

Html5游戏联运技术文档

Version 0.1

一. 用途

本文档主要约定同步游戏平台Html5游戏登录和充值回调技术文档。

二. 同步账号登录接口

1、数据格式说明

参数	参数说明
partner	游戏编号----同步游戏联运平台为游戏分配的唯一编号

完整HTTP GET请求示例:

```
https://id.tongbu.com/login?partner=100000
```

三. 登录跳转游戏接口

1、数据格式说明

参数	参数说明
uid	同步平台uid唯一值
email	同步平台账号
t	当前时间戳
sign	签名----将以上参数加key后得到的签名

完整签名示例:

```
sign = MD5(uid=uid&email=email&t=t&key=key)
```

完整HTTP GET请求示例:

```
http://login_url?  
uid=100000&email=game@tongbu.com&t=1903586205&sign  
=e2fef5f6ede196ac1cd5740e8addfd28
```

注：login_url由游戏方提供

四.充值跳转接口

1、数据格式说明

参数	参数说明
partner	游戏编号----同步游戏联运平台为游戏分配的唯一编号
trade_no	订单编号（游戏方订单号）没有为空
amount	金额，单位为分，没有金额传0
uid	同步平台uid
paydes	支付说明（含有中文的需要decode后再传）
sign	签名----将以上参数加key后得到的签名

完整签名示例：

```
sign =  
MD5(partner=partner&trade_no=trade_no&amount=amount&uid=uid&paydes=paydes&key=key)
```

注：partner 和 key 由同步游戏分配

完整HTTP GET请求示例：

```
https://pay.tongbu.com/h5/?  
partner=200160300&trade_no=&amount=0&uid=74624&paydes=  
es=&sign=3fc8808c08ccc755f87bbb7da9effeab
```

四.充值回调接口

同步游戏平台将以约定的格式将数据以HTTP GET方式提交值游戏服务提供商指定的接口。

1、数据格式说明

参数	参数说明
source	数据来源，默认值tongbu

trade_no	订单编号（游戏方订单号）
amount	金额，单位为分
partner	游戏编号----同步游戏联运平台为游戏分配的唯一编号
paydes	支付说明
debug	是否调试模式(判断订单是否是测试订单)
tborder	同步订单号
sign	签名----将以上参数加key后得到的签名

完整签名示例：

```
sign =
MD5(source=tongbu&trade_no=1903586205&amount=1000&
partner=100001&paydes=ID:
11411&debug=1&tborder=123456&key=4212bc2ab2bbca9fa9
8f2cf74d3fa0d0)
```

注：partner 和 key 由同步游戏分配

完整HTTP GET请求示例：

```
http://callback_url?
source=tongbu&trade_no=1903586205&amount=1000&partn
er=100001&paydes=ID:
11411&debug=1&tborder=tborder&sign=e2fef5f6ede196ac1c
d5740e8addfd28
```

注：callback_url由游戏方提供

2、应答

游戏服务商对收到的数据校验并处理，对于成功处理的订单返回JSON格式数据。

数据格式说明：（json格式）

参数	参数说明
status	状态---成功返回 success

返回JSON格式示例:

```
{“status”:”success”}
```

注意:

1. 同步游戏平台只对充值成功的订单进行通知。
2. 充值金额参数amount单位为分。
3. 同步游戏平台可能对某个订单重复通知, 请勿重复处理; 对已经成功处理的订单返回{“status”:”success”}避免重复通知。
4. 若同步游戏平台没有收到游戏方返回的{“status”:”success”}, 将对同一笔订通知进行周期性重发。
5. trade_no订单编号是游戏提供的订单号, 最大长度128位, **最小长度10位**且不能带有
&““ (单算引号) % 空格以及其它会被url转义的字符。
6. paydes 游戏方支付说明, 不不能带有&““ (单算引号) % 空格以及其它会被url转义的字符, 可为空。
7. debug 是否调试模式, 如果值为1则表示为调试模式, 充值的金额不计入财务统计。
8. tborder 同步平台订单号
9. **已经给用户发放过游戏币的订单也请返回成功, 但是不要重复给用户发放游戏币。(平台会对成功订单校验是否成功, 可能出现重复回调情况)**