

# DT-API

- DT-API.....
- 一、 总述.....
  - 1 文档使用规则.....
  - 2 请求方式.....
  - 3 数据格式.....
- 二、 API 描述及应用.....
  - 说明.....
  - 1 登录游戏.....
  - 2 令牌环授权玩家资源.....
  - 3 APP 端密码授权玩家资源.....
  - 4 查询玩家余额.....
  - 5 游戏记录.....
    - 5.1 接收游戏记录.....
    - 5.2 接收游戏异常记录.....
    - 5.3 查询游戏异常数据.....
    - 5.4 处理游戏异常数据.....
  - 6 获取奖池信息.....
  - 7 获取投注信息.....
  - 8 派发免费游戏.....
  - 9 获取免费游戏数据.....
  - 10 查询游戏排序.....
  - 11 派发现金红包.....
- 三、 其他说明.....
  - 1 RESPONSECODE 说明.....
  - 2 CODE 说明.....
  - 3 STATUS 状态说明.....
  - 4 货币类型.....

# 一、 总述

---

## 1 文档使用规则

1. 该文档用于商户接入游戏 api 使用，包含玩家登录，查询余额等接口。
2. 接口中使用的 API 地址（url），平台编码（BUSINESS）及秘钥（APIKEY），在接入前由接口提供商提供。
3. 商户在接入前需提供服务器 IP，由接口提供商加入 IP 白名单。
4. 调用 API 接口，返回结果都包含 RESPONSECODE，对应结果代码说明可参考文档末尾其他说明。
5. 玩家账号，密码，转账 ID 禁止使用特殊符号如：“; &<>'--/%\*”。
6. 为游戏派彩页面正常显示，使用 VND 越南盾/IDR 印尼盾/KRW 韩元/MMK 缅甸币的商户，需由商户调整额度缩小固定倍数后，再传递玩家额度；VND 越南盾/IDR 印尼盾/MMK 缅甸币缩小 1000 倍，KRW 韩元缩小 100 倍。
7. 虚拟币支持 BTCETH、USDT、EOS、Alphaslot 和 UET。由于币值过大，需由商户扩大倍数再传递额度，其比例为：BTC 1:10000、ETH 1:1000、USDT\EOS\UET 1:1、Alphaslot 1:100。

（其中 1BTC=1000MBTC、1ETH=1000METH、1MBTC=1000UBTC、1METH=1000UETH）

## 2 请求方式

POST HTTP1.1

http head "Content-Type", "application/json"

## 3 数据格式

DT 接口调用，返回的结果为 json 字符串格式，字符集为 UTF-8。

## 二、 API 描述及应用

---

### • 说明

1. DT 系统不再保留玩家信息、玩家余额等玩家重要信息。通过商户提供[授权玩家资源]、[接收游戏记录]、[接收游戏异常记录]接口共享数据。
2. 以下 2、3、4、5.1、5.2 接口由商户制作，并提供给 DT 系统调用。接口中的参数一律采用 JSON 格式，UTF-8 字符集，然后转换成字节流进行传输。
3. 需商户按照文档规定参数及格式制作接口。
4. 商户接口地址，可在后台修改配置。
5. 所有请求参数(sign 除外)按照参数名称根据说明中的形式，组合成参数字符串然后转为大写，最后加上商户秘钥，构成最后的 MD5 签名字符串，签名统一采用【UTF-8】进行 MD5 加密计算。

### • TOKEN 使用流程及生成规则说明：

#### 1.为啥要用 TOKEN？

因为中心钱包的商户拥有用户信息，DT游戏系统拥有游戏资源，在商户系统的玩家进入DT游戏系统时(login),商户需要在登录游戏的接口中附带一个TOKEN(用来授权DT游戏系统在后续的游戏过程中从商户哪里获取用户信息)

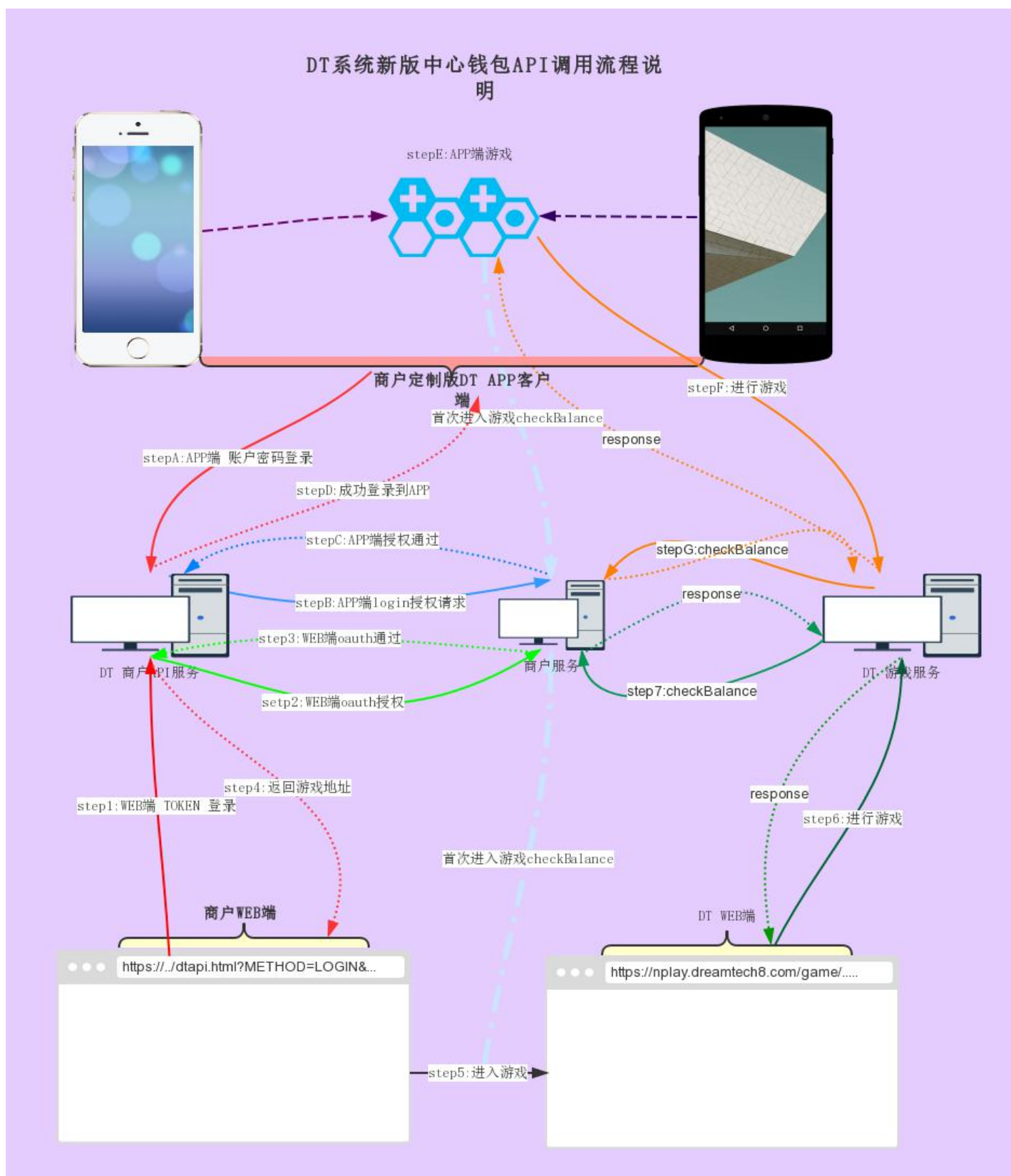
#### 2.商户如何生成 TOKEN？

建议使用 UUID 生成用户 TOKEN，并且把这个 TOKEN 和用户信息绑定存储在商户系统(建议使用 redis 实现)，TOKEN 最好设置一个过期时间(建议 24H)，防止用户游戏地址泄露后造成不必要的损失。

#### 3.什么时候会使用 TOKEN？

①web 端登录游戏 ②APP 端登录游戏 ③查询用户余额 ④每次下注结果的发送。

## API 调用流程



## 1 WEB 端登录游戏

试玩游戏地址：<http://play.dreamtech8.com/testgame/index.html>

如果要加入自己页面试玩可使用这个地址（替换 GameCode 的值为对应游戏的 GameCode 即可）：  
[https://nplay.dreamtech8.com/playSlot.aspx?gameCode=要替换的gameCode&isfun=1&type=dt&language=zh\\_CN](https://nplay.dreamtech8.com/playSlot.aspx?gameCode=要替换的gameCode&isfun=1&type=dt&language=zh_CN)

该接口由 DT 系统提供，商户调用。

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	长度	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String		必填	LOGIN	请求接口的方法
BUSINESS	平台编码	String		必填	NNTI_TEST_TEST	平台编码
GAMECODE	游戏编码	String		必填	kof	游戏编码
LANGUAGE	语言类别	String		必填	zh_CN	zh_CN en_US
TOKEN	认证令牌环	String		必填	xxxxx	商户生成并且发送到 DT 系统，系统会通过这个 <a href="#">TOKEN</a> 向商户请求玩家信息
REMARK	备注信息	String		选填	REMARK	
CLOSEURL	回跳地址	String		选填		玩家返回大厅的地址
CLIENTTYPE	主页按钮	Boolean		选填	true	游戏页面是否显示主菜单按钮。 如果显示此按钮，点击后游戏可以跳转到 CLOSEURL 所指定的 URL。 默认：false, true：显示主页按钮，此时须指定 CLOSEURL false：不显示主页按钮

REDIRECT	是否重定向	Boolean		选填	true	true: 重定向, 一般页面使用; false: 不重定向, 接口
PSD	是否隐藏游戏推荐列表	Boolean		选填	true	默认: false true: 隐藏 false: 不隐藏

参数以 POST 和 GET 形式直接传递到接口地址:

请求 JSON 数据示例:

```
{
  "data": {
    "METHOD": "LOGIN",
    "BUSINESS": "NNTI_TEST_TEST",
    "LANGUAGE": "zh_CN",
    "GAMECODE": "kof",
    "TOKEN": "xxxxxx00000",
    "REMARK": "I'm king",
    "CLOSEURL": "https://www.yourwebsite.com/dtgames.html"
  }
}
```

返回结果:

重定向进入游戏的 URL

```
http://xxxxx.com/dtGames.aspx?slotKey=68ea0db8716620f355ae58b990a095c5&language=zh_CN&gameCode=onepiece&isfun=0&closeUrl=https://www.yourwebsite.com/dtgames.html
```

closeUrl 是平台网址, 如您的平台 DT 游戏大厅地址是 <https://www.yourwebsite.com/dtgames.html>, 则 closeUrl 的值就是这个。该字段用于返回大厅, 如不需要返回大厅, 则设置 closeUrl=null 即可。

参数以 GET 形式直接传递到接口地址:

请求 URL 数据示例:

```
http://[url]?METHOD=LOGIN&BUSINESS=NNTI_TEST_TEST&LANGUAGE=zh_CN&GAMECODE=kof&TOKEN=xxxxxx00000&RE
```

MARK=I'm king&CLOSEURL=https://www.yourwebsite.com/dtgames.html

返回结果:

```
{
  head: {
    MSG: "操作成功!",
    CODE: "00000"
  },
  data: "http://play.dreamtech8.com/playSlot.aspx?slotKey=af68c01cd5a52ce39587fd29e4a67ee6&language=zh_CN&gameCode=kof&isfun=0&closeUrl=null"
}
```

如果需要显示返回按钮, 请在 url 中增加 `clientType=1`, 并设置 `closeUrl` 的值即可。

如果不显示返回按钮, 则 `clientType=0` 即可。

## 2 WEB 令牌环授权玩家资源

该接口由商户提供, DT 系统调用。用于获取玩家信息以及在线状态;

用 VND 越南盾/IDR 印尼盾/KRW 韩元/MMK 缅甸币 的商户, 需由商户调整额度缩小固定倍数后, 再传递玩家额度; VND 越南盾/IDR 印尼盾/MMK 缅甸币缩小 1000 倍, KRW 韩元缩小 100 倍。

使用虚拟币的商户, 在使用此接口时, 需由商户调整额度扩大倍数后, 再传递玩家额度: BTC 1:10000、ETH 1:1000、USDT\EOS\UET 1:1、Alphaslot 1:100。(其中 1BTC=1000MBTC、1ETH=1000METH、1MBTC=1000UBTC、1METH=1000UETH)

商户 API 接收 JSON 数据格式:

```
{
  "method": "oauth",
  "token": "27b6fa7c2b8146b6a8153b24e7849058",
  "language": "zh_CN"
}
```

接收参数定义:

参数	参数名称	使用	字段类型	参数值(示例)	说明
method	方法	必填	String	oauth	请求接口的方法
language	语言	必填	String	zh_CN	zh_CN / en_US
token	认证令牌	必填	String	xxxxxx00000	玩家 <a href="#">登录游戏</a> 时发送给 DT 系统的 TOKEN

#### 商户 API 回传 JSON 结果示例：

```
{
  "MSG": "成功",
  "data": {
    "playerPrice": "10000.0",
    "playerName": "TEST0",
    "currency": "CNY",
    "lb": "LO",
    "nickName": "dtdtdtdtdt"
  },
  "CODE": "0000"
}
```

#### 回传结果参数定义：

参数	参数名称	参数值(示例)	字段类型	说明
MSG	执行情况	成功	String	执行情况的描述
playerName	玩家账号	TEST0	String	玩家账号，需转换成大写
playerPrice	玩家余额	10000.0	String	字符串格式，小数点后最多两位
CODE		0000	String	详情参考 <a href="#">2 CODE 说明</a>
currency	币别	CNY	String	<a href="#">货币类型</a>



lb	线注	L0	String	玩家线注级别: L0 -> L19
nickName	玩家昵称	xxxxxx	String	长度不能超过 14 个文字, 不支持文

### 3 APP 端密码授权玩家资源

该接口由商户提供, 玩家在使用定制 APP 进行登录的时候 DT 系统调用。用于获取玩家信息以及在线状态;  
商户 API 接收 JSON 数据格式:

```
{  
  "method": "login",  
  "business": "NNTI_TEST_TEST",  
  "playerName": "T11192S2",  
  "password": "123456"  
}
```

接收参数定义:

参数	参数名称	使用	字段类型	参数值(示例)	说明
method	方法	必填	String	login	请求接口的方法
business	平台编码	必填	String	NNTI_TEST_TEST	商户平台平台编码
playerName	用户名	必填	String	T11192S2	登录用账户唯一信息
password	玩家密码	必填	String	123456	玩家密码

商户 API 回传 JSON 结果示例:

```
{  
  "MSG": "成功",  
  "data": {  
    "playerPrice": "10000.0",  
    "playerName": "TEST0",  
    "currency": "CNY",  
    "lb": "L0",  
  }  
}
```

```
"token": "27b6fa7c2b8146b6a8153b24e7849058"

},

"CODE": "0000"

}
```

回传结果参数定义：

参数	参数名称	参数值(示例)	字段类型	说明
MSG	执行情况	成功	String	执行情况的描述
playerName	玩家账号	TEST0	String	玩家账号，需转换成大写
playerPrice	玩家余额	10000.0	String	字符串格式，小数点后最多两位
CODE		0000	String	详情参考 <a href="#">2 CODE 说明</a>
currency	币别	CNY	String	<a href="#">货币类型</a>
lb	线注	L0	String	玩家线注级别：L0 -> L19
token	认证令牌	String	xxxxxx00000	玩家 <a href="#">登录游戏</a> ，所需认证令牌环

## 4 查询玩家余额

该接口由商户提供，DT 系统在玩家游戏过程中调用。用于获取玩家信息以及在线状态；

商户 API 接收 JSON 数据格式：

```
{

"method": " checkBalance",

"token": "xxxxx"

}
```

接收参数定义：

参数	参数名称	使用	字段类型	参数值(示例)	说明
method	方法	必填	String	checkBalance	请求接口的方法

token	会话 id	必填	String	令牌信息	
-------	-------	----	--------	------	--

商户 API 回传 JSON 结果示例：

```
{
  "MSG": "成功",
  "data": {
    "playerPrice": "10000.0",
    "playerName": "TEST0",
    "currency": "CNY",
    "lb": "L0"
  },
  "CODE": "0000"
}
```

回传结果参数定义：

参数	参数名称	参数值(示例)	字段类型	说明
MSG	执行情况	成功	String	执行情况的描述
playerName	玩家账号	TEST0	String	玩家账号，需转换成大写
playerPrice	玩家余额	10000.0	String	字符串格式，小数点后最多两位
CODE		0000	String	详情参考 <a href="#">2 CODE 说明</a>
currency	币别	CNY	String	<a href="#">货币类型</a>
lb	玩家线注级别	L0	String	玩家线注级别：L0 -> L19

## 5 游戏记录

### 5.1 接收游戏记录

该接口由商户提供，玩家每一次的投注行为 DT 系统都会调用。用于接收投注数据。

商户 API 接收 JSON 数据格式:

```
{
  "sign": "e10adc3949ba59abbe56e057f20f883e",
  "parentId": "0",
  "gameCode": "xiyouji5x5",
  "playerName": "apttest",
  "betLine": "15",
  "betWins": "41.0",
  "method": "bet",
  "business": "NNTI_TEST_TEST",
  "betPrice": "53.2",
  "betId": "67c16931d60d4d0c80dfb0855e70799f",
  "isComplete": "0",
  "createTime": "2017-07-12 15:04:25",
  "timestamp": 1500015975281,
  "remark": "remark info",
  "currency": "CNY",
  "clientType": "android",
  "rewardType": "DT-FG",
  "token": "618f5096c9b74f6bb1be827600315bd2",
  "fcid": "ff80808160a06a940160c3fa0b310005"
}
```

接收参数定义:

参数	参数名称	参数值(示例)	说明
method	方法	bet	请求接口的方法

business	平台编码	NNTI_TEST_TEST	平台编码
betId	游戏投注 ID	67c16931d60d4d0c80dfb0855e70799f	请求接口的方法
playerName	玩家账号	WOODYTEST_JAVA	玩家账号
gameCode	游戏编码	xiyouji5x5	游戏编码
parentId		{"free":"a0001"}	<p>当本局游戏为游戏局触发的，则记录触发局的局号。【若不是由游戏局触发（包括赠送的现金红包和免费转以及普通游戏局）则 parentId 将为默认值 0 或不记录】</p> <p>示例：</p> <p>{"baseid":"a0001","free":"a0001"}免费游戏，</p> <p>{"baseid":"a0001","sfree":"a0001"}超级免费游戏，</p> <p>{"baseid":"a0001","respin":"a0001"}免费下落，</p> <p>{"baseid":"a0001","respin":"a0002"}免费游戏中的免费下落，</p> <p>{"baseid":"a0001","jackpot":"a0001"}公共累计奖池，</p> <p>{"baseid":"a0001","jp":"a0001"}个人累计奖池（不是真正意义的奖池，包含在 RTP 内）。</p> <p>{"baseid":"a0001","jp":"a0002"}免费游戏中中了奖池。</p> <p>{"baseid":"a0001","bonus":"a0001"}游戏中的 bonus 游戏。</p> <p>baseid 是最上层的游戏局号，第二个属性值（如 jp,free,jackpot）是上层游戏局号。</p>
isComplete	免费游戏状态	0	<p>0-已完结 1-未完结</p> <p>默认为已完结：0；</p> <p>当免费游戏开始时，为未完结：1；</p> <p>当达到免费游戏最后一局时，为已完结：0；</p> <p>（注：本字段不加入数字签名计算）</p>
betLine	投注线	15	投注线数
betWins	中奖额	41.0	中奖金额
betPrice	投注额	53.2	投注金额
createTime	游戏记录创建时间	2017-07-12 15:04:25	

timestamp	记录传输时间戳	1500015975281	Long 类型的数字,是系统当前时间距离 1970 年 1 月 1 号 00:00 的毫秒数
remark	商户自定义标记		玩家登录游戏时商户传入的自定义内容
clientType	来源设备	wap	android(安卓客户端) ios(ios 客户端) web(电脑网页) wap(手机网页) wapl(苹果手机网页) wapA(安卓手机网页)
currency	货币类型	CNY	<a href="#">货币类型</a>
token	会话 id	xxxxxxxxxxx	资源授权
fcid	免费优惠活动奖励记录 id	ff80808160a06a940 160c3fa0b310005	带有 fcid 字段的游戏记录不扣投注额
rewardType	数据类型	DT-FG	DT-FG 对应 DT 派发的免费转 DT-RP 对应 DT 派发的红包雨 DT-FC 对应 DT 派发的现金红包
sign	签名	67c16931d60d4d0c80d fb0855e70799f	签名采用【UTF-8】进行 MD5 加密计算: betId + betLine + betPrice+ betWins+ business + gameCode+ method + parentId+playerName+ {APIKEY}

商户接收记录后 MD5 校验加密示例:

```
67c16931d60d4d0c80dfb0855e70799f1553.241.0NNTI_TEST_TESTxiyouji5x5bet00000WOODYTEST_JAVA{APIKEY}
```

商户 API 回传 JSON 结果示例:

```
{
  "MSG": "SUCCESS",
  "data": {
    "id": "67c16931d60d4d0c80dfb0855e70799f",
```

```
"sign": "96fe62ad163232402b93dd4257b16e4b",  
"playerPrice": "9987.8",  
"playerName": "WOODYTEST_JAVA",  
"method": "bet",  
},  
"CODE": "0000"  
}
```

回传结果参数定义:

参数	参数名称	参数值(示例)	说明
MSG	执行情况	SUCCESS	执行情况的描述
method	方法	bet	
id	betId	67c16931d60d4d0c80d fb0855e70799f	
playerName	玩家账号	WOODYTEST_JAVA	玩家账号, 需转换成大写
playerPrice	玩家余额	9987.8	字符串格式, 小数点后最多两位
CODE		0000	
sign	签名	96fe62ad163232402b93dd 4257b16e4b	签名采用【UTF-8】进行 MD5 加密计算顺序:  id+method+playerName+  playerPrice+{APIKEY}

回传参数 MD5 签名的字符串示例:

```
67c16931d60d4d0c80dfb0855e70799fbetWOODYTEST_JAVA9987.8
```

## 5.2 接收游戏异常记录

该接口由商户提供, DT 系统调用。用于接收 5.1 接口调用中出现异常的数据。

提示:

接收到异常投注记录后，建议校验此笔投注记录是否已经转账客户成功，以避免不必要的损失。

#### 商户 API 接收 JSON 数据格式：

```
{
  "createTime": "2017-11-17 11:08:59",
  "creditRemit": -45,
  "currencyCode": "CNY",
  "playerName": "TST00000000000001178",
  "status": "6",
  "remark": "{\"exceptionMsg\":\"\",\"errResponse\":{\"MSG\":\"Invalid sign\",\"data\":{\"sign\":\"b6ba332c1dbba168fcaa1f752a3dfb5c\",\"id\":\"7deeb735fd93437bb05647d64bc77852\",\"playerPrice\":\"0.00\",\"playerName\":\"TST00000000000001178\",\"method\":\"bet\"},\"CODE\":\"4004\"},\"errMsg\":\"其他异常\",\"errCode\":\"4004\"}\",
  "processStatus": "1",
  "betWins": 9,
  "betPrice": 54,
  "id": "7deeb735fd93437bb05647d64bc77852",
  "gameCode": "xiyouji5x9",
  "betMultiple": 6,
  "method": "errorBet",
  "betLines": 9
}
```

#### 接收参数定义：

参数	参数名称	使用	字段类型	参数值(示例)	说明
method	方法	必填	String	errorBet	请求接口的方法
creditRemit	改变额度	必填	String	175. 0	
betLines	线数	必填	String	9	
createTime	时间	必填	String	2017-03-10 18:20:51	yyyy-MM-dd hh:mm:ss



playerName	玩家账户	必填	String	WOODYTEST_JAVA	玩家账户
gameCode	游戏编码	必填	String	kof	玩家所登录游戏
betMultiple	倍数	必填	String	2.5	投注赔付倍数
remark	异常原因	必填	String	ConnectException:Connection refused: connect	异常原因详情记录
id	ID 主键	必填	String	lz5X20#a12503990ec94085987948d 1f45aa8a9	ID 主键
betWins	中奖额	必填	String	300	中奖额
betPrice	投注额	必填	String	125	投注额
currencyCode	货币类型	必填	String	CNY	货币类型
status	异常类型	必填	String	1	参考 <a href="#">3 STATUS 状态说明</a>
fcid	免费优惠 ID				参考 <a href="#">5.1 游戏记录传输</a>
isComplete	免费游戏 状态				参考 <a href="#">5.1 游戏记录传输</a>
business	平台编码				参考 <a href="#">5.1 游戏记录传输</a>
parentId					参考 <a href="#">5.1 游戏记录传输</a>

商户 API 回传 JSON 结果示例:

```
{
  "MSG": "SUCCESS",
  "data": {
    "processStatus": "2"
  },
  "CODE": "0000"
}
```

回传结果参数定义:

参数	参数名称	参数值(示例)	字段类型	说明
MSG	执行情况	成功	String	执行情况的描述
processStatus	处理状态	2	String	2: 丢弃（设置本条游戏记录为废弃状态）0: 通过（记录有效，对应逻辑由商户实现）
CODE		0000	String	详情参考 <a href="#">2 CODE 说明</a>

## 5.3 查询游戏异常数据

该接口由 DT 系统提供，商户调用。用于查询 5.1 接口调用中出现异常的数据。

请求参数：

参数	参数名称	类型	长度	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String		必填	GETBETSEERRORS	请求接口的方法,固定值
BUSINESS	平台编码	String		必填	NNTI_TEST_TEST	平台编码
PLAYERNAME	玩家账号	String	20	选填	TEST001	玩家账号，需转换成大写
GAME_CODE	游戏编码	String		选填	Xiyouji001	游戏编码
GAME_TYPE	游戏类型	String		选填	00000	00000 表示老虎机
STATUS	异常类型	String		选填	1	参数值为 1-9，具体说明参看文档末尾 STATUS 说明
PROCESS_STATUS	是否已经处理	String		选填	1	0-已处理，1-未处理，2-废弃
START_TIME	开始时间	String		选填	2017-03-01 01:00:00	时间格式参照示例
END_TIME	结束时间	String		选填	2017-03-11 19:32:52	时间格式参照示例
PAGENUMBER	页码	String		必填	默认 1	默认第一页
PAGESIZE	行数	String		必填	默认 20	默认返回 20 行单次最高 5000 行
ID	游戏局号	String		选填	lz5X20#4ce1af59fa4347dcb6cdb1d8de49852a	游戏局号，系统唯一

SIGNATURE	签字	String		必填	aae866374954f6536c5d 99ac2e406426	MD5 加密，SIGNATURE 的值为 MD5 加密，BUSINESS+END_TIME+ GAME_CODE+GAME_TYPE+ID+ME THOD+PAGENUMBER+PAGESIZE+P LAYERNAME+START_TIME+STATUS +APIKEY（空值跳过，顺序以此类 推）
-----------	----	--------	--	----	--------------------------------------	---

参数以 POST 形式直接传递到接口地址即可。

返回结果示例:

```
{
  "PAGESIZE": 20,
  "RESPONSECODE": "00000",
  "BETSEVERORS": [
    {
      "id": "1z5X20#4ce1af59fa4347dcb6cdbl8de49852a",
      "createTime": "2017-03-10 18:32:52",
      "parentId": null,
      "gameCode": "1z5X20",
      "creditRemit": 175,
      "playerName": "WOODYTEST_JAVA",
      "processStatus": "1",
      "status": "4",
      "remark": "无返回结果",
      "betMultiple": 2.5,
      "betWins": 300,
      "betLines": 20,
      "betPrice": 125,
      "currency": "CNY"
    },
    {
      "id": "1z5X20#a12503990ec94085987948d1f45aa8a9",
      "createTime": "2017-03-10 18:20:51",
      "parentId": null,
      "gameCode": "1z5X20",
      "creditRemit": 175,
      "playerName": "WOODYTEST_JAVA",
      "processStatus": "1",
      "status": "2",
      "remark": "ConnectException: Connection refused: connect",
      "betMultiple": 2.5,
      "betWins": 300,
      "betLines": 20,
      "betPrice": 125,
      "currency": "CNY"
    }
  ],
  "PAGENUMBER": 1
}
```

返回结果参数描述:

参数	参数名称	类型	参数值(示例)	说明
RESPONSECODE	响应码	String	00000	服务器响应码，00000 表示成功
PAGENUMBER	页码	int	1	默认为第一页
PAGESIZE	请求行数	int	2	默认返回 20 行，最大 5000 行
BETSEERRORS	额度异常记录集合	参数名称	示例值	参数说明
		creditRemit	175	改变额度
		betLines	20	线数
		createTime	2017-03-10 18:20:51	时间
		playerName	WOODYTEST_JAVA	玩家账户
		gameCode	lz5X20	游戏编码
		betMultiple	2.5	倍数
		remark	ConnectException:Connection refused: connect	异常原因
		id	lz5X20#a12503990ec940859879 48d1f45aa8a9	ID 主键
		parentId	null	
		betWins	300	中奖额
		betPrice	125	投注额
		currency	CNY	货币类型
		processStatus	2	同 <a href="#">PROCESS_STATUS</a>
		status	1	参考 <a href="#">3 STATUS 状态说明</a>

## 5.4 处理游戏异常数据

该接口由 DT 系统提供，商户调用，用于处理 5.3 中查询到有异常的数据。

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	长度	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String		必填	UPDATEBETSEERRORS	请求接口的方法
BUSINESS	平台编码	String		必填	BUSINESS	平台编码
PLAYERNAME	玩家账号	String	20	必填	TEST001	玩家账号，需转换成大写
GAME_CODE	游戏编码	String		必填	xiyouji	游戏编码
ID	异常记录 ID	String		必填	xiyouji#4c84a6b3ca8	额度异常记录 ID，也是 betId
PROCESS_STATUS	是否已经处理	String		必填	2	2：丢弃（设置本条游戏记录为废弃状态）0：通过（记录有效，对应逻辑由商户实现）
SIGNATURE	签字	String		必填		MD5 签名字符串规则： BUSINESS+GAME_CODE+ID+METHOD+PLAYERNAME+PROCESS_STATUS+APIKEY（空值跳过，顺序以此类推）

参数以 POST 形式直接传递到接口地址即可。

返回结果示例：

```
{"RESPONSECODE":"00000"}
```

## 6 获取奖池信息

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	长度	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String		必填	GETJACKPOT	请求接口的方法
BUSINESS	平台编码	String		必填	BUSINESS	平台编码
SIGNATURE	签字	String		必填		MD5 加密，SIGNATURE 的值为 MD5 加密，加密顺序为 BUSINESS + METHOD + APIKEY

示例：

<http://{url}?METHOD=GETJACKPOT&BUSINESS={BUSINESS}&SIGNATURE={SIGNATURE}>

返回结果示例:

```
{ "RESPONSECODE": "00000", "DATA": { "JACKPOT2": 52365.3189, "JACKPOT3": 66120.4252, "JACKPOT0": 16455.1063, "JACKPOT1": 62910.2126 } }
```

返回结果参数说明:

参数	参数名称	类型	参数值(示例)	说明
RESPONSECODE	服务器响应码	String	00000	服务器响应码, 00000 表示成功
DATA	结果对象	String		响应成功后返回 DATA, 内含奖池信息
JACKPOT0	总奖池逻辑值	double	16455.1063	总奖池, 来源于多个环境的数值之和
JACKPOT1	商户一级奖池	double	62910.2126	商户一级奖池金额
JACKPOT2	商户二级奖池	double	52365.3189	商户二级奖池金额
JACKPOT3	商户三级奖池	double	66120.4252	商户三级奖池金额

## 7 获取投注信息


此功能为页面, 非接口。

参数	参数名称	类型	长度	使用	参数值(示例)	说明
dto.id	局号	String		必填	5dd9b3a64cea4cef8e881dadf60a32d2	局号

示例:

<http://{url}/betRecordById.aspx?dto.id=5dd9b3a64cea4cef8e881dadf60a32d2>

返回结果

局号	玩家账号	游戏编码	中奖局号	奖金	下注	输赢	投注线	改变前	改变后	游戏数据	游戏时间
4accf0e856d348369b3e0446326f3db2	T_150149105354619	streetfighter3x1		0.0	100.0	-100.0	1	8599.0	8499.0		2017-07-31 16:52:44.0
本页小计				0.0	100.0	-100.0					
总计				0.0	100.0	-100.0					

共 1 条记录, 当前 1/1 页 首页 上一页 下一页 尾页

## 8 派发免费游戏

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String	必填	FREEGAME	请求接口的方法
BUSINESS	商户号	String	必填	BUSINESS	
FREEGAMEDATA	免费游戏数据	JSONArray	必填	[{"PLAYERNAME":"ZERO003", "GAME_CODE":"legend5x25", "FREENUMS":12,"BETLINE":"10", "VALIDHOURS":24,"MESSAGE":"gongxifacai"},.....]	建议一次不要超过 20 组数据。
SIGNATURE	签字	String	必填		MD5 加密, SIGNATURE 的值为 MD5 加密, 加密顺序为 BUSINESS + METHOD + FREEGAMEDATA + APIKEY  注意: FREEGAMEDATA 需转换为 JSON 字符串

**FREEGAMEDATA** 参数说明：

参数	参数名称	类型	使用	参数值(示例)	说明
PLAYERNAME	玩家账号	String	必填	TEST001	
GAME_CODE	游戏编码	String	必填	camgirl5x25	
FREENUMS	免费次数	INT	必填	1	免费游戏次数, 最大不超过 100
BETLINE	优惠线注	String	选填	0.01	如果不传, 默认 0.01
VALIDHOURS	有效时间	INT	选填	24	默认: 24 小时, 不超过 72 小时
MESSAGE	祝词	String	必填	gongxifacai	不得超过 30 个字符

参数以 POST 形式直接传递到接口地址即可。

示例：

http://{URL}?METHOD=FREEGAME&BUSINESS={BUSINESS}&FREEGAMEDATA={FREEGAMEDATA}&SIGNATURE={ SIGNATURE}

返回结果：

```
{
  "RESPONSECODE": "00000",
  "RESPONSEDATA": [
    {
      "PLAYERNAME": "T_154462803219965",
      "ID": "2c90979e67abe0db0167abe1ed660004"
    },
    {
      "PLAYERNAME": "T_154463010583031",
      "ID": "2c90979e67abe0db0167abe1ed6f0005"
    },
    {
      "PLAYERNAME": "T_154462883767562",
      "ID": "2c90979e67abe0db0167abe1ed6f0006"
    }
  ]
}
```

## 9 获取免费游戏数据

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	使用	参数值（实例）	说明
METHOD	方法	String	必填	GETFREEGAMEDATA	请求接口方法
BUSINESS	商户号	String	必填	NNTI_TEST_TEST1	平台编码
PLAYERNAME	玩家账号	String(20)	选填	ZERO003	不传，查询平台下所有玩家数据信息
START_TIME	开始时间	String	选填	2018-09-01 00:00:00	开始时间
END_TIME	结束时间	String	选填	2018-11-30 00:00:00	结束时间
PAGESIZE	一页显示行数	String	选填	20 默认	不传，默认返回 20 行，最高 5000 行
PAGENUMBER	页码	String	选填	默认 1	不传，默认第一页



SIGNATURE	签字	String	必填		MD5 加密，SIGNATURE 的值为 MD5 加密，拼接规则：METHOD + BUSINESS + PLAYER_NAME + START_TIME + END_TIME (空值跳过，顺序不能变)+APIKEY
-----------	----	--------	----	--	--

参数以 POST 形式直接传递到接口地址即可。

示例：

http://{URL}?METHOD=GETFREEGAMEDATA&BUSINESS={BUSINESS}&PLAYERNAME={PLAYERNAME}&START\_TIME={START\_TIME}&END\_TIME={END\_TIME}&PAGESIZE={PAGESIZE}&PAGENUMBER={PAGENUMBER}&SIGNATURE={SIGNATURE}

返回结果示例：

```
{
  "PAGESIZE": 1,
  "RESPONSECODE": "00000",
  "PAGENUMBER": 1,
  "FREEGAMEDATA": [
    {
      "createTime": "2018-12-20 14:16:07",
      "platformCode": "NNTI_TEST_TEST1",
      "requireWinOrLoses": 0,
      "freeMul": 1,
      "playerName": "ZERO008",
      "status": 1,
      "updateTime": "2018-12-20 14:17:17",
      "requireBets": 0,
      "expireAt": 1545290167,
      "freeWins": 300,
      "betPrice": 25,
      "id": "ff80808167c06b4a0167ca41c4bd0008",
      "nflVer": 11,
      "gameCode": "doraemon3x5",
      "remainNums": 0,
      "validHours": 1,
      "couponsLimit": -1,
      "freeNums": 11,
      "betLines": 5
    }
  ]
}
```

返回结果参数说明：

参数	参数名称	类型	参数值（示例）	说明
RESPONSECODE	服务器响应码	String	00000	服务器响应码，00000 表示成功

FREEGAMEDATA	结果对象	String	见上图返回结果实例	响应成功后返回数据集合, 内含数据信息
PAGESIZE	返回结果数据量	String	2	
PEGENUMBER	当前页数	String	1	
createTime	数据创建时间	Date	2018-09-26 11:54:46	
platformCode	平台编码	String	NNTI_TEST_TEST1	
requireWinOrLoses	优惠期间输赢	String	0	
FreeMul	免费倍数	String	1	
playerName	玩家姓名	String	ZERO003	
status	状态	Long	1	(0,"未审核"),(1,"已审核"),(2,"已禁用"); 【0 未审核的逻辑可以省略】
updateTime	更新时间	Date	2018-09-26 11:54:46	
requireBets	优惠期间投注额	Double	0	
expireAt	有效期	Long	1538106886	
freeWins	总赢奖	Double	0	
betPrice	赠送投注额	Double	0.35	
nflVer	版本号	Long	0	
gameCode	游戏编码	String	genie	
remainNums	剩余次数	Integer	6	
validHours	缓存有效期	Integer	48	
couponsLimit	优惠上限	Double	-1	
freeNums	免费次数	Integer	6	
betLines	赠送线数	Long	35	
id	数据 id	String		

## 10 查询游戏排序

说明： 返回系统现有所有游戏，热门游戏，最新游戏相关信息。

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String	必填	GETGAMESORTS	请求接口的方法
BUSINESS	商户号	String	必填	NNTI_TEST_TEST1	
SIGNATURE	签字	String	必填		MD5 加密, SIGNATURE 的值为 MD5 加密, 加密顺序为 BUSINESS + METHOD+APIKEY

示例： <http://{URL}?METHOD=GETGAMESORTS&BUSINESS={BUSINESS}&SIGNATURE={SIGNATURE}>

返回结果：

```
{
  "RESPONSECODE": "000000",
  "sortList": {
    "NEW": [
      {
        "id": "",
        "gameCode": "restaurant",
        "tab": "NEW",
        "orders": 1
      },
      .....
    ],
    "ALL": [
      {
        "id": "",
        "gameCode": "xjqy5x9",
        "tab": "ALL",
        "orders": 1
      },
      .....
    ],
    "HOT": [
      {
        "id": "",
        "gameCode": "xjqy5x9",
        "tab": "HOT",
        "orders": 1
      },
      .....
    ]
  }
}
```

## 11 派发现金红包

请求参数如下：

参数	参数名称	类型	使用	参数值(示例)	说明
METHOD	方法	String	必填	FREECASH	请求接口的方法
BUSINESS	商户号	String	必填	NNTI_TEST_TEST1	
DATA	现金红包数据	JSONARRAY	必填	[{"PLAYERNAME":"ZERO003","CURRENCY":"CNY","AMOUNT":"12","MINBETLIMIT":"10","VALIDHOURS":24,"MESSAGE":"gongxifacai"},.....]	数组大小不超过 20，且玩家名不能重复
SIGNATURE	签字	String	必填		MD5 加密，SIGNATURE 的值为 MD5 加密，加密顺序为 BUSINESS + METHOD + DATA +APIKEY  注意：DATA 需转换为 JSON 字符串

**DATA** 参数说明：

参数	参数名称	类型	使用	参数值(示例)	说明
PLAYERNAME	玩家账号	String	必填	TEST001	玩家账号
CURRENCY	货币类型	String	必填	CNY	玩家的货币类型
AMOUNT	红包金额	String	必填	1	红包金额大小
MINBETLIMIT	最小投注额	String	必填	100	最小投注额限制，最小为 0，即：达到指定的额度，玩家才可以领取该红包
VALIDHOURS	有效时间	INT	必填	24	有效时间，值不能小于 0 且不大于 72 小时
MESSAGE	祝词	String	必填	恭喜发财	不得超过 30 个字符

参数以 POST 形式直接传递到接口地址即可。

示例: `http://{URL}?METHOD=FREECASH&BUSINESS={BUSINESS}&DATA={DATA}&SIGNATURE={ SIGNATURE}`

返回结果:

```
{
  "RESPONSECODE": "00000",
  "RESPONSEDATA": [
    {
      "PLAYERNAME": "ZERO006",
      "ID": "bdec7791b80048fbac167ec27dd96767"
    },
    {
      "PLAYERNAME": "ZERO005",
      "ID": "5ee766aaa3d44f19ac0ebf50abe032a9"
    }
  ]
}
```

## 三、 其他说明

### 1 RESPONSECODE 说明

调用所有 API 接口, 返回值中都会返回 RESPONSECODE 参数, 代表意义:

编码	描述	分类	说明
00000	操作成功!	基础	
00001	商户为空!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
00002	商户错误!	业务异常	参数数据在系统中不存在, 或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常, 校对数据排查解决。
00003	商户签名为空!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
00004	商户签名错误! 通常为签名字段顺序、时间类型字段格式、	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。

	遗漏某些字段导致;		通常在开发阶段, 必须解决完毕。
00005	商户请求方法为空!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
00006	商户请求方法不存在!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
00007	商户被冻结!	业务异常	参数数据在系统中不存在, 或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常, 校对数据排查解决。
00008	商户 IP 被拒!	业务异常	参数数据在系统中不存在, 或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常, 校对数据排查解决。
000021	商户 KEY 未设置! 通常新商户未设置商户密钥, 或设置商户密钥未及时刷新缓存导致;	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
000022	玩家被冻结!	业务异常	参数数据在系统中不存在, 或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常, 校对数据排查解决。
000023	金额格式错误!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
000024	操作失败,数据异常! 涉及玩家余额、活动数据状态等重要数据变更时, 处理失败	业务异常	参数数据在系统中不存在, 或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常, 校对数据排查解决。
000025	开始时间格式错误!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为空, 或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段, 必须解决完毕。
000026	结束时间格式错误!	参数异常	参数数据类型、格式错误, 或必传字段为

			空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000027	玩家未登陆!	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常，校对数据排查解决。
000028	操作失败,系统异常!	缺省异常	DT 业务系统内部异常
000029	时间格式错误!	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000030	玩家余额不足!	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常，校对数据排查解决。
000031	游戏编码为空!	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000032	游戏维护!	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常，校对数据排查解决。
000033	游戏不存在!	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000046	投注异常数据状态，输入不合法	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000047	ID 不能为空	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000049	处理异常投注数据，受影响行数为 0，请检查 ID 对应记录是否存在或已经处理	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。

	通常为对应异常投注数据已经被处理		运行时异常，校对数据排查解决。
000051	不支持该线注级别	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000052	令牌环 Token 不能为空!	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000053	语种参数输入不合法	参数异常	参数数据类型、格式错误，或必传字段为空，或字段名称拼写、大小写等。 通常在开发阶段，必须解决完毕。
000054	令牌环 Token 验证失败! 调用商户所提供授权玩家资源接口失败。	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常，校对数据排查解决。
000055	令牌环 Token 失效	业务异常	参数数据在系统中不存在，或参数对应数据状态已变更、删除、禁用等。 运行时异常，校对数据排查解决。
000056	上分管理限制	业务异常	分数不足,请联系管理员上分
000057	时间间隔过长	业务异常	结束-开始时间不能超过 20 分钟
000058	操作太过频繁	业务异常	操作频率太快，请稍后再试
000060	数据不能为空	业务异常	数据不能为空
000061	祝词不能为空且不超过 30 个字符	业务异常	祝词必须要有且不能超过 30 个字符
000062	优惠线注不合法	业务异常	优惠线注请选择现有的线注
000063	有效时间不小于 0 且不超过 72 小时	业务异常	赠送的有效时间最大 72 小时，最小 0 小时
000064	玩家名称不能为空	业务异常	玩家名称需要填写
000067	免费次数不能为空不超过 100	业务异常	赠送的免费游戏次数最大为 100 次
000078	JSON 解析异常	业务异常	JSON 解析异常
000079	JSON 校验数据格式不符合	业务异常	JSON 校验数据格式不符合



000080	JSON 数据有重复	业务异常	JSON 数据有重复
000082	用户 IP 不能为空	业务异常	用户 IP 不能为空
000083	未开启老虎机入口	业务异常	该商户不支持老虎机游戏
000090	不支持的货币无法使用	业务异常	货币不支持
000093	未开启公共奖池	业务异常	奖池未开启
000096	LOBBYKEY 为空	业务异常	LOBBYKEY 为空
000097	游戏暂不支持	业务异常	您所属商户暂不支持该游戏

## 2 CODE 说明

B0000("0000","SUCCESS"),

B0001("0001","玩家余额不足"),

B0002("0002","服务端 MD5 验签失败"),

B0003("0003","Token 已失效"),

B0004("0004","用户名或密码错误"),

B4001("4001","商户通知 URL 返回非 JSON 格式结果或 JSON 格式错误"),

B4002("4002","连接商户通知 URL 失败"),

B4003("4003","网络超时【连接超时或响应超时】"),

B4004("4004","其他异常")

## 3 STATUS 状态说明

1 余额不足,

2 连接失败,

3 返回结果异常（返回报文格式问题）,

4 无返回结果,

5 网络超时,

6 其他异常,

7 非法的结果（此状态为存在错误状态，当都不是其余任一错误类型时，则为 7），

8 非法签名，

9 更新失败

## 4 货币类型

CNY:"人民币"

TWD:"新台币"

USD:"美元"

JPY:"日圆"

KRW:"韩圆"

EUR:"欧元"

MYR:"马来西亚林吉特"

SGD:"新加坡元"

VND:"越南盾"

MMK:"缅甸币"

IDR:"印尼盾"

THB:"泰铢"

GBP:"英镑"

INR:"印度卢比"

HKD:"港元"

BRL:"巴西雷亚尔"

AUD:"澳大利亚元"

MOP:"澳门币"

### 虚拟币

BTC:“比特币”

ETH:“以太坊”

USDT:“泰达币”

EOS:“柚子币”

SLOT:“Alphaslot”

UET:“无用以太币”