# 游戏联运充值通知接口需求说明

Version 1.0.8

## 一. 用途

本文档主要约定同步游戏平台通知游戏服务提供商用户充值信息数据格式规范。

## 二. 接口参数

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（客户端不能传中文） |
| 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=4212bc2ab2bbca9fa98f2cf74d3fa0d0)
```

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&partner=100001&paydes=ID:11411&debug=1&tborder=tborder&sign=e2fef5f6ede196ac1cd5740e8addfd28
```

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(SDK2.4新增)。
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（将于Sdk3.1版本加入）
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）

## 三. 手机充值卡支付方式特别说明

若游戏选择神州付直冲或HTTP充值方式，在玩家误操作的情况下，同步SDK回调的实际支付金额可能会和游戏记录的订单金额不一致。

场景

1、游戏接入神州付直冲。
2、玩家在游戏页面选择50元神州付充值（这时游戏服务器记录的订单金额为50元），跳转到同步SDK进行支付。
3、玩家使用金额为100元的充值卡进行充值（页面上有提醒，一般玩家不会这样，但确有发生）。
4、同步SDK会将卡内100元全额进行充值（如果不这样很可能会造成支付不成功且充值卡失效）。
5、支付成功，同步服务器回调给游戏的金额为50元，其余50会充值为推币余额。

如果遇到此类特殊情况，会导致游戏记录订单金额和玩家实际支付金额不一致，故游戏需记录下订单号与同步核对后再进行相应操作。