



线上公会数据接口规范

V1.3.4(2018-12-06)

目录 CONTENTS

目录 CONTENTS..... 0

第一章 合作方实现接口..... 1

2.1 获取游戏区服内所有公会信息..... 1

2.1.1 接口作用..... 1

2.1.2 接口调用方式..... 1

2.1.3 接口实现..... 1

2.2 更改公会公告..... 3

2.2.1 接口作用..... 3

2.2.2 接口调用方式..... 3

2.2.3 接口实现..... 3

2.3 更改公会会长..... 4

2.3.1 接口作用..... 4

2.3.2 接口调用方式..... 4

2.3.3 接口实现..... 4

2.4 解散公会..... 6

2.4.1 接口作用..... 6

2.4.2 接口调用方式..... 6

2.4.3 接口实现..... 6

2.5 获取公会成员列表..... 7

2.5.1 接口作用..... 7

2.5.2 接口调用方式..... 7

2.5.3 接口实现..... 7

第二章 附录..... 9

3.1 通用响应码..... 9

3.2 调用 ip 白名单..... 9

第一章

合作方实现接口

2.1 获取游戏区服内所有公会信息

2.1.1 接口作用

请求指定游戏区服，接口返回区服内的所有公会的公会信息

2.1.2 接口调用方式

请求格式：HTTP GET方式，YY平台游戏网关请求贵方接口

2.1.3 接口实现

2.1.3.1 接口实现说明

2.1.3.2 接口请求格式

请求地址：合作方自定义

请求方式：GET

请求参数：

名称	参数类型	说明
game	string	游戏编号 (YY 方代号)，必填 (大写)
server	string	游戏 (区) 服编号 (合作方代号)，必填
time	long	调用接口的当前 Unix 时间戳，单位为秒，请求有效时间5分钟，必填
sign	string	参数的签名验证 sign=md5 (game+server+time+key)，key: 双方协议，sign 大写，签名的数据都不做编码转换 必填

2.1.3.3 返回值格式

返回数据格式：JSON

数据类型：Map

格式范例:

```
{
  "data": [
    {
      "guildId": "",
      "guildName": "",
      "createRole": "",
      "createTime": "",
      "guildLeader": "",
      "server": "",
      "guildName": "",
      "memberNums": "",
      "guildNotice": ""
    }
  ],
  "message": "",
  "status": 200
}
```

响应参数说明:

名称	参数类型	说明
status	string	响应状态码
message	string	响应状态描述，响应提示信息。 主要帮助接口调用方辨析接口请求失败的原因
data	json(List)	公会数据
data参数说明		
guildId	string	公会 id
guildName	string	公会名称
createRole	string	帮派创建人 (角色名)
createTime	datetime	创建时间 (格式: yyyy-MM-dd HH:mm:ss)
guildLeader	string	帮主 (角色名)
server	string	区服
memberNums	number	成员数量
guildNotice	string	帮派公告

2.2 更改公会公告

2.2.1 接口作用

请求指定游戏, 区服, 公会发送新的公会公告

2.2.2 接口调用方式

请求格式: HTTP GET方式, YY平台游戏网关请求贵方接口

2.2.3 接口实现

2.2.3.1 接口实现说明

2.2.3.2 接口请求格式

请求地址: 合作方自定义

请求方式: GET

请求参数:

名称	参数类型	说明
game	string	游戏编号 (YY 方代号), 必填 (大写)
server	string	游戏 (区) 服编号 (合作方代号), 必填
guildId	string	公会 id, 与 2.1 返回的 id 一致, 必填
newNotice	string	新的帮派公告
applyTime	string	生效时间格式为:yyyy-MM-dd HH:mm:ss, 不传此参数则表示立即生效, 如果不传此参数则自然不参与签名
time	long	1. 服务器发出请求的Unix时间戳, 单位为秒; 其值为生产时间减去1970-01-01零点所得到的时间差 2. 如果合作方服务器收到请求时发现该时间超过当前时间点的前后10分钟范围, 视为过期请求, 必填
extra	string	扩展字段, 格式如 name1:value1 name2:value2, 即参数与参数间使用 分隔, 参数名与值使用:分隔。后续业务有扩展需要新的信息时可通过此字段扩展。非必填字段。 默认为1:1
sign	string	md5签名方式 为:md5(game+sever+guildId+newNotice+applyTime+time+extra+key), 双方协议, sign 大写, 签名的数据都不做编码转换

2.5.3.3 返回值格式

返回数据格式：JSON

数据类型：Map

格式范例：

```
{
  "data": null,
  "message": "",
  "status": 200
}
```

响应参数说明：

名称	参数类型	说明
status	string	响应状态码
message	string	响应状态描述，响应提示信息。 主要帮助接口调用方辨析接口请求失败的原因
data	json(Object)	
data参数说明		

2.3 更改公会长

2.3.1 接口作用

请求指定游戏, 游戏, 公会触发更改公会长

2.3.2 接口调用方式

请求格式：HTTP GET方式，YY平台游戏网关请求贵方接口

2.3.3 接口实现

2.3.3.1 接口实现说明

2.3.3.2 接口请求格式

请求地址：合作方自定义

请求方式：GET

请求参数：

名称	参数类型	说明
game	string	游戏编号(YY 方代号)，必填(大写)
server	string	游戏(区)服编号(合作方代号)，必填
guildId	string	公会 id，与2.1返回的 id 一致，必填
newLeader	string	新帮主(角色名)
reason	string	变更原因。非必填
time	long	1. 服务器发出请求的Unix时间戳，单位为秒；其值为生产时间减去1970-01-01零点所得到的时间差 2. 如果合作方服务器收到请求时发现该时间超过当前时间点的前后10分钟范围，视为过期请求，必填
extra	string	扩展字段，格式如 name1:value1 name2:value2，即参数与参数间使用 分隔，参数名与值使用:分隔。后续业务有扩展需要新的信息时可通过此字段扩展。非必填字段。 默认为1:1
sign	string	md5签名方式 为:md5(game+server+guildId+newLeader+reason+time+extra+key)，双方协议，sign 大写，签名的数据都不做编码转换

2.6.3.3 返回值格式

返回数据格式：JSON

数据类型：Map

格式范例：

```
{
  "data": null,
  "message": "",
  "status": 200
}
```

响应参数说明：

名称	参数类型	说明
status	string	响应状态码
message	string	响应状态描述，响应提示信息。 主要帮助接口调用方辨析接口请求失败的原因
data	json(Object)	
data参数说明		

2.4 解散公会

2.4.1 接口作用

请求指定游戏, 区服, 公会, 执行解散公会

2.4.2 接口调用方式

请求格式: HTTP GET方式, YY平台游戏网关请求贵方接口

2.4.3 接口实现

2.4.3.1 接口实现说明

2.4.3.2 接口请求格式

请求地址: 合作方自定义

请求方式: GET

请求参数:

名称	参数类型	说明
game	string	游戏编号 (YY 方代号), 必填 (大写)
server	string	游戏 (区) 服编号 (合作方代号), 必填
guildId	string	公会 id, 与2.1返回的 id 一致, 必填
reason	string	变更原因. 非必填
time	long	1. 服务器发出请求的Unix时间戳, 单位为秒; 其值为生产时间减去1970-01-01零点所得到的时间差 2. 如果合作方服务器收到请求时发现该时间超过当前时间点的前后10分钟范围, 视为过期请求, 必填
extra	string	扩展字段, 格式如 name1:value1 name2:value2, 即参数与参数间使用 分隔, 参数名与值使用:分隔。后续业务有扩展需要新的信息时可通过此字段扩展。非必填字段。 默认为1:1
sign	string	md5签名方式 为:md5(game+server+guildId+reason+time+extra+key), 双方协议, sign 大写, 签名的数据都不做编码转换

2.7.3.3 返回值格式

返回数据格式：JSON

数据类型：Map

格式范例：

```
{
  "data": null,
  "message": "",
  "status": 200
}
```

响应参数说明：

名称	参数类型	说明
status	string	响应状态码
message	string	响应状态描述，响应提示信息。 主要帮助接口调用方辨析接口请求失败的原因
data	json(Object)	
data参数说明		

2.5 获取公会成员列表

2.5.1 接口作用

查询指定游戏、区服内某个帮派的成员列表信息。

2.5.2 接口调用方式

请求格式：HTTP GET方式，业务方请求游戏网关

2.5.3 接口实现

2.5.3.1 接口实现说明

2.5.3.2 接口请求格式

请求地址：合作方自定义

请求方式：GET

请求参数：

名称	参数类型	说明
----	------	----

game	string	游戏编号 (YY 方代号)，必填 (大写)
server	string	游戏 (区) 服编号 (合作方代号)，必填
guildId	string	工会 Id，必填
time	long	调用接口的当前 Unix 时间戳，单位为秒，请求有效时间5分钟，必填
sign	string	参数的签名验证 sign= md5 (game+server+guildId +time+key)， key: 双方协议，sign 大写，签名的数据都不做编码转换 必填

2.9.3.3 返回值格式

返回数据格式：JSON

数据类型：Map

格式范例：

```
{
  "data": [
    {
      "roleId": "",
      "roleName": "",
      "rolelevel": "",
      "position": "",
      "joinTime": "",
      "isonline": ""
    },
  ],
  "message": "",
  "status": 200
}
```

响应参数说明：

名称	参数类型	说明
status	string	响应状态码
message	string	响应状态描述，响应提示信息。 主要帮助接口调用方辨析接口请求失败的原因
data	json(List)	公会数据
data参数说明		
roleId	string	角色 id
roleName	string	角色名称
rolelevel	string	角色等级

position	string	职位名称
joinTime	datetime	进帮时间
isonline	boolean	是否在线,true 在线.false 不在线

第二章

附录

3.1 通用响应码

响应码包括通用响应码和自定义响应码。
自定义响应码由各接口业务自己制定，必须四位或以上。
通用响应码如下：

响应码	说明
200	成功
299	未知错误
300	连接超时
301	响应超时
302	参数错误
303	响应格式错误
304	签名错误
305	链接失效
306	IP 受限
400	游戏不存在
500	区服不存在
600	账号不存在

3.2 调用 ip 白名单

游戏方实现的该接口如果有 ip 限制，请把以下的 ip 加为白名单：

电信	联通
122.97.250.93	58.215.138.93
122.97.250.105	58.215.138.105