

# 微信小游戏商城接入

## 【功能介绍】

小游戏商城，旨在提供多支付场景、用户付费运营等能力。开发者可以根据需求将已发布的道具在“商城管理”模块上架至你的小游戏商城，届时即能支持用户在商城进行道具购买。

目前支持限时上架、单用户限购次数、上架总数量限制等活动能力。路径：微信公众平台(mp.weixin.qq.com)-虚拟支付 2.0-基本配置-商城管理



图 1：商城管理模块

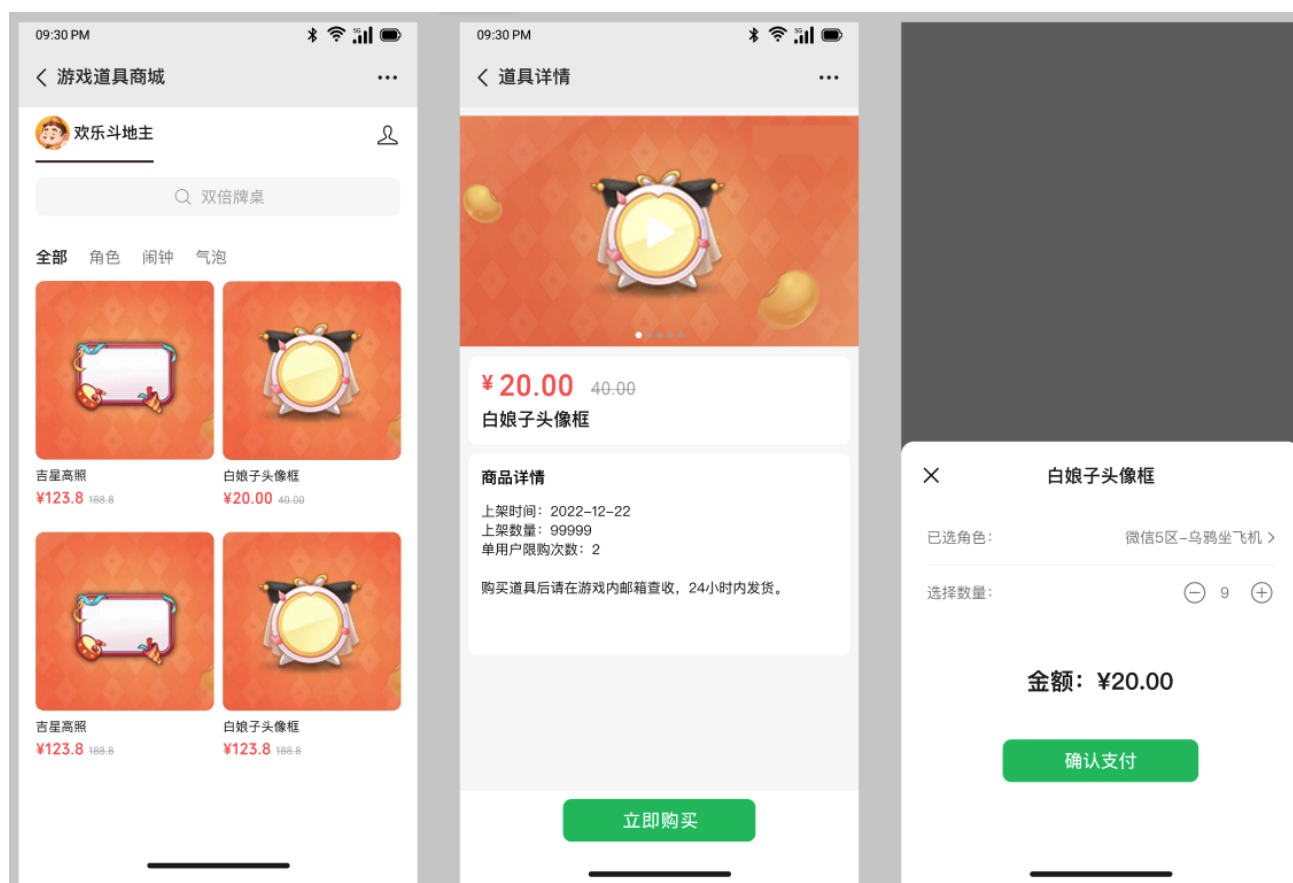


图 2：小游戏商城 (H5)

## 【开发指南】小游戏角色信息回调接入

在商城场景下，平台侧会拉取用户游戏角色信息，用于用户在商城购买道具/发放奖励时的分区选择，示意场景及交互如下：

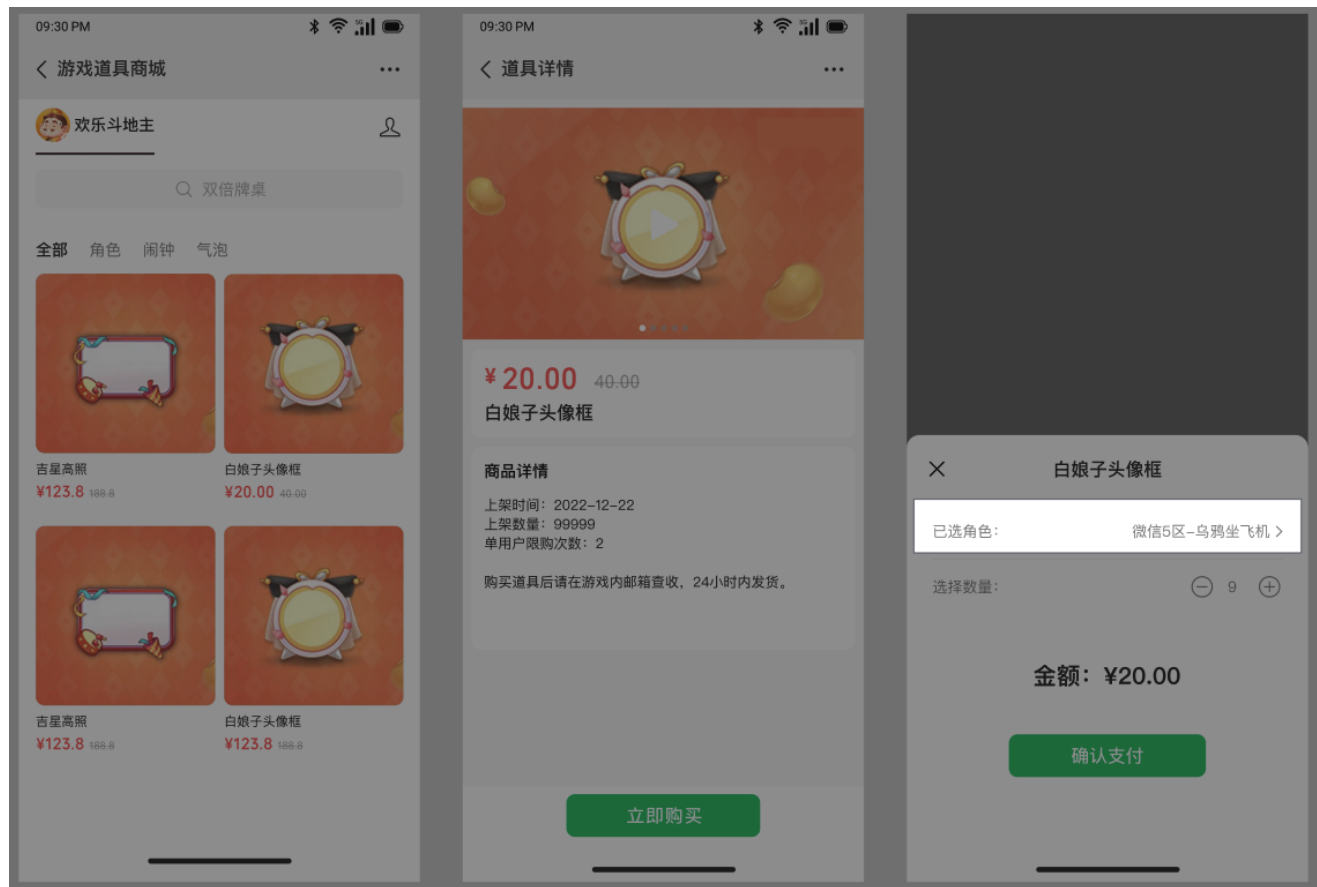


图 3: 道具配置模块

拉取用户最近玩过的游戏角色数据 (Event=minigame\_query\_recent\_role\_list)

注意: 拉取的分区名/角色名均会经过安全审核, 如果审核出现问题, 违规词会用特殊处理

#### 请求参数

#### 请求参数

字段	类型	说明
CreateTime	Number	消息发送时间
MsgType	String	消息类型, 道具发货场景固定为: event
Event	String	事件类型 道具直购 ( 游戏外 ) 场景固定为: minigame_deliver_h5_pay_products 道具直购 ( 游戏内 ) 场景固定为: minigame_deliver_game_pay_products
MiniGame	Object	道具直购发货参数

#### MiniGame

字段	类型	说明
Payload	String	携带的具体内容, 格式为 json, 具体内容如下表格 Payload ( 因为这里需要对消息内容统一签名, 所以统一把消息内容设计成 json 格式)
PayEventSig	String	见 <a href="#">支付请求签名算法说明</a> ( PayEventSig )

#### Payload

字段	类型	说明
----	----	----

OpenId	String	用户 openid
NeedRoleNum	Number	需要的最近玩过的角色数量，不会超过 20 个

#### 返回参数

字段	类型	是否必填	说明
ErrCode	Number	是	发送状态。0：成功，其他：失败
ErrMsg	String	否	错误原因，用于调试。在 errcode 非 0 的情况下可以返回
RecentPlayedRoleList	Array.<UserRoleInfo>		最近玩过的角色列表

#### UserRoleInfo

字段	类型	说明
RoleId	String	游戏角色 id 标识
RoleName	String	游戏角色名
ZoneInfoList	Array.<ZoneInfo>	用户角色对应的分区，可能存在大区/中区/小区等，按由大到小的顺序
PayParam	PayParam	米大师下单需要的支付参数

#### ZoneInfo

字段	类型	说明
ZoneId	String	自定义分区 id
ZoneName	String	自定义分区名

#### PayParam

字段	类型	说明
MidasZoneId	String	米大师分区 id
Attach	String	附加数据，在查询 API 和通知中原样返回，可作为自定义参数使用

注意：这里游戏角色的分区若存在层级概念，请按照实际的层级填写，例如：用户在电信一区-测试服-1 号线，请按由大到小的顺序分为三层返回，例如

```
{
  "ZoneInfoList": [
    {
      "ZoneId": "testbigzoneid",
      "ZoneName": "电信一区"
    },
    {
      "ZoneId": "testmiddlezoneid",
      "ZoneName": "测试服"
    },
    {
      "ZoneId": "testsmallzoneid",
      "ZoneName": "一号线"
    }
  ]
}
```

切勿手动合成一层结构，例如：

```
{
  "ZoneInfoList": [
    {
      "ZoneId": "testzoneid",
      "ZoneName": "电信一区-测试服-1 号线"
    }
  ]
}
```

**XML 格式示例**

请求

```
<xml>
  <CreateTime>1583202606</CreateTime>
  <MsgType><![CDATA[event]]></MsgType>
  <Event><![CDATA[minigame_query_recent_role_list]]></Event>
  <MiniGame>
    <Payload>{"OpenId":"to_user_openid","NeedRoleNum":10}</Payload>
    <PayEventSig>f749f67b751fa80f27ddc0b7c8d2821aeda162ea22b323cd64a2c8056c2736f0</PayEventSig>
    <IsMock>true</IsMock>
  </MiniGame>
</xml>
```

#### 成功返回

```
<xml>
  <ErrCode>0</ErrCode>
  <ErrMsg>success</ErrMsg>
  <RecentPlayedRoleList>
    <RoleId>testroleid</RoleId>
    <RoleName>小游戏开发者</RoleName>
    <ZoneInfoList>
      <ZoneId>testbigzoneid</ZoneId>
      <ZoneName>电信一区</ZoneName>
    </ZoneInfoList>
    <ZoneInfoList>
      <ZoneId>testmiddlezoneid</ZoneId>
      <ZoneName>测试服</ZoneName>
    </ZoneInfoList>
    <ZoneInfoList>
      <ZoneId>testsmallzoneid</ZoneId>
      <ZoneName>一号线</ZoneName>
    </ZoneInfoList>
    <PayParam>
      <MidasZoneId>1</MidasZoneId>
      <Attach>{"custom_data":"xxx"}</Attach>
    </PayParam>
  </RecentPlayedRoleList>
</xml>
```

#### 失败返回

```
<xml>
  <ErrCode>99999</ErrCode>
  <ErrMsg>internal error</ErrMsg>
</xml>
```

## JSON 格式示例

### 请求

```
{
  "CreateTime": 1583202606,
  "MsgType": "event",
  "Event": "minigame_query_recent_role_list",
  "MiniGame": {
    "Payload": "{\"OpenId\":\"to_user_openid\",\"NeedRoleNum\":10}",
    "PayEventSig": "f749f67b751fa80f27ddc0b7c8d2821aeda162ea22b323cd64a2c8056c2736f0"
  }
}
```

### 成功返回

```
{"ErrCode":99999,"ErrMsg":"internal error"}
```