



CREATIVE GAMING

# 串接技术文件

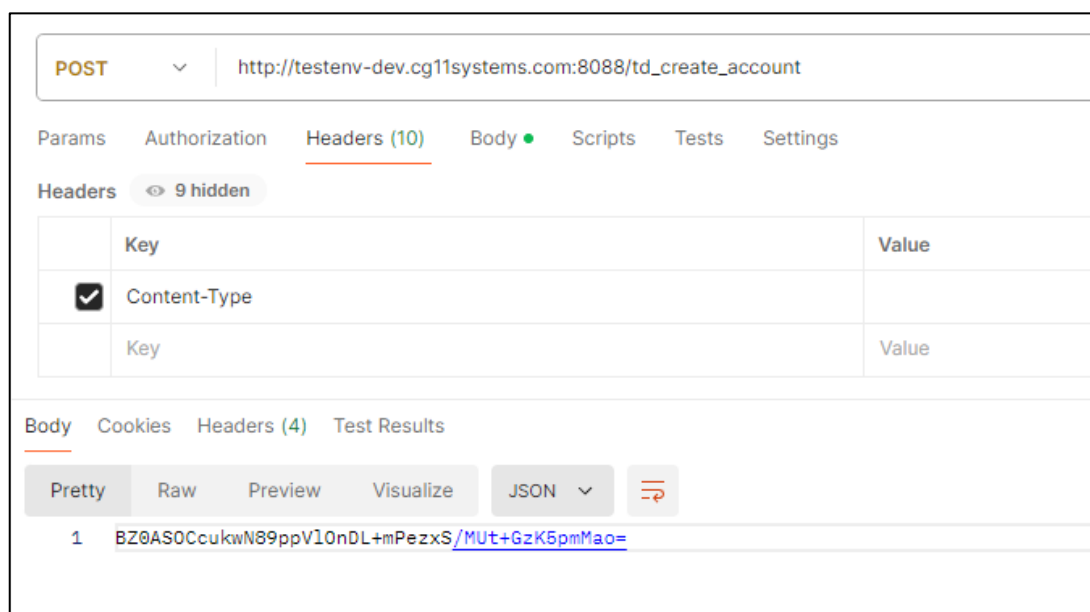
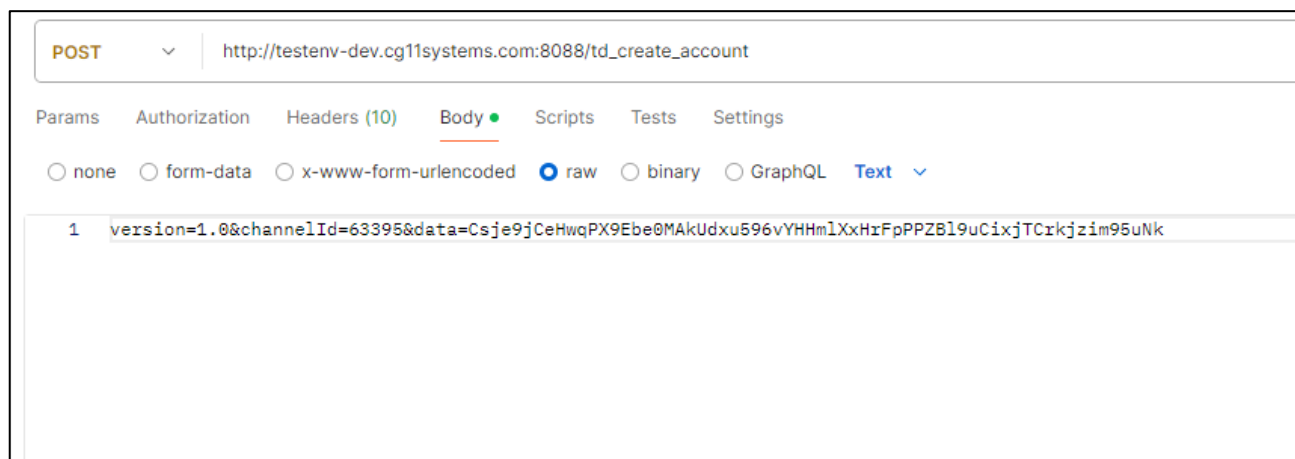
第二章 启动游戏



- Body 使用 raw text · 内容为

version=1.0&channelId=92492&data=KO8FNO/omYMHVlcsg6G2U6MPhKuVZnB4SOX  
Wj9OQGw6HMDusCB3G977ligX3LFHS

- 请求参考如下：



說明：

- version=1.0 为固定必须填入
- channelId 请调整为正确的渠道号
- data 即为前面 {"accountId":"UserID000001","currency":"CNY"} 字符串的加密结果：

KO8FNO/omYMHVlcsg6G2U6MPhKuVZnB4SOXWj9OQGw6HMDusCB3G977ligX3LFHS

※请依照实际状况自行调整内容

4. 收到 CG 的响应字符串 18ZUWV7NdY9zKcNqxeh2feDsTl/McwQoY7t3jXx1Q48=

进行解密后可得到 {"errorCode":"0"}

5. 如果 errorCode 不为 0，请参考「CG 串接技术文件\_第 07 章\_附录」的错误代码比对

**注意：请求创建玩家帐号之前需要先添加白名单 CG 服务器才会放行并回应给贵端，**

### 三、老虎机登入游戏

1. 自行设计一段登入验证用字符串，如：cg\_login\_token

2. 第一次串接建议使用固定字符串，串接完成后依照需求改为动态字符串

3. 将登入验证用字符串使用 iv & key 作加密，如 cg\_login\_token 加密后得到

dVJsiXCFTFYzMp6UEfGpUw==

4. 将加密后的字符串进行 Urlencode，原 dVJsiXCFTFYzMp6UEfGpUw==

使用 Urlencode 后得到 dVJsiXCFTFYzMp6UEfGpUw%3D%3D

5. 将验证用字符串与启动游戏 URL 结合后得到：

<https://static.exonova-logic.com/cgtest/LuckyPig/?version=1.0&language=cn&channelId=66316&data=dVJsiXCFTFYzMp6UEfGpUw%3D%3D>

說明：

i. LuckyPig 为启动游戏的名称，可用的游戏清单请参考 excel 文件

ii. version=1.0 为固定必须填入

iii. data 为登入验证的字符串

## Request 可用参数表：

参数名称	说明	类型	可空
version	版本号	String	N
language	语言预设: cn tw: 繁中 cn: 简体 en: 英文 th: 泰文 kr: 韩文 vn:越南文 pt: 葡萄牙文	String	Y
channelId	渠道号	String	N
homeUrl	首页连结，内容请以 urlencode 处理	String	Y
data	加密内容，为玩家登入 Token	String	N
noSleep	手机装置是否启动防止睡眠功能 true: 开启(预设) ; false: 关闭 PC 装置默认为 false	String	Y
mask	iOS 手机装置(包含 iPhone, iPad) 是否触发全屏滑动提示 true: 开启(预设) false: 关闭	String	Y
showHome	显示 home 键 true: 开启 ; false: 关闭(预设)	String	Y
coinSymbol	当 url 带有此参数时，如值非空值字符串， 把钱币符号替换成此字符串	String	Y
debug	在控制台显示 log true: 开启 ; false: 关闭(预设)	String	Y
serverDebug	在控制台显示与 Server 对接的 log true: 开启 ; false: 关闭(预设)	String	Y
mute	关闭音乐音效 true: 开启 ; false: 关闭(预设)	String	Y
fullScreen	移动平台全屏显示 true: 开启(预设) false: 关闭	String	Y
homeCallback	当点击 home 键时，如 homeCallback 有值， 则调用 Window 底下值名的 javascript	String	Y
dialogStyle	Dialog 显示模式 0:显示(预设) ; 1:不显示	Number	Y

6. 正确启动后 CG 会向第一章所登录的[GetLoginAccountURL]发送验证请求

7. 请求格式为 HTTP POST

- Header 使用 Content-Type = application/x-www-form-urlencoded

参数内容如下：

- i. version=1.0，此为固定值
- ii. channelId=66316，此为前面启动游戏 URL 中所带入的 channelId
- iii. data=n1YuCJnzzhLTLJmKR2UOZj26aRf15Ks33jMMblxhhNs=  
此为 Json 字符串 {"token":"cg\_login\_token"} 加密后的结果
- iv. CG 会从启动游戏 URL 中所带入的 data 进行解密后得到  
验证用 token 字符串：cg\_login\_token
- v. 然后 CG 会进行 Json 的包装成为 {"token":"cg\_login\_token"}
- vi. 再对 Json 字符串进行加密后即得  
n1YuCJnzzhLTLJmKR2UOZj26aRf15Ks33jMMblxhhNs=

8. 在提供给 CG 的[GetLoginAccountURL]站台上进行数据收取与解密的逻辑实作。第一次串接，建议直接响应正确内容，不制做解密与检验逻辑；串接完成后再依平台需求调整为具检验逻辑的流程

9. 回应前要将 Json 字符串进行加密，如：

FYlIRdUBZSh8COFHqXPi0BL9+A5dGQ9HpiBB0pOGuA4Mo6tXqp8iuLUXFctj8K3P2psWf  
mr/g2m7YwjlWklwv79xAX+ActirDUu7WYKaHeCk0Vh0MYPmTJ2AxxyrK25t

10. 登入正确的响应内容为：

```
{"channelId":"66316","accountId":"UserID000001","nickName":"nickName","errorCode":0}
```

以上僅為回傳內容之必要參數，其餘參數請參考「CG 串接技术文件\_第 09 章\_设定投注额度与防止窜改游戏网址」

参数表：

参数名称	说明	类型
channelId	渠道号	String
accountId	玩家唯一标识符(账号)·由英文字母和数字组成 (不分大小写)	String (127)
nickName	昵称 (将显示于游戏客户端左上角·以利辨识玩家身分)	String (127)
errorCode	错误代码	Number

說明：

1. channelId 为 CG 请求时所带过来的值
2. accountId 为平台检验后必须填入的正确账号
3. nickName 为平台端自行设计的会员系统昵称·请依实际状况填入
4. errorCode 为 CG 执行结果的标识符·若数值不为 0 请参考本文最后的错误代码进行比对
5. 如果贵端使用转账钱包·实作至此已经能正常启动游戏



6. 如果贵端使用无缝钱包·实作至此还不能正常进行游戏·请接着完成「CG 技术文件\_第 03 章\_无缝钱包」
7. 如果启动时发生错误·请将 [启动错误画面截图](#) 并 [提供启动游戏的URL](#) 予CG技术团队协助侦错