# 好友代付简介

好友代付是指借助第三方完成支付的过程。

## 代付场景

1. 用户不知道怎么支付。
2. 用户的余额不够了
3. 就是想向TA撒撒娇
4. 我还是未成年，没有银行卡，付不了
5. ……

## 怎么代付

在需要支付的时候，将支付请求通过手Q或者微信分享给好友，好友打开链接，就可以帮他完成付款了。就是这么简单。

好友代付的整体支付流程包含两个部分：

1. 发起代付用户侧的分享流程。

以下是分享到微信的流程，微信的流程类似。发起代付的流程实际是构建代付URL并分享的过程。注意：目前微信分享成功，米大师SDK没法得到成功的通知，因此游戏客户端无法获知用户分享的结果。



1. 实际支付用户侧的支付流程

本流程其实是打开代付URL，并完成支付的过程。



# 接入流程

代付的接入分为三步：

1. 准备接入的素材
2. 完成前端发起代付的接入
3. 代付成功，处理ams邮件的

## 接入准备

**接入前需要准备的版本：**

目前米大师1.5.0b版本开始支持好友代付功能

**需要准备的素材：**

代付发起流程和支付流程中需要使用到一些和游戏相关的特定资源，需要游戏提供。资源的规格见附件。素材提供给米大师后，米大师需要配置生效后，才可以走正常的分享流程，否则分享手Q会失败。

**在AMS平台申请空的游戏礼包**

需要在AMS平台申请游戏礼包，做后续发送邮件用。请联系wakehuang

**确认游戏邮件提供支持纯文本邮件：**

在实际支付用户支付完成后，米大师会通过IDIP发送纯文本格式的邮件，告知用户代付结果。请确认您的游戏是否支持文本邮件。如果不支持文本邮件，那么需要开发支持。

## 前端接入

好友代付前端接入包含两种模式，一种模式是由midas调用手Q微信完成分享。另外一种是midas只提供生成代付URL的接口，有游戏自行调用手q微信完成代付请求的分享。目前好友代付只支持游戏币模式。

### Midas分享的代付接口

此接口还是复用了原来的支付接口。支持的方式是在请求对象的reserv字段中增加代付相关的内容。设置了midas\_friendspay=1则使用好友代付。

**包名：**com.tencent.midas.api

**接口：public** **static** **void** launchPay(

Activity activity, APMidasBaseRequest request,

IAPMidasPayCallBack callBack)

**参数：**activity应用程序跳转到支付时的Activity，request为APMidasGameRequest实例对象，callBack为实现IAPMidasPayCallBack接口的对象

**另：APMidasGameRequest必要参数说明：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 参数说明 |
| offerId | String | offerId应用offerId**，必须设置** |
| openId | String | **腾讯登录态：**  用户的id，QQ号码、openid等。例如：  userId = “281348406”(QQ号)  userId =“559B3E350A3AC6EB5CA98068AE5BA451”（openid）  **第三方登录态：**  **搜狗登录态：**  **userId=搜狗帐号体系下的用户ID**  **其它（外部不需要校验的登录态）**  **userId=由应用自定义，后台不会校验登录信息** |
| openKey | String | **腾讯登录态：**  用户的登录态，skey、accessToken等。例如：  userKey =“@8B8cFEpyi” (skey)  userKey =“29d8443676b3be073ac56348417cbe65” （paytoken）  特别注意如果使用的是手Q登录态，这里填的是支付时专用的pay\_token ;  如果使用的是微信登录态，这里填的是登录时获取到的accessToken  **第三方登录态：**  **搜狗登录态：**  **userKey=搜狗帐号体系下的用户登录Token**  **其它（外部不需要校验的登录态）**  **userKey=由应用自定义，后台不会校验登录态校验** |
| sessionId | String | 登陆态帐号类型，需和sessionType匹配，具体参看sessionType例如：  sessionId = “uin”  sessionId = “openid”  sessionId = “hy\_gameid“ |
| sessionType | String | 登陆态票据类型，需和sessionId成对匹配。例如：  sessionType = ”skey”  sessionType = ”wc\_actoken”  **腾讯体系登录态：**  **如：微信：sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”wc\_actoken”**  **手Q： sessionId =“openid” sessionType = ” kp\_actoken”**  **手Q： sessionId =“openid” sessionType = ” openkey”**  **QQ: sessionId = “uin” sessionType = “skey”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “sid”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “vkey”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “vask\_159”**  **第三方登录态：**  **搜狗：sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”st\_sogou”**  **其它（外部不需要校验的登录态）：**  **sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”st\_dummy”** |
| zoneId | String | 游戏服务器大区id,游戏不分大区则默认zoneId ="1",String类型。如过应用选择支持角色，则角色接在分区ID号后用"\_"连接，角色需要进行urlencode。 |
| pf | String | 平台标识信息：  **Pf=  平台 + 注册渠道 + 版本 + 安装渠道 + 业务标识(自定义)**  **例如：pf = qq\_m\_qq-2001-android-2011-xxxx**  **其中**  **qq\_m\_qq 表示  手Q平台启动，用qq登录态**  **qq\_m\_wx 表示手Q平台启动，微信登录态**  渠道表示应用发布的渠道：如应用宝、豌豆荚等。用数字表示，例如：  应用宝： myapp\_m\_qq-2001-android-xxxx  myapp\_m\_wx-2001-android-xxxx  手Q： qq\_m\_qq-2001-android-xxxx  qq\_m\_wx-2001-ios-xxxx  手Qzone: qzone\_m\_qq-2001-android-xxx  qzone\_m\_qq-2001-android-xxx  qzone\_m\_wx-2001-android-xxx  qzone\_m\_qq-2001-ios-xxx  qzone\_m\_wx-2001-ios-xxx  微信： wechat\_wx-2001-android-xxxx  wechat\_qq-2001-android-xxxx  手Q游戏大厅：moblie\_wx-2001-android-xxxx  mobile\_qq-2001-ios-xxxx  桌面启动：desktop\_m\_qq-2001-android-xxxx  desktop\_m\_wx-2001-android-xxxx  手机QQ浏览器：qqbrowser\_m\_qq-2001-android-xxxx  qqbrowser\_m\_wx-2001-android-xxxx  **搜狗游戏：sogou\_m-2001-android-xxxx** |
| pfKey | String | 由平台直接传给应用，应用原样传给平台即可  **自研应用不校验**，可以传递为pfKey=“pfKey”  **非自研强校验**,pfKey=”58FCB2258B0BF818008382BD025E8022”（来自平台） |
| acctType | String | 账户类型，分为基础货币和安全货币，默认为基础货币  acctType = APMidasPayAPI.*ACCOUNT\_TYPE\_COMMON （基础货币）*  acctType = APMidasPayAPI.*ACCOUNT\_TYPE\_SECURITY（安全货币）* |
| saveValue | String | 充值数量，即游戏币的个数，默认为“”;  为0/null/“”时,拉起由支付SDK提供默认值的数量列表界面  为大于0的整数时，根据isCanChange作处理是否显示数量可改的页面 |
| isCanChange | boolean | 充值数额是否可改，默认为true  true：可改,调起购买数量修改页面； false：不可改,跳过数量修改页面。 |
| resId | int | 购买游戏币图标id, 图标像素要求：48\*48 |
| extendInfo.unit | String | 购买成功显示的购买的单位量词，比如“个”，“张”，默认为“” |
| extendInfo.isShowSaveNum | boolean | 是否展示数量，默认为true |
| extendInfo.isShowListOtherNum | boolean | 是否显示其他数额接口，默认为true (建议使用默认值) |
| reserv | String | 如果设置了midas\_friendspay=1则使用好友代付 |

### 游戏分享代付接口(新增接口)

通过本接口获取代付的URL，然后游戏可以将此URL通过手Q和微信分享出去。  
**包名：**com.tencent.midas.api

**接口：public** **static** **void** getInfo(Activity activity

String reqType, APMidasBaseRequest request, IAPMidasNetCallBack callback)**参数：**activity应用程序跳转到支付时的Activity，request为

reqType为请求的类型reqType**参数说明：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 参数说明 |
| reqType | String | 请求类型  好友代付：  reqType = APMidasNetRequest.NET\_REQ\_DAIFU ,即“daifu” |
| callBack | IAPMidasNetCallBack | 回调结果，MidasNetFinish接口返回的参数的中包含有代付的URL |
| request | APMidasBaseRequest | APMidasBaseRequest中的reserv字段也需要增加好友代付的字段midas\_friendspay=2 |

APMidasBaseRequest参数的详细说明：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参数名 | 参数类型 | 参数说明 |
| offerId | String | offerId应用offerId**，必须设置** |
| openId | String | **腾讯登录态：**  用户的id，QQ号码、openid等。例如：  userId = “281348406”(QQ号)  userId =“559B3E350A3AC6EB5CA98068AE5BA451”（openid）  **第三方登录态：**  **搜狗登录态：**  **userId=搜狗帐号体系下的用户ID**  **其它（外部不需要校验的登录态）**  **userId=由应用自定义，后台不会校验登录信息** |
| openKey | String | **腾讯登录态：**  用户的登录态，skey、accessToken等。例如：  userKey =“@8B8cFEpyi” (skey)  userKey =“29d8443676b3be073ac56348417cbe65” （paytoken）  特别注意如果使用的是手Q登录态，这里填的是支付时专用的pay\_token ;  如果使用的是微信登录态，这里填的是登录时获取到的accessToken  **第三方登录态：**  **搜狗登录态：**  **userKey=搜狗帐号体系下的用户登录Token**  **其它（外部不需要校验的登录态）**  **userKey=由应用自定义，后台不会校验登录态校验** |
| sessionId | String | 登陆态帐号类型，需和sessionType匹配，具体参看sessionType例如：  sessionId = “uin”  sessionId = “openid”  sessionId = “hy\_gameid“ |
| sessionType | String | 登陆态票据类型，需和sessionId成对匹配。例如：  sessionType = ”skey”  sessionType = ”wc\_actoken”  **腾讯体系登录态：**  **如：微信：sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”wc\_actoken”**  **手Q： sessionId =“openid” sessionType = ” kp\_actoken”**  **手Q： sessionId =“openid” sessionType = ” openkey”**  **QQ: sessionId = “uin” sessionType = “skey”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “sid”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “vkey”**  **无线: sessionId = “uin” sessionType = “vask\_159”**  **第三方登录态：**  **搜狗：sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”st\_sogou”**  **其它（外部不需要校验的登录态）：**  **sessionId =“hy\_gameid” sessionType = ”st\_dummy”** |
| zoneId | String | 游戏服务器大区id,游戏不分大区则默认zoneId ="1",String类型。如过应用选择支持角色，则角色接在分区ID号后用"\_"连接，角色需要进行urlencode。 |
| pf | String | 平台标识信息：  **Pf=  平台 + 注册渠道 + 版本 + 安装渠道 + 业务标识(自定义)**  **例如：pf = qq\_m\_qq-2001-android-2011-xxxx**  **其中**  **qq\_m\_qq 表示  手Q平台启动，用qq登录态**  **qq\_m\_wx 表示手Q平台启动，微信登录态**  渠道表示应用发布的渠道：如应用宝、豌豆荚等。用数字表示，例如：  应用宝： myapp\_m\_qq-2001-android-xxxx  myapp\_m\_wx-2001-android-xxxx  手Q： qq\_m\_qq-2001-android-xxxx  qq\_m\_wx-2001-ios-xxxx  手Qzone: qzone\_m\_qq-2001-android-xxx  qzone\_m\_qq-2001-android-xxx  qzone\_m\_wx-2001-android-xxx  qzone\_m\_qq-2001-ios-xxx  qzone\_m\_wx-2001-ios-xxx  微信： wechat\_wx-2001-android-xxxx  wechat\_qq-2001-android-xxxx  手Q游戏大厅：moblie\_wx-2001-android-xxxx  mobile\_qq-2001-ios-xxxx  桌面启动：desktop\_m\_qq-2001-android-xxxx  desktop\_m\_wx-2001-android-xxxx  手机QQ浏览器：qqbrowser\_m\_qq-2001-android-xxxx  qqbrowser\_m\_wx-2001-android-xxxx  **搜狗游戏：sogou\_m-2001-android-xxxx** |
| pfKey | String | 由平台直接传给应用，应用原样传给平台即可  **自研应用不校验**，可以传递为pfKey=“pfKey”  **非自研强校验**,pfKey=”58FCB2258B0BF818008382BD025E8022”（来自平台） |
| acctType | String | 账户类型，分为基础货币和安全货币，默认为基础货币  acctType = APMidasPayAPI.*ACCOUNT\_TYPE\_COMMON （基础货币）*  acctType = APMidasPayAPI.*ACCOUNT\_TYPE\_SECURITY（安全货币）* |
| saveValue | String | 充值数量，即游戏币的个数，默认为“”;  为0/null/“”时,拉起由支付SDK提供默认值的数量列表界面  为大于0的整数时，根据isCanChange作处理是否显示数量可改的页面 |
| isCanChange | boolean | 充值数额是否可改，默认为true  true：可改,调起购买数量修改页面； false：不可改,跳过数量修改页面。 |
| resId | int | 购买游戏币图标id, 图标像素要求：48\*48 |
| extendInfo.unit | String | 购买成功显示的购买的单位量词，比如“个”，“张”，默认为“” |
| extendInfo.isShowSaveNum | boolean | 是否展示数量，默认为true |
| extendInfo.isShowListOtherNum | boolean | 是否显示其他数额接口，默认为true (建议使用默认值) |
| reserv | String | 如果设置了midas\_friendspay=2则使用好友代付 |

**另：APMidasGameRequest必要参数说明：**

IAPMidasNetCallBack有三个回调方法：

//拉取代付URL的时候停止拉取，reqType请求类型为“daifu”

**public** **void** MidasNetStop(String reqType)

//拉取代付URL信息完成状态，reqType请求类型为“daifu”,result为代付的URL **public** **void** MidasNetFinish(String reqType, String result)

//拉取代付URL错误状态，reqType请求类型为“daifu”，resultCode为错误码，resultMsg为错误信息

**public** **void** MidasNetError(String reqType, **int** resultCode, String resultMsg);

## 后端接入

如果游戏不支持IDIP文本邮件，请开发支持IDIP纯文本邮件。

在收到IDIP文本邮件后，游戏需要更新用户游戏币余额。具体接口请

附图：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文本资源 | | |
| 功能 | 展示 |  |
| 页面中开发代付入口 | rId5   |  | | --- | |  | |  |
| 支持ams纯文本邮件 | rId6   |  | | --- | |  | | 游戏币到帐后，用户 可收到到账邮件 |
| 素材准备及应用列表 | | |
| UI名称 | 展示 | 大小 |
| 单个游戏币 | |  | | --- | | C:\Users\fannieyang\Documents\RTXC File List\Accounts\fannieyang\RTXDownload\imageCache\{9D2B7BA7-3167-4946-BABC-AE58760D1256}.png | | rId7规格:60\*68 |
| 多个游戏币 | |  | | --- | | C:\Users\fannieyang\Documents\RTXC File List\Accounts\fannieyang\RTXDownload\imageCache\{5E45218C-27B6-4FC3-807C-476C23119894}.png | | rId8规格：88\*88 |
| 游戏logo | |  | | --- | | rId2 | | |  | | --- | | rId9规格100\*100 | |
| 游戏角色logo （人物也可） | |  | | --- | | C:\Users\fannieyang\Documents\RTXC File List\Accounts\fannieyang\RTXDownload\imageCache\{661C4631-1FD0-4615-BD07-12ACC131BEC9}.png | | rId10 |