":3000000,
  "playWin":3000000,
  "currency":"VND",
},
{
  "merchantId":"10110112",
  "playLoop":1000,
  "playAmount":1000,
  "playJifenAmount":1000,
  "playWin":1000
  "currency":"THB",
}
]
```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。

10. 用户时间段游戏查询

EC Server 可通过调用该接口分页获取该代理商下的所有用户在 MWG 平台的游戏信息。当查询该代理商下用户信息为空时，则返回空用户信息列表。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	usersgm	该值固定为 usersgm
resultType		Y	json	用户时间段游戏查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	queryType	Y	查询类型：0 是代理商下用户查询；1 是站点下用户查询	
	isFlip	Y	是否开启翻页功能，0：不开启；1：是开启，默认不开启	
	uid	N	详见《术语&缩写》描述	
	merchantId	N	当查询类型为 0 时，代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户	
	beginTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	endTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	page	Y	起始为 1（当翻页功能未开启时，可以不传或为空）	
	getType	N	默认 0	0 不返回货币单位，仅返回货币为 CNY 的游戏数据 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
	gameId	N	默认 0	0 为查询所有游戏 查询单一游戏时可指定 gameId
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/usersgm

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/usersgm?func=usersgm&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名		参数说明	参数类型	参数值说明
ret		返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg		提示信息	string	查询失败错误提示文字
total		信息总数	Integer	
page		页码	Integer	
userSgms	uid	详见《术语&缩写》描述	Integer	
	merchantId	代理商 ID	string	当请求是站点下用户查询返回
	playLoop	游戏局数	Integer	
	playAmount	玩分(总金额)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playJifenAmount	净分(派彩结果)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playWin	赢分	float	精确到小数点后两位，单位：元
	currency	货币	string	详见《货币列表》描述 请求参数 getType 为 0 时不返回此参数
commission		抽水	float	精确到小数点后两位，单位：元

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "page": 1,
  "userSgms":
  [
    {
      "uid": 10110111,
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "commission": 1997
    },
    {
      "uid": 10110112,
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "commission": 1997
    }
  ]
}
```


返回值示例，当 `getType` 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 3,
  "page": 1,
  "userSgms":
  [
    {
      "uid": 10110111,
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
      "currency": "CNY",
      "commission": 1997
    },
    {
      "uid": 10110112,
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
      "currency": "CNY",
      "commission": 1997
    },
    {
      "uid": 10110113,
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
      "currency": "VND",
      "commission": 1997
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 `getType` 为 2 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 3,
```

```
"page":1,
"userSgms":
[
  {
    "uid":10110111,
    "playLoop":1000,
    "playAmount":1000,
    "playJifenAmount":1000,
    "playWin":1000
    "currency":"CNY",
    "commission": 1997
  },
  {
    "uid":10110112,
    "playLoop":1000,
    "playAmount":1000,
    "playJifenAmount":1000,
    "playWin":1000
    "currency":"CNY",
    "commission": 1997
  },
  {
    "uid":10110113,
    "playLoop":1000,
    "playAmount":3000000,
    "playJifenAmount":3000000,
    "playWin":3000000
    "currency":"VND",
    "commission": 1997
  }
]
}
```

备注

1. 查询参数 merchantId 可以为空，但是不可以为“NULL”值。
2. usersgm 中的数据为每 5 分钟纪录一次，不包含转帐纪录
3. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《[平台地址](#)》接口获得。

11. 用户时间段详细游戏查询

EC Server 可通过调用该接口分页获取该代理商下的指定用户在 MWG 平台的详细游戏信息。当查询该代理商下用户信息为空时，则返回空用户信息列表。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	usersgminfo	该值固定为 usersgminfo
resultType		Y	json	用户时间段详细游戏查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述	
	beginTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	endTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	getType	N	默认 0	0 不返回货币单位，仅返回货币为 CNY 的游戏数据 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/usersgminfo

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/usersgminfo?func=usersgminfo&resultType=json&siteId=100000023&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名		参数说明	参数类型	参数值说明
ret		返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg		提示信息	string	查询失败错误提示文字
total		信息总数	Integer	
userSgmInfos	gameName	游戏名称	string	
	playLoop	游戏局数	Integer	
	playAmount	玩分(总金额)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playJifenAmount	净分(派彩结果)	float	精确到小数点后两位，单位：元
	playWin	赢分	float	精确到小数点后两位，单位：元

	currency	货币	string	详见《货币列表》描述 请求参数 getType 为 0 时不返回此参数
--	----------	----	--------	--

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "userSgmInfos":
  [
    {
      "gameName": "五龙争霸",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
    },
    {
      "gameName": "水浒英雄",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
    }
  ]
}
```

返回值示例，当 getType 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "userSgmInfos":
  [
    {
      "gameName": "五龙争霸",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000,
      "currency": "CNY",
    },
    {
```

```
    "gameName": "水浒英雄",
    "playLoop": 1000,
    "playAmount": 1000,
    "playJifenAmount": 1000,
    "playWin": 1000
    "currency": "CNY",
  }
]
}
```

返回值示例，当 `getType` 为 2 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "userSgmInfos":
  [
    {
      "gameName": "五龙争霸",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 1000,
      "playJifenAmount": 1000,
      "playWin": 1000
      "currency": "VND",
    },
    {
      "gameName": "水浒英雄",
      "playLoop": 1000,
      "playAmount": 3000000,
      "playJifenAmount": 3000000,
      "playWin": 3000000
      "currency": "VND",
    }
  ]
}
```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《[平台地址](#)》接口获得。

12. 站点流水日志查询

EC Server 可通过调用该接口分页获取该站点在 MWG 平台的流水日志信息。

接口参数说明

参数名		必传	参数值	参数说明
func		Y	siteUsergamelog	该值固定为 usergamelog
resultType		Y	json	用户时间段详细游戏查询接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId		Y		请联系 MWG 商务获取
lang		N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	beginTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	endTime	Y	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间	
	page	Y	页码，起始为 1	
	iGetLogInfoType	N	是否返回转帐纪录。0 为不返回，1 为返回转帐及流水纪录，默认不返回	
	getType	N	默认 0	0 不返回货币单位 1 游戏信息数据单位为 MW 币 2 游戏信息数据单位为用户注册货币
key		Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

/as-service/api/siteUsergamelog

从 domain 接口获取到的地址，将 as-lobby 替换为 as-service

请求方式

POST

请求示例

http://xxx.com/as-service/api/siteUsergamelog?func=siteUsergamelog&resultType=json&siteId=888&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名		参数说明	参数类型	参数值说明
ret		返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg		提示信息	string	查询失败错误提示文字
total		信息总数	Integer	
page		当前页码	Integer	
userGameLogs	uid	详见《术语&缩写》描述	string	
	merchantId	代理商 ID	string	

	gameName	游戏名称	string	
	gameType	游戏类别	string	
	gameNum	订单号	string	
	playMoney	玩分	float	精确到小数点后两位，单位：元
	winMoney	赢分	float	精确到小数点后两位，单位：元
	logDate	记录时间	string	yyyy-MM-dd HH:mm:ss 格式，北京时间
	currency	货币	string	详见《货币列表》描述 请求参数 getType 为 0 时不返回此参数
	exInfo	额外信息	string	根据游戏自定义的额外信息
	gameId	游戏ID	int	
	initBet	原始押注	float	仅适用百乐牛牛与斗地主游戏
	commission	抽水	float	精确到小数点后两位，单位：元
	category	游戏类型	int	1.捕鱼 2.棋牌 3.电子游戏机

返回值示例，当 getType 为 0 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "page": 1,
  "userGameLogs":
  [
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "免费游戏",
      "gameNum": "dhiu7987h98y09",
      "playMoney": 1000,
      "winMoney": 1000,
      "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
      "exInfo": "600",
      "initBet": 60,
      "gameId": 112,
      "commission": 1997,
      "category": 3
    },
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "正常游戏",
```

```
    "gameNum": "dhiu7987h98y19",
    "playMoney": 1000,
    "winMoney": 1000,
    "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
    "exInfo": "",
    "gameId": 112,
    "commission": 1997,
    "category": 3
  }
]
```

返回值示例，当 `getType` 为 1 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "page": 1,
  "userGameLogs":
  [
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "免费游戏",
      "gameNum": "dhiu7987h98y09",
      "playMoney": 1000,
      "winMoney": 1000,
      "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
      "currency": "CNY",
      "exInfo": "600",
      "initBet": 60,
      "gameId": 112,
      "commission": 1997,
      "category": 3
    },
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "正常游戏",
      "gameNum": "dhiu7987h98y19",
      "playMoney": 1000,
      "winMoney": 1000,

```



```
    "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
    "currency": "CNY",
    "exInfo": "",
    "gameId": 112,
    "commission": 1997,
    "category": 3
  }
]
```

返回值示例，当 `getType` 为 2 时

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "total": 2,
  "page": 1,
  "userGameLogs":
  [
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "免费游戏",
      "gameNum": "1201100003d2l",
      "playMoney": 3000000,
      "winMoney": 3000000,
      "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
      "currency": "VND",
      "exInfo": "",
      "gameId": 112,
      "commission": 1997,
      "category": 3
    },
    {
      "uid": "56565656",
      "merchantId": "1313546564",
      "gameName": "水浒英雄",
      "gameType": "正常游戏",
      "gameNum": "1201100003d2m",
      "playMoney": 3000000,
      "winMoney": 3000000,
      "logDate": "2016-05-10 12:00:00",
      "currency": "VND",
      "exInfo": ""
    }
  ]
}
```

```

    "gameId": 112,
    "commission": 1997,
    "category": 3
  }
]
}

```

备注

1. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《[平台地址](#)》接口获得。
2. 日期仅可查询**当天及昨天**的数据。
3. 时间区间仅可查询**五分钟以内**的数据。
4. 转账记录中，gameName、playMoney、winMoney 会为空，gameNum 为转帐订单号。
5. 每页的笔数为 userGameLogs 返回的 json 阵列长度，长度上限没有固定，请动态获取，如果 total 值大于第一页的笔数则表示有其他分页

13. 货币查询接口

EC Server 可通过调用该接口获取当前支持的货币信息。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	moneyExchangeRate	该值固定为 moneyExchangeRate
resultType	Y	json	订单状态查询接口只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	Y		无其他参数
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/moneyExchangeRate

请求方式

POST

请求示例

http://domain/api/moneyExchangeRate?func=moneyExchangeRate&resultType=json&siteId=888&lang=cn&data=...&key=...

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败

msg		提示信息	string	查询失败错误提示文字
moneyExchangeRate	name	货币名称	string	例如：CNY
	rate	兑换值	float	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000"
  "msg": "",
  "moneyExchangeRate":
  [
    {
      "name": "CNY",
      "rate": 1,
    },
    {
      "name": "THB",
      "rate": 5,
    },
    {
      "name": "IDR",
      "rate": 2000,
    },
  ]
}
```

14. 申请踢出用户角色

EC Server 可通过调用该接口申请将用户从 MWG 平台踢出游戏。当用户不在游戏中时会无法进行操作。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	kickuser	该值固定为 kickuser
resultType	Y	json	用户角色接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/kickuser

请求方式

POST

请求示例

http://xxx.com/api/kickuser?func=kickuser&resultType=json&siteId=10000023&lang=cn&data=...&key=.

...

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": ""
}
```

备注

1. 返回成功表示 MWG 找到用户并会尝试踢出用户，并不代表 MWG 已经踢出了用户

15. 查询用户游戏纪录

EC Server 可通过调用该接口获取用户在 MWG 平台的游戏纪录。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	information	该值固定为 information
resultType	Y	json	用户角色接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述
	mtoken	Y	uid + siteId + key 进行 MD5 加密
	merchantId	N	代理商 ID，可空，为空时代表站点下用户
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/Information

请求方式

POST

请求示例

http://xxx.com/api/Information?func=information&resultType=json&siteId=168888&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
msg	提示信息	string	查询失败错误提示文字
interface	登陆接口以及参数	string	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "msg": "",
  "interface": "登陆接口以及参数"
}
```

备注

1. 可以使用 domain url 地址拼接返回的 interface 参数来访问查询游戏纪录页面。
2. domain url 地址可通过访问 MWG 提供的《平台地址》接口获得。
3. mtoken 是根据 uid + siteId + key 进行 MD5 加密后获取

16. 查询用户免费游戏记录

EC Server 可通过调用该接口获取用户在 MWG 平台查询玩家离开游戏是否还有未完成的免费游戏状态之游戏清单列表。

接口参数说明

参数名	必传	参数值	参数说明
func	Y	getSlotBonusGameInfo	该值固定为 getSlotBonusGameInfo
resultType	Y	json	用户角色接口暂只支持 JSON 数据返回
siteId	Y		请联系 MWG 商务获取
lang	N	默认 cn	详见《本地化》描述
data	uid	Y	详见《术语&缩写》描述
	utoken	Y	详见《术语&缩写》描述
key	Y		详见《key 数据规则》描述

接口 URL

api/getSlotBonusGameInfo

请求方式

POST

请求示例

http://xxx.com/api/getSlotBonusGameInfo?func=getSlotBonusGameInfo&resultType=json&siteId=168888&lang=cn&data=...&key=....

接口返回值

JSON 数据

参数名	参数说明	参数类型	参数值说明
ret	返回值标示	string	0000 代表查询成功，其他失败
total	免费游戏数	int	为 null or 0 表示没有免费游戏
games	免费游戏清单阵列	jsonArray	

返回值示例

```
{
  "ret": "0000",
  "total": 2,
  "games": [
    {
      "gameId": 140,      // 游戏 ID
      "gameName": "太极" // 游戏名称
    },
    {
      "gameId": 111,
      "gameName": "五龙争霸"
    }
  ]
}
```

加密算法说明

AS 游戏接入中主要使用到了 AES 和 RSA 加密算法

AES 与 RSA

为了防止数据在传输过程中被截取，在调用接口中需要使用到以下两种加密算法：

- a. AES: 高级加密算法，是下一代的加密算法标准，速度快，安全级别高，目前 AES 标准的一个实现是 Rijndael 算法。关于 ASE 加密算法的具体说明，请参阅

<http://baike.baidu.com/subview/133041/5358738.htm?subLemmaId=5358738&fromId=2310288&fromtitle=aes%E5%8A%A0%E5%AF%86%E7%AE%97%E6%B3%95&fromid=3233272>

- b. RSA: 由 RSA 公司发明，是一个支持变长密钥的公共密钥算法，需要加密的文件块的长度也是可变的。关于 RSA 加密算法的具体说明，请参阅

<http://baike.baidu.com/view/10613.htm?fromId=539299>

AES 和 RSA 均为通用加密算法，加密后需要转换为 Base64，解密前需要 Base64 密串转换为 AES 和 RSA 的字节数组。AES 加密模式为“AES/ECB/PKCS5Padding”，RSA 加密模式“RSA/ECB/PKCS1Padding”，在提供的示例代码中有 JAVA 实现的 AES 加密和 RSA 加密源代码，仅供参考。

另外，需要注意的是 RSA 生成的密钥对必须为 X509 证书格式，JAVA 中生成的 RSA 密钥对默认为 X509 证书格式，其他语言在生成 RSA 密钥对时，请注意使用 X509 证书格式。
