

QuickSDK

开放接口说明文档

成都极娱网络科技有限公司

2016年5月31日

目录

一、	修订记录.....	2
二、	准备工作.....	3
三、	接口列表.....	3
1.	获取游戏接入的所有渠道.....	3
2.	获取游戏配置的所有区服.....	4
4.	获取单日报表数据.....	7
5.	获取每小时报表数据.....	9
6.	获取玩家存留列表.....	11
7.	获取渠道报表数据.....	12
8.	获取渠道日报表数据.....	14
9.	获取流失风险预警列表.....	16
四、	签名规则.....	18

一、 修订记录

日期	版本	修订人	内容摘要
2016.2.24	1.0.0	陈	初版，新增 1-3 章节接口文档
2016.5.30	1.0.1	张	新增 3-8 章节接口文档
2017.10.12	1.0.1	张	新增 3-9 章节接口文档

二、 准备工作

使用 QuickSDK 开放接口获取 QuickSDK 相关游戏数据前，需要向 QuickSDK 相关人员申请并获取使用接口的授权参数。

QuickSDK 开放接口授权参数如下：

openId：开发者身份

openKey：开发者密钥,用于使用接口时加解密数据.

同时，开发者应提供调用 API 的服务器白名单地址,使用白名单以外的服务器调用 API 会被拒绝。

- 开放接口的 API 地址为：<http://open.quicksdk.net>
- 完整的访问地址应为 API 地址 + 接口地址
- 所有接口均返回 json 格式字符串。
- 所有接口必须附带 sign 字段,具体算法参见第四章.
- Quick 所有开放接口默认调用频率为 1000 次 / 分，每小时调用次数不超过 10000 次。

三、 接口列表

1. 获取游戏接入的所有渠道

1.1 接口地址：open/channelList

1.2 提交方式：HTTP POST

1.3 参数列表：

参数	必要性	说明
----	-----	----

openId	是	开发者 ID
productCode	是	列出该产品已配置的渠道
time	是	接口请求 11 位时间戳
sign	是	签名

1.4 返回示例：

```
{"status":true,"data":[{"channelName":"UC\u4e5d\u6e38\u08\u963f\u91cc\u6e38\u620f\u09","channelCode":"9","marketOs":"1"}]}
```

2. 获取游戏配置的所有区服

2.1 接口地址：open/serverList

2.2 提交方式：HTTP POST

2.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
sign	是	签名

2.4 返回示例

```
{"status":true,"data":[{"serverName":"\u516c\u6d4b46-\u5ba1\u5224\u8005\u7684\u7ec8\u6781\u56fd\u5ea6"}]}
```

3. 获取游戏内角色信息

3.1 接口地址 : open/roleInfo

3.2 提交方式 : HTTP POST

3.3 参数列表 :

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
serverName	是	此参数从相关接口获取
time	是	接口请求 11 位时间戳
roleId	否	游戏内角色 ID (roleId,roleName,username 至少传 1 个)
roleName	否	游戏角色名
username	否	渠道用户名
sign	是	签名

3.4 返回示例 :

```
{
  "status": true,
  "data": {
    "total": 1,
    "list": [
      {
        "uid": "114249300",
        "username": "Doctorwalker",
        "channelCode": "102",
        "serverName": "\u516c\u6d4b28-\u65e0\u5c3d\u7684\u96f7\u9706\u4e4b\u6012",
        "roleName": "DWalker",
        "roleId": "11PI6I9",
        "roleBalance": "0",
        "roleLevel": "1",
        "vipLevel": "0",
        "guild": "0",
        "lastLoginTime": "2016-02-24 01:57:34",
        "createTime": "2016-02-24"
      }
    ]
  }
}
```

```
01:58:01","loginTimes":"2","lastLoginDevice":"68CF043266647B034BDD7226AD
D62B24","payTimes":"0","payAmount":"0","ip":"127.0.0.1"}]], "message":""}
```

3.5 字段说明：

参数	类型	说明
uid	string	用户在渠道的 UID
username	string	用户在渠道的 username
channelCode	string	QuickSDK 渠道号
serverName	string	区服
roleName	string	角色名
roleId	string	角色 ID
roleBalance	string	角色游戏币余额
roleLevel	string	等级
vipLevel	string	VIP 等级
guld	string	公会
lastLoginTime	string	最后登录 2015-01-01 23:32:00
createTime	string	创建时间 2015-01-01 23:32:00
loginTimes	string	登录次数
lastLoginDevice	string	最后登录设备
payTimes	string	支付次数
payAmount	string	累计支付总额

ip	string	最后登录 ip
----	--------	---------

3.6 其他说明：

此接口最多返回符合条件的 10 条记录.

4. 获取单日报表数据

4.1 接口地址：open/dayReport

4.2 提交方式：HTTP POST

4.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认全部渠道)
bTime	否	查找条件开始日期(11 位时间戳，默认从 7 天前开始)
eTime	否	查找条件结束日期(11 位时间戳，默认到本日结束)起始时间间隔不超过 30 天
usermb	否	1/0，是否以人民币币种返回数据

4.4 返回示例：

```
{
  "status": true,
  "data": [
    {
      "date": "2015-09-03",
      "channelName": "\u6240\u6709\u6e20\u9053",
      "newUser": 107439,
      "newDevice": 177574,
      "userLogin": 107531,
      "newPayU"
    }
  ]
}
```

文档版本（v1.0.1）成都极娱网络科技有限公司@版权所有

```
ser":2441,"allPayUser":23145,"newUserPay":97015.4,"allPay":1935358.4,"firstPay
User":11477,"currency":null,"usermb":1},{ "date":"2015-09-02", "channelName":"\
u6240\u6709\u6e20\u9053", "newUser":100397,"newDevice":176052,"userLogin
":99317,"newPayUser":2688,"allPayUser":18666,"newUserPay":103870.4,"allPay":
1801172.2,"firstPayUser":8723,"currency":null,"usermb":1}], "message":""}
```

4.5 字段说明

参数	类型	说明
date	string	报表日期
channelName	string	渠道名称
newUser	int	新增用户
newDevice	int	新增设备
userLogin	int	活跃用户数
newPayUser	int	新用户付费数
allPayUser	int	总付费数
newUserPay	string	新用户充值额
allPay	string	总充值额
firstPayUser	int	新增付费用户数
currency	string	渠道币种符号 (“¥” , “\$”)
usermb	int	1/0 , 是否以人民币币种返回数据

4.6 其他说明

如游戏有使用 QuickSDK 接入海外渠道,QuickSDK 会默认按照固定汇率将海外货币转成人民币计算显示,如需显示原始货币及金额需指定 usermb 的值 0,为 0 时 currency 字段将返回使用的货币符号,同时直接以原始货币金额显示。

如果获取固定汇率请联系 QuickSDK 工作人员。

5. 获取每小时报表数据

5.1 接口地址：open/dayHourReport

5.2 提交方式：HTTP POST

5.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认全部渠道)
dateTime	否	查找条件日期(11 位时间戳，默认当日时间)
usermb	否	1/0，是否以人民币币种返回数据
sign	是	签名

5.4 返回示例

```
{"status":true,"data":{"date_hour":"2015-08-30
```

```
15:59:59","channelName":"\u6240\u6709\u6e20\u9053","newUser":32,"newDevi
```

```
ce":0,"userLogin":202229,"newPayUser":0,"allPayUser":0,"newUserPay":3344,"allPay":13419.4,"firstPayUser":0,"currency":null,"usermb":1}], "message":""}
```

5.5 字段说明

发

参数	类型	说明
date_hour	string	报表时间
channelName	string	渠道名称
newUser	int	新增用户
newDevice	int	新增设备
userLogin	int	活跃用户数
newPayUser	int	新用户付费数
allPayUser	int	总付费数
newUserPay	string	新用户充值额
allPay	string	总充值额
firstPayUser	int	新增付费用户数
currency	string	渠道币种符号 ("¥" , "\$")
usermb	int	1/0, 是否以人民币币种返回数据

5.6 其他说明

如游戏有使用 QuickSDK 接入海外渠道,QuickSDK 会默认按照固定汇率将海外货币

转成人民币计算显示,如需显示原始货币及金额需指定 usermb 的值 0,为 0 时 currency 字段将返回使用的货币符号,同时直接以原始货币金额显示。

如果获取固定汇率请联系 QuickSDK 工作人员。

6. 获取玩家存留列表

6.1 接口地址：open/userLive

6.2 提交方式：HTTP POST

6.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认全部渠道)
bTime	否	查找条件开始日期(11 位时间戳，默认从 7 天前开始)
eTime	否	查找条件结束日期(11 位时间戳，默认到本日结束)起始时间间隔不超过 30 天
sign	是	签名

6.4 返回示例

```
{
  "status": true,
  "data": [
    {
      "date": "2015-09-03",
      "channelName": "\u6240\u6709\u6e20\u9053",
      "newUser": 107439,
      "live_2": 59745,
      "live_3": 33254,
      "live_7": 0,
      "live_15": 0
    },
    {
      "date": "2015-09-02",
      "channelName": "\u6240\u6709\u6e20\u9053",
      "newUser": 1
    }
  ]
}
```

```
00397,"live_2":51542,"live_3":35243,"live_7":0,"live_15":0}], "message":""}
```

6.5 字段说明：

参数	类型	说明
date	string	报表日期
channelName	string	渠道名称
newUser	int	新增用户
live_2	int	次日存留
live_3	int	3 日存留
live_7	int	7 日存留
live_15	int	15 日存留

7. 获取渠道报表数据

7.1 接口地址：open/channelDaysReport

7.2 提交方式：HTTP POST

7.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认返回全部渠道汇总后的数据)
bTime	否	查找条件开始日期(11 位时间戳，默认从 7 天前开始)

eTime	否	查找条件结束日期(11 位时间戳, 默认到本日结束), 起始时间间隔不超过 30 天
usermb	否	1/0, 是否以人民币币种计算(默认以人民币计算)
sign	是	签名

7.4 返回示例 :

```
{
  "status": true,
  "data": [
    {
      "channelName": "\u5929\u8c61\u4e92\u52a8_Andorid",
      "newUser": "16098",
      "newDevice": "25871",
      "allPayUser": "1016",
      "allPay": "98314",
      "currency": "$"
    },
    {
      "channelName": "\u805a\u597d\u73a9",
      "newUser": 0,
      "newDevice": 0,
      "allPayUser": 0,
      "allPay": 0,
      "currency": "\u00a5"
    },
    {
      "channelName": "\u866b\u866b",
      "newUser": 0,
      "newDevice": 0,
      "allPayUser": 0,
      "allPay": 0,
      "currency": "\u00a5"
    },
    {
      "channelName": "\u540c\u6b65\u63a8",
      "newUser": 0,
      "newDevice": 0,
      "allPayUser": 0,
      "allPay": 0,
      "currency": "\u00a5"
    }
  ],
  "message": ""
}
```

7.5 字段说明 :

参数	类型	说明
channelName	string	渠道名称
newUser	int	新增用户
newDevice	int	新增设备
allPayUser	int	总付费数
allPay	string	总充值额

currency	string	渠道币种符号 (“¥” , “\$”)
usermb	int	是否以人民币计算

7.6 其他说明：

如游戏有使用 QuickSDK 接入海外渠道,QuickSDK 会默认按照固定汇率将海外货币转成人民币计算显示,如需显示原始货币及金额需指定 usermb 的值 0,为 0 时 currency 字段将返回使用的货币符号,同时直接以原始货币金额显示。

如果获取固定汇率请联系 QuickSDK 工作人员。

8. 获取渠道日报表数据

8.1 接口地址：open/channelReport

8.2 提交方式：HTTP POST

8.3 参数列表：

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认全部渠道)
dateTime	否	查找条件开始日期(11 位时间戳, 默认从 7 天前开始)
usermb	否	1/0, 是否以人民币币种计算(默认以人民币计算)

sign	是	签名
------	---	----

8.4 返回示例：

```
{
  "status": true,
  "data": [
    {
      "channelName": "\u7396\u5ea6",
      "newUser": "0",
      "newDevice": "0",
      "userLogin": "0",
      "newPayUser": "0",
      "allPayUser": "1",
      "newUserPay": "0",
      "allPay": "6",
      "firstPayUser": "0",
      "currency": "\u00a5",
      "usermb": "1"
    },
    {
      "channelName": "\u540c\u6b65\u63a8",
      "newUser": "0",
      "newDevice": "0",
      "userLogin": "0",
      "newPayUser": "0",
      "allPayUser": "0",
      "newUserPay": "0",
      "allPay": "0",
      "firstPayUser": "0",
      "currency": "\u00a5",
      "usermb": "1"
    }
  ],
  "message": ""
}
```

8.5 字段说明：

参数	类型	说明
channelName	string	渠道名称
newUser	int	新增用户
newDevice	int	新增设备
userLogin	int	活跃用户数
newPayUser	int	新用户付费数
allPayUser	int	总付费数
newUserPay	string	新用户充值额
allPay	string	总充值额
firstPayUser	int	新增付费用户数

currency	string	渠道币种符号 ("¥" , "\$")
usermb	int	是否以人民币计算

8.6 其他说明

如游戏有使用 QuickSDK 接入海外渠道,QuickSDK 会默认按照固定汇率将海外货币转成人民币计算显示,如需显示原始货币及金额需指定 usermb 的值 0,为 0 时 currency 字段将返回使用的货币符号,同时直接以原始货币金额显示。

如果获取固定汇率请联系 QuickSDK 工作人员。

9. 获取流失风险预警列表

9.1 接口地址 : open/ uwlLost

9.2 提交方式 : HTTP POST

9.3 参数列表 :

参数	必要性	说明
openId	是	开发者 ID
productCode	是	产品 Code
time	是	接口请求 11 位时间戳
channelCode	否	渠道 CODE(默认全部渠道)
dateTime	否	查找条件日期(11 位时间戳, 默认今日)
page	否	页码, 默认第一页, 每页返回 100 条数据
level	否	流失风险等级, 取固定值, 默认全部 0 : 全部等级

		1 : 流失风险高 2 : 流失风险中 3 : 流失风险低
sign	是	签名

9.4 返回示例 :

```
{
  "status": true,
  "data": {
    "channelName": "vivo",
    "userId": "6b2a75296f112434",
    "payAmount": 0,
    "lastLoginTime": 0,
    "loginWarn": "1",
    "payWarn": "1",
    "onlineWarn": "0",
    "crashWarn": "0",
    "askServiceWarn": "0",
    "abuseWarn": "0",
    "levelWarn": "0",
    "warnLevel": "高"
  },
  "message": ""
}
```

9.5 字段说明 :

参数	类型	说明
channelName	string	渠道名称
userId	string	用户 UID
payAmount	float	用户累计付费
lastLoginTime	int	用户最后登录时间戳
onlineWarn	int	是否近两日登录次数出现明显下滑 (1 是 , 0 否)
crashWarn	int	玩家终端是否频繁崩溃
askServiceWarn	string	是否遇到问题较多 频繁联系客服
abuseWarn	string	是否辱骂客服 威胁退游
levelWarn	int	是否长时间等级停滞
payWarn	string	是否近期支付金额大幅下降
warnLevel	string	流失评估

四、 签名规则

将去掉 sign 的所有参数按键名首字母自然排序排列。

将所有参数按如下形式拼接 $k1=v1&k2=v2&$ 。

在第二步的字符尾部拼接 openKey 的值。

将前三步所得字符串 $k1=v1&k2=v2&openKey$ 计算 MD5。

所得 MD5 即为签名值。