

网络游戏防沉迷实名认证系统

测试系统说明

（版本号：V1.2）

2021 年 2 月 20 日

目录

前言 - 1 -

(一) 测试系统预置数据 - 2 -

 实名认证接口-预置数据 - 2 -

 实名认证结果查询接口-预置数据 - 4 -

 游戏用户行为数据上报接口-预置数据..... - 6 -

(二) 接口测试原则 - 7 -

(三) 测试用例..... - 8 -

 testcase01- 实名认证接口 - 8 -

 testcase02- 实名认证接口 - 8 -

 testcase03 - 实名认证接口 - 8 -

 testcase04- 实名认证结果查询接口 - 8 -

 testcase05- 实名认证结果查询接口 - 9 -

 testcase06- 实名认证结果查询接口 - 9 -

 testcase07- 游戏用户行为数据上报接口 - 9 -

 testcase08- 游戏用户行为数据上报接口 - 9 -

前言

网络游戏防沉迷实名认证系统提供独立的测试系统，支撑游戏运营单位的接口开发工作，同时规范游戏运营单位的接口调用行为。测试系统包括两部分内容调试工具和接口测试，游戏运营单位的技术人员可以使用调试工具进行接口调用功能开发工作，并且在通过接口测试模块的所有用例后获得正式接口调用权限。

测试系统支持以下接口：

- (一) 实名认证接口
- (二) 实名认证结果查询接口
- (三) 游戏用户行为数据上报接口

(一) 测试系统预置数据

实名认证接口-预置数据

实名认证结果返回“认证成功”：

编号	预置数据
1	{"ai": "10000000000000000001", "name": "某一", "idNum": "110000190101010001"}
2	{"ai": "10000000000000000002", "name": "某一二", "idNum": "110000190101020007"}
3	{"ai": "10000000000000000003", "name": "某一三", "idNum": "110000190101030002"}
4	{"ai": "10000000000000000004", "name": "某一四", "idNum": "110000190101040008"}
5	{"ai": "10000000000000000005", "name": "某一五", "idNum": "11000019010101001X"}
6	{"ai": "10000000000000000006", "name": "某一六", "idNum": "110000190101020015"}
7	{"ai": "10000000000000000007", "name": "某一七", "idNum": "110000190101030010"}
8	{"ai": "10000000000000000008", "name": "某一八", "idNum": "110000190101040016"}

实名认证结果返回“认证中”：

编号	预置数据
1	{"ai": "20000000000000000001", "name": "某二", "idNum": "110000190201010009"}

2	{ "ai": "20000000000000000002", "name": "某二二", "idNum": "110000190201020004"} }
3	{ "ai": "20000000000000000003", "name": "某二三", "idNum": "11000019020103000X"} }
4	{ "ai": "20000000000000000004", "name": "某二四", "idNum": "110000190201040005"} }
5	{ "ai": "20000000000000000005", "name": "某二五", "idNum": "110000190201010017"} }
6	{ "ai": "20000000000000000006", "name": "某二六", "idNum": "110000190201020012"} }
7	{ "ai": "20000000000000000007", "name": "某二七", "idNum": "110000190201030018"} }
8	{ "ai": "20000000000000000008", "name": "某二八", "idNum": "110000190201040013"} }

实名认证结果返回“认证失败”：

编号	预置数据
1	所有非“认证成功”或“认证中”预置的数据

实名认证结果查询接口-预置数据

实名认证查询结果返回“认证成功”：

编号	预置数据
1	{"ai": "10000000000000000001"}
2	{"ai": "10000000000000000002"}
3	{"ai": "10000000000000000003"}
4	{"ai": "10000000000000000004"}
5	{"ai": "10000000000000000005"}
6	{"ai": "10000000000000000006"}
7	{"ai": "10000000000000000007"}
8	{"ai": "10000000000000000008"}

实名认证查询结果返回“认证中”：

编号	预置数据
1	{"ai": "20000000000000000001"}
2	{"ai": "20000000000000000002"}
3	{"ai": "20000000000000000003"}
4	{"ai": "20000000000000000004"}
5	{"ai": "20000000000000000005"}
6	{"ai": "20000000000000000006"}
7	{"ai": "20000000000000000007"}
8	{"ai": "20000000000000000008"}

实名认证查询结果返回“认证失败”：

编号	预置数据
1	{"ai":"30000000000000000001"}
2	{"ai":"30000000000000000002"}
3	{"ai":"30000000000000000003"}
4	{"ai":"30000000000000000004"}
5	{"ai":"30000000000000000005"}
6	{"ai":"30000000000000000006"}
7	{"ai":"30000000000000000007"}
8	{"ai":"30000000000000000008"}

游戏用户行为数据上报接口-预置数据

编号	预置数据
1	{"pi": "1fffbjzos82bs9cnyjldna7d6d29zg4esnh99u"}
2	{"pi": "1fffbkmd9ebtwi7u7f4oswm9li6twjyds7qjv"}
3	{"pi": "1fffb1f892i0p1zh6wlec2quukxtw29v4yismp"}
4	{"pi": "1fffbmr55j92gttv5wxspm0mgvw8x3p0n7cy0j"}
5	{"pi": "1fffbjqfba5y6uwr55cdak6faokhm4s02qkyue"}
6	{"pi": "1fffbkrwndszes1sngfx3v6pdqh87fi4zhz9ur"}
7	{"pi": "1fffb16st3fbp199i8zh5ggcp84fgo3rj7pnly"}
8	{"pi": "1fffbmzwmr1k3y8bri2linqbhnmv510u5jj6z"}

(二) 接口测试原则

接口测试功能位于网络游戏防沉迷实名认证系统企业门户-数据共享-接口测试页面，游戏运营单位通过接口测试后才能获得正式接口调用权限。接口测试基本流程如下：

- 1、 配置IP白名单，配置的IP地址须是测试主机的公网出口地址，请勿配置内部局域网地址；
- 2、 点击“开始测试”按钮，获得该用例本次测试的测试码；
- 3、 按照用例说明将测试码拼装进接口请求地址；
- 4、 按照用例说明构造接口请求报文，并发起接口调用。
- 5、 用例通过后系统会有明显提示，如果已经通过了接口用例但系统状态未刷新，请刷新页面后再次查看。

(三) 测试用例

testcase01- 实名认证接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证接口；
如果测试系统返回“认证成功”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/check/测试码>

testcase02- 实名认证接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证接口；
如果测试系统返回“认证中”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/check/测试码>

testcase03- 实名认证接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证接口；
如果测试系统返回“认证失败”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/check/测试码>

testcase04- 实名认证结果查询接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证结果查询接口；如果测试系统返回“认证成功”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/query/测试码?>

testcase05- 实名认证结果查询接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证结果查询接口；如果测试系统返回“认证中”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/query/测试码?>

testcase06- 实名认证结果查询接口

请参考测试系统预置数据，调用测试系统中的实名认证结果查询接口；如果测试系统返回“认证失败”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/authentication/query/测试码?>

testcase07- 游戏用户行为数据上报接口

请参考测试系统预置数据，模拟“游客模式”下游戏用户行为数据上报场景，调用测试系统中的游戏用户行为数据上报接口；如果测试系统返回“上报成功”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/collection/loginout/测试码>

testcase08- 游戏用户行为数据上报接口

请参考测试系统预置数据，模拟“已认证”游戏用户的行为数据上报场景，调用测试系统中的游戏用户行为数据上报接口；如果测试系统返回“上报成功”则通过测试。

路径：<https://wlc.nppa.gov.cn/test/collection/loginout/测试码>