

游戏资源 接口对接文档

2022-04-02

版本号	时间	变更内容
1.0	2022-04-02	创建

目录

- 1. 接入说明..... 3
 - 1.1. 谁来阅读此文档.....3
 - 1.2. 概要..... 3
 - 1.3. 通信协议.....3
 - 1.4. 数据协议.....3
 - 1.5. 注意事项.....3
 - 1.6. 签名规则.....3
- 2. 接口说明.....4
 - 2.1. 邮件/礼包下发接口（必须）4
 - 2.2. 指定道具下发接口（必须）5
 - 2.3. 游戏货币下发接口（必须）6

1. 接入说明

1.1. 谁来阅读此文档

接入厂商的产品，技术人员，运营平台产品，技术人员。

1.2. 概要

本部分主要提供游戏平台“SDK 服务器”和平台合作商“游戏服务器”的交互的接口规范。

1.3. 通信协议

SDK 服务器”采用 HTTP 协议作为通信协议，“游戏服务器”通过构造 HTTP 请求（POST 方式）向“SDK 服务器”发起接口请求，或者“SDK 服务器”通过构造 HTTP 请求（POST 方式）向“游戏服务器”发起接口请求。

1.4. 数据协议

响应消息的内容使用 json 格式返回数据(充值回调接口例外使用字符串)

请求内容不使用 json 格式，直接 post/get 传递相关参数字段

具体请参考下文的例子

1.5. 注意事项

接口参数大小写敏感。

1.6. 签名规则

使用 md5 对请求内容进行签名，算法如下：

md5(签名内容)

说明：

MD5 使用 RFC 1321 标准，编码后需要转换回全小写(本文提到的所有 md5 结果，都需要转换成全小写)。

表达式中的“+”号表示字符串接，并不存在。

AppId、appKey、serverKey 由游戏平台分配，游戏平台负责游戏接入的人员在游戏接入前会把需要由游戏平台分配的数据包括 Appid、appKey、serverKey 通知给游戏合作商。

2. 接口说明

2.1. 邮件/礼包下发接口（必须）

1) 请求地址：即邮件/礼包下发通知地址，由游戏合作商提供。游戏接入时，由**游戏合作商提供给平台运营人员**，录入到游戏运营平台中。

2) 请求方式：HTTP POST

3) 接口描述：

当有需要下发用户邮件/礼包时，游戏平台运营人员会直接请求该接口并提供相关参数到游戏服务器，游戏服务器给对应用户下发指定邮件/礼包，同时将结果返回给游戏平台。**该接口需要研发商与平台方运营提前预设值完成相关的接口标识（比如邮件/礼包 ID）**

此处定义本接口的规范，游戏合作商需根据此规范在“游戏服务器”实现本接口。

4) 请求方：SDK 服务器

5) 响应方：游戏服务器

6) **请求内容：**

参数	类型	说明	
appId	String	由游戏平台提供（即游戏 SDK 对接的参数）	
userId	String	玩家 id（平台唯一）	
orderNum	String	由游戏平台生成的邮件发放业务流水号	
mailData	JSONArray	mailId	指定发放的邮件/礼包 ID，JSONArray 解析字段 mailId，数组为多个即发送多个邮件
serverId	String	玩家游戏服务器 ID	
roleId	String	玩家角色 ID	
time	int	10 位时间戳，表示请求接口当前时间	
sign	String	签名校验 =MD5(appId+serverId+roleId+userId+mailData+orderNum+time+ serverKey)	

7) **响应内容 (JSON 字符串)：**

成功返回

`{"code":0,"msg":""}` code == 0 表示发放成功

`{"code":-4,"msg":"角色:***不存在"}` 错误返回

2.2. 指定道具下发接口（必须）

1) 请求地址：即指定道具下发通知地址，由游戏合作商提供。游戏接入时，由**游戏合作商提供给平台运营人员**，录入到游戏运营平台中。

2) 请求方式：HTTP POST

3) 接口描述：

当有需要下发指定道具时，游戏平台运营人员会直接请求该接口并提供相关参数到游戏服务器，游戏服务器给对应用户下发指定道具，同时将结果返回给游戏平台。**该接口需要研发商提前将道具 ID 与道具价值信息提供游戏平台。**

此处定义本接口的规范，游戏合作商需根据此规范在“游戏服务器”实现本接口。

4) 请求方：SDK 服务器

5) 响应方：游戏服务器

6) **请求内容：**

参数	类型	说明	
appId	String	由游戏平台提供（即游戏 SDK 对接的参数）	
userId	String	玩家 id（平台唯一）	
orderNum	String	由游戏平台生成的邮件发放业务流水号	
propData	JsonArray	propId	指定发放的道具 ID
		count	对应道具 ID 发放的数量
serverId	String	玩家游戏服务器 ID	
roleId	String	玩家角色 ID	
time	int	10 位时间戳，表示请求接口当前时间	
sign	String	签名校验 =MD5(appId+serverId+roleId+userId+propData+orderNum+time+serverKey)	

7) **响应内容 (JSON 字符串)：**

成功返回

`{"code":0,"msg":""}` code == 0 表示发放成功

`{"code":-4,"msg":"角色:***不存在"}` 错误返回

2.3. 游戏货币下发接口（必须）

1) 请求地址：即游戏货币（一般为：元宝、砖石等游戏货币）下发通知地址，由游戏合作商提供。游戏接入时，由游戏合作商提供给平台运营人员，录入到游戏运营平台中。

2) 请求方式：HTTP POST

3) 接口描述：

当有需要下发游戏货币时，游戏平台运营人员会直接请求该接口并提供相关参数到游戏服务器，游戏服务器给对应用户下发对应金额的游戏货币，同时将结果返回给游戏平台。

此处定义本接口的规范，游戏合作商需根据此规范在“游戏服务器”实现本接口。

4) 请求方：SDK 服务器

5) 响应方：游戏服务器

6) 请求内容：

参数	类型	说明
appId	String	由游戏平台提供（即游戏 SDK 对接的参数）
userId	String	玩家 id（平台唯一）
orderNum	String	由游戏平台生成的货币发放业务流水号
moneyFen	Int	游戏货币兑换金额（单位：分），注意这是人民币金额，需要按照游戏对应货币比例转化为对应数量游戏货币
serverId	String	玩家游戏服务器 ID
roleId	String	玩家角色 ID
time	int	10 位时间戳，表示请求接口当前时间
sign	String	签名校验 =MD5(appId+serverId+roleId+userId+moneyFen+orderNum+time+serverKey)

7) 响应内容(JSON 字符串)：

成功返回

`{"code":0,"msg":""}` code == 0 表示发放成功

`{"code":-4,"msg":"角色:***不存在"}` 错误返回