服务器对接文档

**1.登录二次验证**

请求接口：[http://sdk.aiqu.com/sdkapicoupon/login/verification](http://www.5535.cn/Sdkapi2/login/verification)

服务端，客服端请求都可以

请求参数：

username 客户端登陆回调

appid 客户端配置

gameid 客户端配置

logintime 客户端登陆回调

sign 联系平台后台技术人员获取加密方式

返回形式 通过验证返回 json

{

"msg": "验证不成功",

"status": "2"

}或者

{

"msg": "验证成功",

"status": "1"

}

**2.充值服务器回调接口开发**

合作商需要开发一个接收充值结果的系统，提供该系统的 URL 给 爱趣，由 爱趣发起请求，合作商响应请求。请求协议采用 http post

**2.1 通知充值结果**

玩家在游戏中使用爱趣SDK 进行充值爱趣SDK在处理完充值流程之后，主动请求通知游戏方，游戏方未返回接收成功（接收成功判断请参考合作商响应请求）， 爱趣SDK会启动系统重发机制(一共发送五次，如果五次没有响应将由工作人员补单)。 **注意只有充值成功才会回调通知结果，充值失败的不会通知。**

合作商接收到请求后，需要对所有 **String** 类型的**参数值**做 **urldecode** 处理，

urldecode 编码统一为 **UTF-8**，请求参数具体字段说明如下：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **参数名** | **类型** | **长度** | **参数说明** | **签名顺序** |
| orderid | String | 35 | 游戏汇订单号 | 1 |
| username | String | 30 | 游戏汇登录账号 | 2 |
| gameid | int | 11 | 游戏 ID | 3 |
| roleid | String | 30 | 游戏角色 ID | 4 |
| serverid | int | 11 | 服务器 ID | 5 |
| paytype | String | 10 | 支付类型,支付参数说明 | 6 |
| amount | int | 11 | 成功充值金额，单位(元) | 7 |
| paytime | int | 11 | 玩家充值时间，时间戳形式，如 1394087000 | 9 |
| attach | String |  | 商户拓展参数 | 10 |
| sign | String | 32 | 参数签名（用于验签对比） | 11 |
| coupon\_amount | Int | 11 | 抵扣卷金额 | 不参与签名 |
| flb\_money | Int | 11 | 福利币抵扣金额 | 不参与签名 |
| cpOrderId | String |  | Cp订单号 | 不参与签名 |

**2.2 签名说明**

合作商接收到 爱趣SDK的请求后，需要获取相关参数并做验签处理，验签规 则如下：以**请求参数字段说明**中的签名顺序签名，规则为 key=value 的形式， 参数之间以“&”符号相连，组成一窜字符串。目前包共 10个签名字段。

签名算法为 MD5，统一使用 32 位 UTF-8 加密算法，**编码后转为小写**与参数 中的 sign 进行对比，如果相同-则签名通过，否则-失败。

签名字符串示例：

sign = MD5(“orderid=100000&username=zhangsan&gameid=6&roleid=zhangsanfeng& serverid=1&paytype=1&amount=1&paytime=20130101125612&attach=test&appkey=12312 3123213”)

注意：验签参数值为 **urlencode 后的内容**，如果参数没有数据值，请以“**key=**” 的形式进行签名，例如：paytime=&attach=自定义。**要注意字段的大小写哦**

**2.3 合作商响应请求**

合作商接收到 爱趣SDK 发出的请求后，以**纯字符串**的形式返回下列代码，例如

out.print(“success”);

|  |  |
| --- | --- |
| **代码** | **代码描述** |
| success | 接收成功 |
| errorSign | 签名错误 |
| error | 未知错误 |

订单状态为失败的也需要返回”success”，如果合作商未返回”success”，爱趣SDK 会启用系统重发 机制

**2.4 支付编码表**

|  |  |
| --- | --- |
| **支付编码** | **支付类型描述** |
| wx | 微信支付 |
| zfb | 支付宝快捷支付 |
| ptb | 平台币支付 |

**2.5 温馨提示**

1. 由于爱趣SDK 的同步系统暂时并不能绝对保证一个订单只同步一次(**订单本身是唯 一的**)，因此建议合作商在发放游戏虚拟货币的时候做一次订单的判断，**避免 同一订单多次发放**

2. 总结运营阶段的经验，爱趣发现支付合作商有时候一个订单会同步两次状态， 第一次为失败，第二次成功（**实际为成功**）。因此建议合作商接收 爱趣同步的 订单时处理一下此类情况，例如：**系统考虑支持同一个订单，第一次同步失败状 态，第二次同步成功状态，系统照常发放游戏币**。