**OA系统接入文档**

**1、用途**

本文档为游戏联运平台接OA系统技术文档 （请仔细阅读注意事项和注释）

**1.1 阅读对象**

游戏联运平台方技术人员

**2、签名机制**

签名使用MD5方式

格式为 MD5(参与签名字符串+key)，使用参数sign传递，key由双方约定

**2.1 签名方法**

使用接口文档中需要参与加密的参数，按照键名升序排序生成querystring字符串，拼接上key后进行md5加密

**2.2 php代码示例**

1. **function** sign($postData)
2. {
3. ksort($postData);
4. $str = '';
5. **foreach** ($postData **as** $key => $value) {
6. **if** ($key == 'sign') {
7. **continue**;
8. }
9. $str .= $key . '=' . $value . '&';
10. }
11. $str .= 'key=' . $key;
12. **return** md5($str);
13. }

**3、创建推广员接口**

**3.1 接口说明**

OA系统在绑定平台,选择自动生成推广员时请求，请求成功后游戏平台进行创建推广员操作

**3.2 请求地址**

游戏平台方提供

**3.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| promote\_password | string | Y | 推广员密码 |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**3.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"请求成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}

**4、验证推广员接口**

**4.1 接口说明**

OA系统在绑定平台，选择已有推广员账号时请求，接口验证推广员信息是否正确

**4.2 请求地址**

游戏平台方提供

**4.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| promote\_password | string | Y | 推广员密码 |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**4.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"验证成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验失败","data":{}}

**5、获取可申请游戏列表接口**

**5.1 接口说明**

OA系统传递推广员信息，获取推广员可申请游戏列表

**5.2 请求地址**

游戏平台方提供

**5.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| promote\_password | string | Y | 推广员密码 |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sys\_type | int | N | 游戏类型 1:手游 2:H5 3:页游 |
| page | int | N | 当前页数 |
| limit | int | N | 每页显示条数 |
| game\_name | string | N | 筛选条件 : 游戏名称 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**5.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"请求成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验失败","data":{}}

**6、申请游戏接口**

**6.1 接口说明**

OA系统请求接口 传递推广员和游戏信息，游戏平台完成推广员申请游戏操作

**6.2 请求地址**

游戏平台方提供

**6.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| game\_id | int | Y | 游戏id |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**6.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"申请成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}

**7、已申请游戏接口**

**7.1 接口说明**

推广员当前已申请游戏列表

**7.2 请求地址**

游戏平台方提供

**7.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| is\_pass | int | Y | 是否通过审核(0: 未通过, 1: 已通过) |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |
| game\_name | string | N | 游戏名称(可为空) |
| sdk\_version | int | N | 游戏版本 1:安卓 2:苹果 3:H5 4:页游 (可为空) |
| page | int | N | 当前页数 |
| limit | int | N | 每页显示条数 |

**7.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"请求成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}

**8、渠道打包**

**8.1 接口说明**

员工在OA平台上点击打包按钮请求接口，平台进行渠道打包操作

**8.2 请求地址**

游戏平台方提供

**8.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| game\_id | int | Y | 游戏id |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**8.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"操作成功，已加入打包队列，请耐心等待","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}

**9、拉取注册数据**

**9.1 接口说明**

OA平台定时请求接口，接口返回指定渠道下注册数据

**9.2 请求地址**

游戏平台方提供

**9.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| last\_id | int | Y | 最后请求数据id (接口返回数据需大于此id) |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**9.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"请求成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}

**10、拉取充值数据**

**10.1 接口说明**

OA平台定时请求接口，接口返回指定渠道下充值数据

**10.2 请求地址**

游戏平台方提供

**10.3 请求参数**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 参数 | 参数类型 | 是否参与签名 | 参数说明 |
| appid | string | Y | 游戏平台给OA系统分配的appid |
| promote\_account | string | Y | 推广员账号 |
| last\_id | int | Y | 最后请求数据id (接口返回数据需大于此id) |
| t | int | Y | 毫秒级时间戳 |
| sign | string | N | 签名字符串 |

**10.4 返回值**

成功

{"code":"1","msg":"请求成功","data":{}}

失败

{"code":"0","msg":"验签失败","data":{}}