# H5游戏技术文档

更新日期：2019-6-13 xxk

更新日期：2019-10-17 xxk 增加登出接口（方便检测到玩家被顶号时调用）

1. 用途

本文档为Html5游戏登录和充值回调技术文档（请仔细阅读注意事项和注释）

请在游戏首页加载我方js 文件

文件路径：http://api2.3733.com/static/js/sdk/3733sdk.js+时间戳

1. 签名机制

签名使用MD5方式

格式为 MD5(签名数组+app\_key)，使用参数sign传递，app\_key由平台方提供。

此签名机制用于接口调用，充值回调的签名机制请看《充值回调接口》

1 签名方法

在请求参数列表中，除去sign参数外，其他需要使用到的参数皆是要签名的参数。

注意： 所有参数必须按键名升序排序，非必填字段可传空值，请参见下面例子。

2 示例

PHP示例

//签名方法

function signData($data, $app\_key)

{

ksort($data);

foreach ($data as $k => $v) {

$tmp[] = $k . '=' . $v;

}

$str = implode('&', $tmp) .'&app\_key='. $app\_key;

return md5($str);

}

1. 登录跳转游戏

登录具体逻辑：

运营方按照CP提供的login\_url携带下方登录接口参数登录传参，CP验证签名成功后，如果mem\_id 值为空，提示玩家返回游戏盒子重新登录，如果mem\_id 值不为空，直接进入游戏

登录游戏时携带的参数

|  |  |
| --- | --- |
| 参数 | 参数说明 |
| ext | 透传信息，在支付跳转时原样返回 |
| mem\_id | 用户唯一ID |
| app\_id | 游戏编号----运营方为游戏分配的唯一编号 |
| sign | 按照上方签名机制进行签名 |

例子：

http://login\_url?mem\_id=xxxxx&app\_id=xxxx&ext=xxxxxx&sign=xxxxx

注：login\_url由CP方提供（地址里面有参数的话请不要带有问号）

app\_id和app\_key由运营方分配

1. 充值调起接口

CP方 需要根据 ‘充值跳转接口’ 相关规则加密并向运营方传递充值参数。同步返回是否成功提示。（最终结果以异步回调通知为准）

支付sdk调起：

充值调起接口参数

|  |  |
| --- | --- |
| 参数 | 参数说明 |
| amount | 金额，单位为元 |
| ext | 原样返回登陆时透传的信息 |
| app\_id | 游戏编号----运营方为游戏分配的唯一编号 |
| product\_name | 商品名称 |
| product\_desc | 商品描述 |
| attach | cp方扩展参数，充值回调时原样返回，建议为英文与数字，用于校验此订单合法性 |
| mem\_id | 运营方用户唯一ID |
| server | 角色所在服务器ID |
| role\_id | 角色ID |
| sign | 按照上方签名机制进行签名 |

xgGame.h5paySdk(jsondata,function(data){console.log(data);});

jsondata格式：

{

"amount":100,

"ext":"\*\*\*",

"app\_id":"\*\*\*",

"product\_name":"\*\*\*",

"product\_desc":"\*\*\*",

"attach":"\*\*\*",

"mem\_id":"1",

"server":1,

"role\_id":"1",

"sign":"\*\*\*",

}

1. 充值异步回调通知

运营方将以约定的格式将数据以HTTP POST方式提交至CP方指定的接口。

数据格式说明

|  |  |
| --- | --- |
| 参数 | 参数说明 |
| order\_id | 平台订单号 |
| mem\_id | 用户唯一ID |
| app\_id | 游戏编号----运营方为游戏分配的唯一编号 |
| money | 充值金额（单位元） |
| order\_status | 1未支付 2成功支付 3支付失败 |
| paytime | 时间戳 Unix timestamp |
| attach | cp扩展参数，建议为英文与数字，用于校验此订单合法性 |
| sign | 按照上方签名机制进行签名 |

完整签名示例：

sign =  
MD5(order\_id=123123&mem\_id=5157062&app\_id=66666&money=1&order\_status=2&paytime=1560845835&attach=xxxxxx&app\_key=\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*)

注：app\_id和app\_key由同步游戏分配

注：充值回调的签名机制无需将参数按键名升序排序。

注：callback\_url由CP方提供

1. 回调应答

CP方对收到的数据校验并处理，根据处理结果直接返回对应的响应内容

|  |  |
| --- | --- |
| 响应内容 | 响应内容说明 |
| SUCCESS | 成功，表示游戏服务器成功接收了该次充值结果通知，校验签名，订单，金额等都没问题 |
| FAILURE | 失败，表示游戏服务器无法接收或识别该次充值结果通知，如：签名检验不正确、游戏服务器接收失败 |

注意：

1. 运营方只对充值成功的订单进行通知。
2. 运营方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SUCCESS避免重复通知。
3. CP在接收到运营方的通知后，在验证签名的基础上还需要对amount参数进行确认，支付金额是否对应订单的实际金额，防止以较少金额购买游戏货币。
4. attach扩展参数不能带有& ” ’ % 空格以及其他会被url转义的字符。
5. 登出（角色顶号可用）

当玩家在游戏中被顶号时，可以调用该接口关闭玩家当前页面

登录游戏时携带的参数

|  |  |
| --- | --- |
| 参数 | 参数说明 |
| 无 | 无 |

例子：

xgGame.loginOutSdk();