游密管理后台Server API

接口说明书（三方接口）

|  |  |
| --- | --- |
| 文档名称 | 管理后台服务接口说明书（三方接口） |
| 当前版本号 | V1.0.0 |
| 项目负责人 | 桂万利 |
| 文档最新提交日期 | 2017-08-17 |

**修改履历**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **修改时间** | **修改简要描述** | **修改人** |
| V1.0.0 | 2017-08-17 | 初稿 | 桂万利 |
| v1.0.1 | 2017-08-21 | 增加错误码表 | 桂万利 |
| v1.0.2 | 2017-11-07 | 修改checksum验证方式，增加添加用户接口 | 桂万利 |
|  |  |  |  |

**目录**

[1、 公共部分 4](#_Toc15595902)

[1.1. 请求URL 4](#_Toc15595903)

[1.2. HTTP请求包体格式 5](#_Toc15595904)

[1.3. HTTP返回码 5](#_Toc15595905)

[1.4. HTTP应答包体格式 5](#_Toc15595906)

[1.5. 接口列表 6](#_Toc15595907)

[1.6. 错误码表 6](#_Toc15595908)

[2、 用户管理 7](#_Toc15595909)

[1.1. 创建游戏 7](#_Toc15595910)

[1.2. 查询游戏 9](#_Toc15595911)

[1.3. 添加用户 10](#_Toc15595912)

[3、 频道管理 12](#_Toc15595913)

[2.1. 查询指定游戏的Talk频道列表 12](#_Toc15595914)

[2.2. 查询指定游戏指定Talk频道的用户列表 14](#_Toc15595915)

[2.3. 踢出指定游戏指定Talk频道的用户 15](#_Toc15595916)

[2.4. 查询指定游戏的Talk频道状态 16](#_Toc15595917)

[2.5. 查询指定游戏的Talk用户状态 18](#_Toc15595918)

[2.6. 查询指定游戏的Talk用户的通话记录 19](#_Toc15595919)

[2.7. 查询指定游戏的视频流量 21](#_Toc15595920)

[2.8. 设置Talk用户行为消息的抄送地址 23](#_Toc15595921)

[2.9. 设置单路rtmp服务端推流参数 25](#_Toc15595922)

[2.10. 删除单路rtmp服务端推流参数 27](#_Toc15595923)

[2.11. 设置单路服务端鉴黄参数 28](#_Toc15595924)

[2.12. 删除单路服务端鉴黄参数 29](#_Toc15595925)

[2.13. 设置rtmp服务端合流推流参数 31](#_Toc15595926)

[2.14. 删除rtmp服务端合流推流参数 32](#_Toc15595927)

[2.15. 添加rtmp服务端合流单个用户参数 33](#_Toc15595928)

[2.16. 删除rtmp服务端合流单个用户参数 35](#_Toc15595929)

[2.17 设置房间混音音频推流 36](#_Toc15595930)

[2.18 删除房间混音音频推流 38](#_Toc15595931)

# 公共部分

## 请求URL

* + 1. REST API的格式

https://api.youme.im/$ver/$servicename/$command?

appkey=$appkey&

identifier=$identifier&

curtime=$curtime&

checksum=$checksum

* + 1. 参数说明

ver：协议版本号，固定为v2。

servicename：内部服务器名，不同的servicename对应不同的服务器类型，目前值为im。

command：api接口命令字，与servicename组合标识具体的业务功能，详见各api描述。

appkey：在游密通信云官网注册账号时默认生成的的appkey，不可以使用创建游戏生成的appkey。

identifier：用户名，调用REST API一般为app管理员账号。

curtime：当前UTC时间戳，从1970年1月1日0点0分0秒开始到现在的秒数(string类型)。

checksum:sha1(appsecret + restapikey+curtime)，两个参数拼接的字符串，进行sha1计算，转化成16进制字符(string，小写), 其中restapikey为调用restapi统一使用的key，生成方式只有游密和调用方知道。

**注：**

checksum有效期：出于安全考虑，每个checksum有效期为5分钟，建议每次请求都生成新的checksum，同时服务器进行NTP同步时间

## HTTP请求包体格式

REST API仅支持POST方法，其请求包体为JSON格式，具体的包体格式参见每个API的详细描述。需要特别注意的是，POST包体不能为空，即使某条协议包体中不需要携带任何信息，也需要携带一个空的JSON对象，即{}。

## HTTP返回码

除非发生网络错误（例如502错误），REST API的调用结果均为200，真正的API调用错误码与错误信息是在HTTP应答包体中返回的。

## HTTP应答包体格式

REST API的应答包体也是JSON格式，其格式符合如下特征：

{

    "ActionStatus": "OK" // OK表示处理成功，FAIL表示失败

    "ErrorCode": 0,      // 0为成功，其它为失败

    "ErrorInfo": "",     // 失败的情况下，会有描述

    // REST API其他应答内容

}

应答包体中包含ActionStatus、ErrorInfo、ErrorCode三个属性，其含义如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| ActionStatus | String | 请求处理的结果，OK表示处理成功，FAIL表示失败 |
| ErrorInfo | String | 失败原因 |
| ErrorCode | Integer | 错误码，0为成功，其他为失败，可查询错误码表得到具体的原因 |

## 接口列表

|  |  |
| --- | --- |
| **用户管理接口** | 创建游戏 |
| 查询游戏 |
| 添加用户 |
| 设置Talk用户行为消息的抄送地址 |
| **频道管理接口** | 查询指定游戏的Talk频道列表 |
| 查询指定游戏指定Talk频道的用户列表 |
| 踢出指定游戏指定Talk频道的用户 |
| 查询指定游戏的Talk频道状态 |
| 查询指定游戏的Talk用户状态 |
| 查询指定游戏的Talk用户的通话记录 |
| 查询指定游戏的视频流量 |

注：具体接口说明见后面的用户管理接口和频道管理接口部分的阐述。

## 错误码表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 错误码 | 响应串 | 含义描述 |
| 0 | OK | 成功 |
| -1 | unknow error | 其他错误 |
| 50001 | inner error | 内部处理失败 |
| 50002 | database access error | 数据库处理失败 |
| 60001 | invalid http request uri | 无效的HTTP请求 |
| 60002 | invalid Content-Type | 无效的 Content-Type |
| 60003 | invalid request param | 无效的请求参数 |
| 60004 | invalid appkey | 无效的AppKey |
| 60005 | checksum timeout > 300s | checksum超时 |
| 60006 | invalid checksum | checksum无效 |
| 60007 | invalid command | 命令字无效 |
| 70001 | invalid json format | json格式无效 |
| 70041 | invalid appid | 无效的AppID |
| 70042 | app name is empty | AppName为空 |
| 70043 | appname too long | AppName太长，合法值不超过60个字符 |
| 70044 | appname contains special char or is invalid | AppName无效或包含了特殊字符 |
| 70045 | appname already exists | AppName已经存在 |
| 70046 | appname or appid not exists | AppName或AppID不存在 |
| 70047 | appdesc contains special char or is invalid | AppDesc无效或包含了特殊字符 |
| 70048 | default appkey not found | 用户账号关联的默认的AppKey不存在 |
| 70049 | userid not found | 用户账号不存在 |
| 70050 | userid not activated | 用户账号还未激活 |

# 用户管理

## 创建游戏

* + 1. 接口说明

在游密后台创建一个游戏

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/create\_app?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type:application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppName": 游戏名称，字符串，必选字段

"AppDesc"： 游戏描述，字符串

* + 1. body实例

{

"AppName": "第一个游戏",

"AppDesc": "RPG游戏"

}

* + 1. 响应

AppID是游戏ID，整数；ApiKey是本次创建的游戏后续调用restapi所使用的key

{

"AppID": 1000,

"AppKey": "YOUMEXXXXXXXXX",

"AppSecret": "vehbghrthdgh",

"ApiKey": "cbhdfhybnertgdfgd"

}

## 查询游戏

* + 1. 接口说明

查询已创建的游戏

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/query\_app?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type:application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，可选字段

"AppName": 游戏名称，字符串，可选字段

AppID 和 AppName 必须至少给定一个，若同时给定，则使用 AppID 来查询；当使用 AppName 来查询时，AppID 不传或者传0均可（AppID大于等于1则认为是有效的）

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000

}

* + 1. 响应

{

“ApiKey”: ”XXXX”

"AppID": 1000,

"AppName": "第一个游戏",

"AppKey": "YOUMEXXXXXXXXX",

"AppSecret": "vehbghrthdgh"，

}

## 添加用户

* + 1. 接口说明

向游密后台添加一个认证用户

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/add\_user\_auth?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type:application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"UserList": 批量认证用户列表(一次不超过100个用户)，包括以下属性：

"UserID"： 用户ID，app内唯一，字符串

"NickName"： 用户昵称，字符串

"Token": 登录token，可以由app指定，如果app未指定，游密后台自动生成token，并在创建成功后返回，字符串。

* + 1. body实例

{

"UserList":[

{

"UserID":"user1",

"NickName":"user123",

"Token":"123456"

},

{

"UserID":"user2",

"NickName":"user1234",

"Token":"12345"

}]

}

* + 1. 响应

{

"ActionStatus": "OK",

"ErrorCode": 0,

"ErrorInfo": "",

"UserList":[

{

"UserID":"user1",

"NickName":"user123",

"Token": "123456"

},

{

"UserID":"user2",

"NickName":"user1234",

"Token":"12345"

}]

}

# 频道管理

## 查询指定游戏的Talk频道列表

* + 1. 接口说明

根据游戏ID，查询该游戏当前的所有频道ID

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/get\_talk\_channel\_list?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000

}

* + 1. 响应

{

"AppID": 1000,

"Total": 2,

"ChannelList": [

{

"ChannelID": "ch123",

"UserCount": 12

},

{

"ChannelID": "ch345",

"UserCount": 5

}

]

}

## 查询指定游戏指定Talk频道的用户列表

* + 1. 接口说明

根据游戏ID和频道ID，查询该频道内的所有用户ID

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/get\_talk\_user\_list\_on\_a\_channel?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"ChannelID": 频道ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"ChannelID": "ch345"

}

* + 1. 响应

{

"AppID": 1000,

"ChannelID": "ch345",

"Total": 2,

"UserList": [

{

"UserID": "u#123"

},

{

"UserID": "u#345"

}

]

}

## 踢出指定游戏指定Talk频道的用户

* + 1. 接口说明

根据游戏ID、频道ID和用户ID，踢出该频道内的指定用户

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/admin\_kick\_user?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"app\_id": 游戏ID，整数，必选字段

"channel\_id": 频道ID，字符串，必选字段

"kick\_user\_id": 要踢出的用户游戏ID，字符串，必选字段

"kick\_time": 要将该用户踢出频道的时长，单位s，整数

"op\_user": 操作人，登记该踢出动作的执行人，字符串

* + 1. body实例

{

"app\_id": 1000,

"channel\_id": "ch345",

"kick\_user\_id": "u#456",

"kick\_time": 6000,

"op\_user": "op\_user"

}

* + 1. 响应

无特殊字段

## 查询指定游戏的Talk频道状态

* + 1. 接口说明

根据游戏ID、频道ID，查询该频道目前的状态，状态包括不存在、空闲、会议中三种

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/query\_talk\_channel\_status?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"ChannelID": 频道ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"ChannelID": "ch345"

}

* + 1. 响应

其中状态Status的取值含义是1（不存在）、2（空闲，频道人数是0）、3（会议中，频道人数大于0）

{

"AppID": 1000,

"ChannelID": "ch345",

"Status": 1,

}

## 查询指定游戏的Talk用户状态

* + 1. 接口说明

根据游戏ID、游戏用户ID，查询该用户目前的状态信息

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/query\_talk\_user\_status?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"UserID": 游戏用户ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"UserID": "u#123"

}

* + 1. 响应

响应中的ChannelID是用户当前的频道ID，UseVideo标识是否使用视频（1在使用，0未使用），UseAudio标识是否使用音频（1在使用，0未使用），VideoFrameRate是视频帧率（单位fps），VideoBitRate和AudioBitRate分别是视频、音频的码率（单位kbps）

{

"AppID": 1000,

"UserID": "u#123",

"Status": [

{

"ChannelID": "ch345",

"UseVideo": 1,

"UseAudio": 1,

"VideoFrameRate": 15,

"VideoBitRate": 470,

"AudioBitRate": 192

}

]

}

## 查询指定游戏的Talk用户的通话记录

* + 1. 接口说明

根据游戏ID、游戏用户ID和日期，查询该用户的通话记录

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/query\_talk\_user\_call?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"UserID": 游戏用户ID，字符串，必选字段

"QueryDate": 查询日期，整数，格式为YYYYMMDD，必选字段

"StartSeq": 起始序号，整数，默认是0，可选字段

"Limit": 一次限制返回的条数，整数，默认1，最大100，可选字段

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"UserID": "u#123",

"QueryDate": 20171124,

"StartSeq": 0,

"Limit": 10

}

* + 1. 响应

响应中的ChannelID是用户通话时的频道ID，JoinTime是加入该频道的时间（UTC时间戳），LeaveTime是离开频道的时间（UTC时间戳），CallDuration是通话时长（单位s）

{

"AppID": 214,

"UserID": "u#123",

"Call": [

{

"ChannelID": "ch345",

"JoinTime": 1511489108,

"LeaveTime": 1511489540,

"CallDuration": 432

}

]

}

## 查询指定游戏的视频流量

* + 1. 接口说明

根据游戏ID，查询该游戏的视频流量

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/query\_video\_traffic?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"BeginTime": 起始时间，整数，格式为UTC时间戳，必选字段，若给0则为当前时间戳

"EndTime": 结束时间，整数，格式为UTC时间戳，必选字段，若给0则为当前时间戳，结束时间和开始时间跨度不能超过30天

"Limit": 一次限制返回的条数，整数，默认1，最大50，可选字段

返回的流量信息根据所选时间跨度的不同，会使用不同的粒度，如下表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 起始和结束的时间跨度 | 使用粒度 | 备注 |
| 0-2小时 | 1分钟 | 粒度表示每间隔多久取一个值 |
| 2小时-1天(24小时) | 10分钟 |
| 1天-5天 | 1小时 |
| 5天以上 | 1天 |

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"BeginTime": 1511400000,

"EndTime": 0,

"Limit": 10

}

* + 1. 响应

响应中的Value是TimeStamp对应的那一分钟内的累计流量值（单位Byte）

{

"AppID": 214,

"VideoTraffic": [

{

"TimeStamp": 1511433300,

"Value": 10177188

}

]

}

## 设置Talk用户行为消息的抄送地址

* + 1. 接口说明

设置游戏用户在语音频道里的行为（例如进出频道、开关麦克风等）消息的抄送地址

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/set\_talk\_cc\_addr?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type:application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"AppID": 游戏ID，整数，必选字段

"CCAddr": 抄送地址，字符串，必选字段

"CCType": 需要接收的抄送消息类型，字符串，必选字段，以英文逗号间隔，类型取以下值：

|  |  |
| --- | --- |
| 用户行为 | 抄送消息类型 |
| 加入频道 | 1 |
| 退出频道 | 2 |
| 会话超时 | 3 |
| 被踢出 | 4 |
| 打开麦克风 | 5 |
| 关闭麦克风 | 6 |
| 打开摄像头 | 7 |
| 关闭摄像头 | 8 |
| 身份切换 | 9 |

触发了抄送消息后，发给指定抄送地址的消息格式为json格式，各个字段解释如下：

"userid": 用户ID，字符串

"channelid": 用户所在频道ID，字符串

"identity": 用户身份，整数，取值为0（暂未设置身份）、1（自由讲话者）、2（抢麦用户）、3（听众）、4（指挥）、5（主播）、6（嘉宾），身份信息可以在加入频道时传入，或者中途调用SDK切换

"app\_id": 游戏ID，整数

"event\_type": 事件类型，整数，即抄送消息类型，取值为上面表格中的枚举值

"event\_desc": 事件描述，字符串

"time\_stamp": 事件触发时间戳，整数

* + 1. body实例

{

"AppID": 1000,

"CCAddr": "http://msg.recv.addr.com/xxx/yyy",

"CCType": "1,2,3,4"

}

* + 1. 响应

无特殊响应字段

## 设置单路rtmp服务端推流参数

* + 1. 接口说明

设置某游戏某频道的某用户的单路rtmp流推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/set\_single\_rtmp\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserId": 游戏用户ID，字符串，必选字段

"DstUrl": 单路rtmp流目的url，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason",

"DstUrl":"rtmp://10.10.102.205:1935/hls/111"

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 删除单路rtmp服务端推流参数

* + 1. 接口说明

删除某游戏某频道的某用户的单路rtmp流推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/del\_single\_rtmp\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserID": 游戏用户ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason"

}

* + 1. 响应

响应指示删除是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 设置单路服务端鉴黄参数

* + 1. 接口说明

设置某游戏某频道的某用户的服务端鉴黄参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/set\_single\_identify\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserID": 游戏用户ID，字符串，必选字段

"Interval": 视频截图时间间隔，整型，单位为s，可选字段，默认30s

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason",

"Interval":300

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 删除单路服务端鉴黄参数

* + 1. 接口说明

设置某游戏某频道的某用户的服务端鉴黄参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/del\_single\_identify\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserID": 游戏用户ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason"

}

* + 1. 响应

响应指示删除是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 设置rtmp服务端合流推流参数

* + 1. 接口说明

设置某游戏某频道rtmp合流推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/set\_room\_mix\_rtmp\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"PrimaryUserID": 合流主用户ID，字符串，必选字段

"DstUrl": 单路rtmp流目的url，字符串，必选字段

"VideoWidth": 视频背景宽度，整数，可选字段, 默认240

"VideoHeight": 视频背景高度，整数，可选字段, 默认320

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"PrimaryUserID":"ym\_jason",

"DstUrl":"rtmp://10.10.102.205:1935/hls/111",

"VideoWidth":240,

"VideoHeight":320

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 删除rtmp服务端合流推流参数

* + 1. 接口说明

删除某游戏某频道rtmp合流推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/del\_room\_mix\_rtmp\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 添加rtmp服务端合流单个用户参数

* + 1. 接口说明

添加某游戏某频道某用户rtmp合流推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/add\_room\_mix\_user?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserID": 用户ID，字符串，必选字段

"X": 视频显示X坐标，整数，必选字段

"Y": 视频显示Y坐标，整数，必选字段

"Z": 视频显示层次，整数，必选字段

"VideoWidth": 视频显示宽度，整数，必选字段

"VideoHeight": 视频显示高度，整数，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason",

"VideoWidth":240,

"VideoHeight":320，

"X"：0，

"Y"：0，

"Z": 0

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 删除rtmp服务端合流单个用户参数

* + 1. 接口说明

删除某游戏某频道某用户rtmp合流推流参数，若请求删除主用户合流参数，则整个频道合流参数被删除

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/del\_room\_mix\_user?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"UserID": 用户ID，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"UserID":"ym\_jason",

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 2.17 设置房间混音音频推流

* + 1. 接口说明

设置某游戏某频道房间混音音频推流参数

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/ set\_room\_audio\_mix\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

"DstUrl": 单路rtmp流目的url，字符串，必选字段

* + 1. body实例

{

"RoomID":"123456",

"DstUrl":"rtmp://10.10.102.205:1935/hls/111"

}

* + 1. 响应

响应指示设置是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}

## 2.18 删除房间混音音频推流

* + 1. 接口说明

删除某游戏某频道房间混音音频推流

* + 1. 请求URL

https://api.youme.im/v2/im/ del\_room\_audio\_mix\_param?appkey=123456789&identifier=admin&curtime=123456789&checksum=123456789abcdefg

* + 1. header

Content-Type: application/json

* + 1. body

body为json格式，各个字段解释如下：

"RoomID": 游戏频道ID，字符串，必选字段

body实例

{

"RoomID":"123456",

}

* + 1. 响应

响应指示删除是否成功

{

"ActionStatus" : "OK",

"ErrorCode" : 0,

"ErrorInfo" : ""

}