

九州 H5-SDK 接入文档

目录

九州 H5-SDK 接入文档.....	1
版本说明.....	2
1. 接入描述.....	2
2. 调用方法.....	2
2.1 登录.....	2
2.2 支付.....	3
2.3 用户退出.....	4
2.4 创角信息.....	4
2.5 角色升级.....	4
2.6 获取剪切板内容.....	5
2.7 获取用户是否实名认证（非必接）	5
2.8 主动调起实名认证窗口（非必接）	6
3. 服务端接入.....	6
3.1 用户合法性验证.....	6
3.2 支付结果通知-（支付成功回调）	7

版本说明

版本	说明	时间
1.0	新建文档	2019-05-29
1.1	增加说明，新增支付透传参数字段	2019-05-30
1.2	增加说明，支付通知回调game_key提供方式	2019-06-03
1.3	增加支付回调（通知回调服务器IP）	2019-09-03
1.4	增加获取剪切板内容方法	2019-09-17
1.5	增加实名获取用户是否实名认证，让用户实名认证两个方法。(需最新Jsdk文件引入链接)、并在登录回调中加入用户实名信息	2019-11-16

1. 接入描述

此文档面向接入产品技术人员，游戏对接时游戏方需提供游戏登录地址、支付异步通知地址（此通知地址以调起支付时带入订单信息内。）用户访问游戏时sdk以iframe访问游戏登录地址。

1.1 需要我方提供参数

支付密钥：**game_key**（文档3.2处有提到此参数，请联系我方运营索要）

2. 调用方法

注：游戏加载时Js文件一并加载，在调用sdk方法前请先确保Js文件加载完后调用

Js文件：

```
<script type="text/javascript" src="https://static.9wangame.com/js/w9lib_sdk_v1.0.3.js"></script>
```

2.1 登录

描述：用于调用平台用户登录或注册窗口，用户完成登录或者注册后，在回调中返回给游戏相关的用户的信息。

调用示例：

```
W9SDK.login(callback)
```

参数说明：

字段	类型	描述	例
callback	function	回调函数	function(status, data){ }

callback返回说明:

字段	类型	描述	例
status	int	状态	0: 登录成功, -1: 登录失败或注册失败
data	Json	用户信息	登录成功后返回 json, data:{slug: "351630",token: "Bearer eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhxxxxxx"}
-slug	String	用户唯一标识	用户唯一标识
-token	String	用户token	此字段用于验证用户是否为合法登录用户 (3.1)
-is_authenticated	Bool	用户是否实名	true/false (以此为准)
-birthday	String	用户出生日期	"1990-01-01" (可能为空, 以 is_authenticated 为准)

注: slug和token (token等同于Authorization) 用于验证用户是否为合法登录用户, 详情请见文档: 3.1

2.2 支付

描述: 用于调用平台用户支付操作, 在用户下单时调用此方法并把订单信息通过此方法通知我方sdk
调起支付窗口, 用户支付完成后我方服务端会通知游戏方服务端, 并进行发货请求, 支付结果请以服务端为准。

调用示例:

```
W9SDK.payInfo(orderInfo)
```

参数说明:

字段	类型	必填	说明
orderInfo	Json	是	订单信息

orderInfo说明:

字段	类型	必填	说明
game_fs_num	string	是	游戏生成的订单号 (最长 64 位)
fs_value	Int	是	金额 (单位: 分)
props_name	string	是	物品 (商品) 名称
role_name	string	是	角色名称 (最长 64 位)
server	string	是	区服名称
callback_url	string	是	支付成功回调地址:(https://xxx.xxx)
productID	string	是	苹果内购商品 ID
extend_data	string	是	其它内容 (字符串, 最长 255 位), 该参数不参与上述的 签名过程, 且会在通知 CP 下发物品时原样回调(如没有请 为空字符串)

注: productID为Apple内购ID,此ID需游戏方与我方填写一致 (如有需要请与我方联系索要或商议)

2.3 用户退出

描述：如游戏内有注销或切换账号操作请调用此方法，如未有相关操作可忽略。

调用示例：

```
W9SDK.logout()
```

参数说明：

无

2.4 创角信息

描述：此方法在用户创建角色时调用。

调用示例：

```
W9SDK.createRole(roleInfo)
```

参数说明：

字段	类型	必填	说明
roleInfo	Json	是	角色信息

roleInfo说明：

字段	类型	必填	说明
role_name	string	是	角色名（最长 100 位）
server	string	是	区服名（最长 32 位）
level	string	是	角色等级
time	string	是	创角时间（精确到秒）例：" 1559197783"

2.5 角色升级

描述：此方法在用户角色升级时调用。

调用示例：

```
W9SDK.roleLevel(roleInfo)
```

参数说明：

字段	类型	必填	说明
roleInfo	Json	是	角色信息

roleInfo说明：

字段	类型	必填	说明
role_name	string	是	角色名（最长 100 位）

server	string	是	区服名（最长 32 位）
level	string	是	角色等级
time	string	是	创角时间（精确到秒）例： " 1559197783"

2.6 获取剪切板内容

描述：此方法在可用在用户复制礼包码或其他场景内容后获取系统剪切板内容。（因涉及到使用原生方法获取系统剪切板，目前只针对Android新包使用）

调用示例：

```
W9SDK.getCopyText(callback)
```

参数说明：

字段	类型	描述	例
callback	function	回调函数	function(status, data){ }

callback返回说明：

字段	类型	描述	例
status	int	状态	0：获取成功（也可能为空或者其他内容），-1：获取失败
data	Json	剪切板内容	获取成功后的内容 json， data:{text:"xxxxxxx"}（有可能为空）

2.7 获取用户是否实名认证（非必接）

描述：此方法可获取用户当前账号是否进行了实名认证

调用示例：

```
W9SDK.getRealName(callback)
```

参数说明：

字段	类型	描述	例
callback	function	回调函数	function(status, data){ }

callback返回说明：

字段	类型	描述	例
status	int	状态	0：获取成功，-1：获取失败
data	Json	返回内容	获取成功后的内容 json， data:{birthday: null,is_authenticated: false}（有可能为空）
- birthday	String	用户出生日期	"1990-01-01"（可能为空，以 is_authenticated 为准）
- is_authenticated	Bool	用户是否实名	true/false（以此为准）

2.8 主动调起实名认证窗口（非必接）

描述：此方法可配合获取用户实名认证方法使用，游戏内当获取玩家未实名时可自行弹出让玩家去实名认证调起此窗口，如玩家进行实名则返回成功内容，如玩家手动关闭窗口则返回status:-1

调用示例：

```
W9SDK.setRealName(callback)
```

参数说明：

字段	类型	描述	例
callback	function	回调函数	function(status, data){ }

callback返回说明：

字段	类型	描述	例
status	int	状态	0：获取成功，-1：获取失败/用户主动关闭认证窗口
data	Json	剪切板内容	获取成功后的内容 json, data:{birthday: null,is_authenticated: false}（有可能为空）
- birthday	String	用户出生日期	“1990-01-01”（可能为空，以 is_authenticated 为准）
- is_authenticated	Bool	用户是否实名	true/false（以此为准）

3. 服务端接入

3.1 用户合法性验证

请求域名：

https://api2.9wangame.com

请求方式：

POST

请求Header：

Accept:application/json

注：Accept设置-明确返回数据格式为json，若不设置可能会发生某些不可预计的结果。

Authorization: 'Bearer eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhxxxxxx'

注：Authorization-用于验证用户信息，平台登录成功后提供的token字段（详情请见文档：2.1）

返回数据说明：

本文档遵循 HTTP 状态码。

200：操作成功。

401：用户未提供身份验证凭据，或者没有通过身份验证。

其它：参见 HTTP 状态码

接口URL: cp/v1/user/auth

注：完整地址为：https://api2.9wangame.com/cp/v1/user/auth

参数说明：

字段	类型	必填	说明
slug	string	是	用户唯一标识, 平台登录成功后提供 (详情请见文档: 2.1)

返回结果：

成功->

```
{
  "code": 0,
  "message": "OK",
  "data": [],
  "errors": []
}
```

失败->

```
{
  "code": -1,
  "message": "登录信息与用户为不同用户",
  "data": [],
  "errors": []
}
```

3.2 支付结果通知- (支付成功回调)

前提条件：

通知回调的服务器ip (121.43.177.16, 121.40.162.6)

创建订单时生成游戏订单号, 订单金额 (单位: 分) 与支付成功后的回调地址

支付成功通知游戏下发物品：

请求地址：创建订单时生成的回调地址

请求方式：POST

参数提交格式：application/x-www-form-urlencoded

字段说明：

字段	类型	必填	说明
order_number_cp	string	是	订单号 (CP 方)
order_number	string	是	订单号 (平台方)
money	Int	是	订单金额 (单位: 分)
user	string	是	用户唯一标识 (slug 详情请见文档: 2.1)

sign	string	是	签名
extend_data	string	否	其它内容 （创建订单时提交的数据）

注：

sign 生成规则：md5(order_number_cp + game_key + money)

其中game_key 为双方约定的支付密钥(请联系我方运营索要)

说明： + 表示字符串拼接

CP 方返回结果：

返回数据类型：json

格式：code 为 0 表示成功，其它为失败；message 文字说明

```
{
  "code": 0,
  "message": "成功"
}
```

如已下发成功重复请求返回格式如下：

```
{
  "code": 0,
  "message": "重复请求"
}
```