

概述

游戏适配器作为连接厂商游戏和 GSM 平台的桥梁,将使用厂商的游戏接入 API 透过 GSM 平台通用接入 API 来工作, GSM 平台通用接口文档仅说明了 GSM 可以被呼叫使用的被动接口, 但某些场景需要主动发起对厂商 API 的呼叫。

本文档规定了这些会被 GSM 系统主动呼叫游戏适配器的 Web API 接口, 有这些场景需求的游戏适配器必须按照文档的接口定义来实现, 其部署 URL 将以配置形式记录在 GSM 系统中。

对本地钱包模式的游戏接入, 我们定义的流程如下



接口定义

所有接口都使用 Http post 方式调用, Content-Type 为 application/json

带入带出游戏金额

建议接口名: Transfer

请求接口参数列表

参数名	类型	必填	参数说明	备注
-----	----	----	------	----

userId	int	Y	会员在 GSM 系统中的 Id	通常此 Id 与适配器在游戏厂商创建的 UserName 相同
ticketId	long	Y	此转账对应的 GSM, TicketId,	此 Id 将在后续的派彩过程中作为 orderId 使用
transferNo	long	Y	一般厂商称之为 remitNo.	此号码作为 transfer 的标记, 同一个 ticketId 下是可以有多次 transfer 行为, 也就对应多个 transferNo
action	int	Y	1 为转入(int), 2 为转出(out)	
remit	double	Y	转账金额, 永远为正数	有些游戏商可能要求整数, 请适配器自行转换。
currency	int	Y	货币类型, 参考常量定义	

```
{
  "userId": 123,
  "transferNo": 231234234,
  "action": 1,
  "remit": 1000.00,
  "currency": 1
}
```

Response:

参数名	参数类型	是否必填	参数说明	备注
code	int	Y		参照返回参数说明
msg	string	Y		

```
{
  "code": 200,
  "msg": "转账成功",
}
```

查询游戏中余额

建议接口名：QueryGameBalance

请求接口参数列表

参数名	类型	必填	参数说明	备注
userId	int	Y	会员在 GSM 系统中的 Id	通常此 Id 与适配器在游戏厂商创建的 UserName 相同

```
{
  "userId": 123
}
```

Response:

参数名	参数类型	是否必填	参数说明	备注
code	int	Y		参照返回参数说明
msg	string	Y		
data	object	Y	JSON 对象	

```
{
  "code": 200,
  "msg": "查询成功",
  "data": {
    "balance": 2000.00,
    "currency": 1
  }
}
```

校验转账单

建议接口名：CheckTransfer

请求接口参数列表

参数名	类型	必填	参数说明	备注
transferNo	long	Y	GSM 系统中的转账单 Id	可以直接传给厂商查询

```
{
  "transferNo": 123123
}
```

Response:

参数名	参数类型	是否必填	参数说明	备注
code	int	Y		参照返回参数说明
msg	string	Y		
data	object	Y	数据对象, 包含转账单状态	

```
{
  "code": 200,
  "msg": "查询成功",
  "data": {
    "transferStatus": 1
  }
}
```

常量定义：

transferStatus: 1 已经转账成功, 2 账单不存在 3. 异常