

# 1、获取存档列表

简要描述:

- 存档列表

请求 URL:

- /sc/saveVerList

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
user_key	是	string	用户标识
game_key	是	string	游戏标识
size	否	integer	条数

返回示例

```
{
  "status":200,           //200、成功 其他、失败
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[             //存档版本列表
      {
        "version":"20200407110100", //版本
        "filesize":360997,           //文件大小
        "filemtime":1585038216      //存档修改时
      },
      {
        "version":"20200407110100", //版本
        "filesize":360997,           //文件大小
        "filemtime":1585038216      //存档修改时
      }
    ]
  }
}
```

```
}

```

## 2、用户

### 2.1、默认参数/签名

简要描述:

- 默认参数

参数:

参数名	必选	类型	说明
channel_id	是	string	客户渠道 token 如: edb684859b848362ec56904286947614
sn	是	string	设备 id, 避免同个设备对应多个 id, 同时避免同个 id 对应多个设备
client_sid	是	string	用户标识
ip	是	string	用户 ip 地址
time	是	string	时间戳 (秒)
sign	是	string	签名

签名方式

参考微信签名方式:

[https://pay.weixin.qq.com/wiki/doc/api/jsapi.php?chapter=4\\_3](https://pay.weixin.qq.com/wiki/doc/api/jsapi.php?chapter=4_3)

status 返回值

201、排队中

200、成功

其他、失败:

400、渠道不存在

401、渠道被禁用

402、创建失败

405、参数缺失

410、渠道被禁用

412、分配服务器失败

413、签名错误

415、请求异常

416、游戏不存在

417、已在游戏中  
418、保存记录中/数据回写中  
419、另一设备在同一游戏中  
421、服务器内部错误  
422、会话错误  
423、队列错误

## 2.2、获取 token

### 简要描述:

- 用于获取通讯的 token，该 token 可用于后续客户端与服务端的通讯

### 请求 URL:

- /jyapi/getToken

### 请求方式:

- POST

### 返回示例

```
{
  "status": 200,
  "msg": "SUCCESS",
  "data": {
    "token": "A7EF6EFD511D691D6FE87C80EFBC3749",
    "expire_time": "1589011589",
  }
}
```

### 返回参数说明

参数名	类型	说明
status	int	返回状态码，200 代表成功
msg	string	返回信息
expire_time	int	过期时间，时间戳

### 备注

- 更多返回错误代码请看首页的错误代码描述

## 2.3、开始游戏

简要描述:

- 开始游戏

请求 URL:

- /jyapi/playGame

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
game_key	是	string	自定义游戏 id/游戏标识
display_grade	否	integer	显示等级, 可在后台配置, 默认为 1
queue_grade	否	integer	队列等级, 等级越高优先级越高, 默认 1
gs_grade	否	integer	服务器等级, 只使用相同等级的资源, 默认 0, 不限定资源
able_queue	否	integer	是否排队 1、是 0、否 默认 0
gs_name	否	string	指定 GS 游戏服务器名称
save_time	否	string	加载的存档名称, 可以由 sc 接口获取
save_from	否	string	加载的存档来源, 可以加载特定用户标识的存档, 默认为加载自己的存档
save_enable	否	integer	是否保存存档, 1、是 0、否, 默认为 1
room_name	否	string	房间名称
start_resolution	否	string	启动分辨率, '720P' 或者 '1080P', 默认空
record_game_time	否	integer	记录最小游戏存档时长, 单位为秒
model_name	是	string	设备型号
game_args	否	string	游戏启动参数
apply_team_ids	否	string	应用服务器节点 id 多个使用逗号隔开
cpu	否	string	芯片
hang_up_timer	否	integer	挂机时长 (秒)
desk_url	否	string	桌面版 GS 加载的背景地址
handle_pos	否	integer	手柄位置默认 0 0-4 0、为累加, 大于等于 4 则禁止所有操控
handle_device	否	json string	设置归属玩家的控制设备, 该字段优先级高于 handle_pos。包含 gp 和 kb 两个属性, 其中 kb

参数名	必选	类型	说明
			代表手柄的位置，手柄 1-4 分别用 1248 表示，比如 3 代表拥有 1 号和 2 号手柄，0 代表没有手柄，kb 代表键盘位，1 是有，0 是没有。
room_key	否	string	设置字符串房间随机密码，只有使用相同密码的操控设备权限变更才能判定有效
input_mode	否	integer	输入模式，可选默认为 3，1-手柄，2-键鼠，3-手柄键盘
enable_restart	否	integer	是否支持重新启动游戏，可选，1 为支持，0 为不支持，默认为 0
turn	否	json string	自定义 turn {"url":"地址","user":"用户","password":"密码"}
save_auto	否	integer	是否支持自动存档功能，可选，1 为支持，0 为不支持，默认为 0
save_auto_timer	否	integer	自动存档间隔时长（单位秒），可选，默认 5 分钟
guest_save	否	integer	是否保存访客的存档 0、否 1、是 默认 0

#### 返回示例 进入游戏队列

```
{
  "status": "201", //201、排队
  "msg": "进入排队中",
  "data": {
    "play_queue_id": "1", //排队 id
    "queue_pos": "3" //前面还有多少人
  }
}
```

#### 成功

```
{
  "status": 200,
  "msg": "成功",
  "data": {
    "sn_user_id": "1", //用户 id
    "user_key": "SJ_15166666666", //用户标识
    "sc_id": "1", //本次游戏连接会话 id
    "gl_key": "14001", //链路唯一标识,
    "gl_ip": "127.0.0.1", //链路 ip (服务器 ip)
    "game_name": "英雄联盟", //游戏名中文
    "en_game_name": "LOL", //游戏名英文
  }
}
```

```

    "game_type": "simulator_game", //游戏类型 simulator_game、模拟游戏 cloud_game、云游戏
    "message_server": { //信令服务器链接信息
        "url": "链接",
        "token": "验证 token"
    },
    "turns": [ //主从转发服务器
        {
            "turn_id": 16,
            "turn_url": "127.0.0.1",
            "turn_user": "1",
            "turn_password": "1"
        },
        {
            "turn_id": 14,
            "turn_url": "127.0.01",
            "turn_user": "127.0.01",
            "turn_password": "127.0.01"
        }
    ],
    "play_config": "UoWUcpmTGZAdUfYr4DtkV0I1r3et39d/",
    "room_id": 0, //房间 id
    "decode_strategy": { //解码策略
        "decode_type": 1, //解码方式 1、软解 2、硬解
        "decode_format": "H265" //解码格式 H264 、 H265
    },
    "filter_command": [ //透传指令列表
        {
            "ret_data": "{\"ceshi\":\"abc\"}", //透传的返回消息
            "sort": 99 //排序
        }
    ],
    "ip": "127.0.0.1", //ip
    "location": "中国福建 移动", //定位
    "display_mouse": 2, //鼠标显示 0、不显示 1、显示 2、自动
    "start_timer": 120, //启动时长
    "log_host": "https://www.bslog.com/", //日志域名，如果字段不存在或者为空则使用原域名
    "enable_restart": 1 //1 是支持重启，0 是不支持重启
}
}

```

## 2.4、游戏队列

### 简要描述:

- 游戏队列轮询，建议每 10s 查询一次，允许中途调整队列等级，注意中途更换游戏将导致重新排队。
- 建议排队中的用户出队后不要自动进入游戏，而是需要用户触发开始，以免用户不在设备前浪费资源。
- 用户出队后需要发起开始游戏来获得开始游戏的数据

### 请求 URL:

- /jyapi/playQueue

### 请求方式:

- POST

### 参数:

参数名	必选	类型	说明
play_queue_id	是	int	排队 id
game_key	否	string	自定义游戏 id/游戏标识
queue_grade	是	integer	队列等级 默认 1

### 返回示例 在游戏排队

```
{
  "status": "201", //201、排队 200、分配成功
  "msg": "还在排队中",
  "data": {
    "play_queue_id": "1", //排队 id
    "queue_pos": "3" //前面还有多少人
  }
}
```

### 成功

```
{
  "status": "200", //201、排队 200、分配成功
  "msg": "分配成功",
  "data": { //需要重新开始游戏
    "play_queue_id": "1", //排队 id
    "queue_pos": "0", //前面还有多少人
  }
}
```

```
    "expire_time":30 //超时时间
  }
}
```

## 2.5、取消排队

简要描述:

- 取消排队

请求 URL:

- /jyapi/cancelQueue

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
play_queue_id	是	integer	排队 id

返回示例

```
{
  "status":"200",
  "msg":"取消排队",
  "data":{}
}
```

## 2.6、切换视频等级

简要描述:

- 切换视频等级

请求 URL:

- /jyapi/displayGrade

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	string	本次游戏连接会话 id
display_grade	是	integer	显示等级, 可在后台配置, 默认为 1

返回示例

成功

```
{
  "status":200,
  "msg":"成功",
  "data":{
    "level_config":"UoWUcpmTGZAdUfYr4DtkV0I1r3et39d/",
  }
}
```

默认服务等级

等级	分辨率	帧率 (fps)
1	1280x720	30
2	1280x720	60
3	1920x1080	30
4	1920x1080	45
5	1920x1080	60

## 2.7、房主设置控制权限

简要描述:

- 房主设置控制权限

请求 URL:

- /jyapi/roomHandle

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	string	本次游戏连接会话 id
gp_enable	是	integer	手柄是否可操控 1、是 0、否
km_enable	是	integer	键鼠是否可操控 1、是 0、否

## 返回示例

成功

```
{
  "status":200,
  "msg":"成功",
  "data":{
    "handle_config":"UoWUcpmTGZAdUfYr4DtkV0I1r3et39d/",
  }
}
```

## 2.8、重连会话

简要描述:

- 重连会话

请求 URL:

- /jyapi/reconPlayGame

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 id
display_grade	否	integer	显示等级, 可在后台配置, 默认为 1
model_name	是	string	设备型号
cpu	否	string	芯片

## 返回示例

与开始游戏一致请查看开始游戏, 避免遗漏

## 2.9、接管会话

简要描述:

- 接管会话

请求 URL:

- `/jyapi/takePlayGame`

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 id
display_grade	否	integer	显示等级, 可在后台配置, 默认为 1
model_name	是	string	设备型号
cpu	否	string	芯片

返回示例

与开始游戏一致请查看开始游戏, 避免遗漏

## 2.10、自己的会话列表

简要描述:

- 查看用户可重连/接管的会话列表

请求 URL:

- `/jyapi/myScList`

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
-----	----	----	----

## 返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[
      {
        "sc_id":83258,           //会话 id
        "type":"able_take",    //able_take、可接管
        "rest_time":-1,        //挂机剩余时长 -1、
        "game_key":"NBA2K14",   //游戏 key
        "game_name":"NBA2K14", //游戏名称
        "room_id":0,           //房间 id
        "room_name":""         //房间名称
      },
      {
        "sc_id":83258,
        "type":"able_recon",
        "rest_time":-1,
        "game_key":"NBA2K14",
        "game_name":"NBA2K14",
        "room_id":0,
        "room_name":""
      }
    ]
  }
}
```

## 2.11、主动挂机

### 简要描述:

- 客户端主动挂机

### 请求 URL:

- /jyapi/scHangUp

### 请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 ID
hang_up_timer	是	integer	挂机时长 (秒)

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "hang_up_config":"E9vnYfByeIImkSK5KKe9scxQ18nfKxTiMKNtg1TJ/vSj6Y1"
  }
}
```

## 2.12、设置挂机时长

简要描述:

- 设置挂机时长

请求 URL:

- /jyapi/setHangUpTimer

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 id
hang_up_timer	是	integer	挂机时长 (秒)

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "hang_up_config":"E9vnYfByeIImkSK5KKe9scxQ18nfKxTiM"
  }
}
```

```
}  
}
```

## 2.13、创建简单操控器

### 简要描述:

- 创建简单手柄，直接操控已经建立连接的会话
- 主要用于没有物理手柄，并且无法使用本地虚拟手柄的情况
- 目前该场景限定于 GS 在公网的场景

### 请求 URL:

- /jyapi/createSimpleHandler

### 请求方式:

- POST

### 参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 id

### 返回示例

#### 成功

```
{  
  "status":200,  
  "msg":"成功",  
  "data":{  
    "gl_key":"GS-TS_01",  
    "simpleHandler":"UoWUcpmTGZAdUfYr4DtkV0I1r3et39d/",  
    "message_server":{ //信令服务器链接信息  
      "url":"链接",  
      "token":"验证 token"  
    },  
    "turns":[ //主从转发服务器  
      {  
        "turn_id":16,  
        "turn_url":"127.0.0.1",  
        "turn_user":"1",  
        "turn_password":"1"  
      }  
    ]  
  }  
}
```

```
    },
    {
      "turn_id":14,
      "turn_url":"127.0.01",
      "turn_user":"127.0.01",
      "turn_password":"127.0.01"
    }
  ]
}
```

## 2.14、手动存档

简要描述:

- 手动存档

请求 URL:

- /jyapi/manualSave

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 id
save_time	是	string	时间戳
notify_url	是	string	存档完成回调地址

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "save_config":"E9vnYfByeIImkSK5KKe9scxQ18nfKxTiM"
  }
}
```

异步回调

```
地址: $notify_url
请求方式: post
数据: {
    "save_time": "forever123" //存档名称, 以 save_time 作为命名
}
```

## 3、管理

### 3.1、默认参数

简要描述:

- 默认参数

参数:

参数名	必选	类型	说明
channel_id	是	string	客户渠道 token 如: edb684859b848362ec56904286947614
time	是	string	时间戳 (秒)
sign	是	string	签名

签名方式

参考微信签名方式:

[https://pay.weixin.qq.com/wiki/doc/api/jsapi.php?chapter=4\\_3](https://pay.weixin.qq.com/wiki/doc/api/jsapi.php?chapter=4_3)

status 返回值

- 201、排队中
- 200、成功
- 其他、失败:
  - 400、渠道不存在
  - 401、渠道被禁用
  - 402、创建失败
  - 405、参数缺失
  - 410、渠道被禁用
  - 412、分配服务器失败
  - 413、签名错误
  - 415、请求异常
  - 416、游戏不存在

417、已在游戏中  
418、保存记录中/数据回写中  
419、另一设备在同一游戏中  
421、服务器内部错误  
422、会话错误  
423、队列错误

## 3.2、停止游戏

### 简要描述:

- 退出游戏，通过 API 直接调用。
- 注意该调用不会立即停止游戏，游戏会话将在 0-30s 内结束，建议通过 sdk 退出游戏。

### 请求 URL:

- /jyapi/stopGame

### 请求方式:

- POST

### 参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	int	本次游戏连接会话 id

### 返回示例

```
{  
  "status": "200",  
  "msg": "停止游戏",  
  "data": {}  
}
```

## 3.3、查询会话状态

### 简要描述:

- 查询会话状态

### 请求 URL:

- /jyapi/getSessionStatus

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	string	本次游戏连接会话 id

返回示例

成功

```
{
  "status":200,
  "msg":"成功",
  "data":{
    "sc_id": "30000",
    "user_key": "DSIUFXLFI2D",           //用户 KEY
    "client_sid": "DSIUFXLFI2D",       //用户标识
    "game_key": "sanguo",              //游戏标识
    "apply_name": "GS-TEST",           //应用服务器名称
    "sc_status":"waiting",             //会话状态
  }
}
```

状态列表

状态	说明
waiting	等待连接中
gaming	游戏进行中
closed	会话结束

### 3.4、获取会话列表

简要描述:

- 查询当前会话列表

请求 URL:

- /jyapi/getSessionList

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
-----	----	----	----

返回示例

成功

```
{
  "status":200,
  "msg":"成功",
  "data":{
    "list": [
      {
        "sc_id": "30000",
        "user_key": "DSIUFXLFI2D",           //用户 KEY
        "client_sid":"123asd",             //用户标识
        "game_key": "sanguo",              //游戏标识
        "apply_name": "GS-TEST",           //应用服务器名
        "sc_status":"waiting",             //会话状态
      },
      {
        "sc_id": "30001",
        "user_key": "GLIDODSSDGE",         //用户 KEY
        "client_sid":"123asd",             //用户标识
        "game_key": "sanguo",              //游戏标识
        "apply_name": "GS-TEST",           //应用服务器名
        "sc_status":"waiting",             //会话状态
      }
    ]
  }
}
```

状态列表

状态	说明
waiting	等待连接中
gaming	游戏进行中

### 3.5、某用户会话列表

简要描述:

- 查看用户可重连/接管的会话列表

请求 URL:

- /jyapi/userScList

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
client_sid	是	string	用户标识

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[
      {
        "sc_id":83258, //会话 id
        "type":"able_take", //able_take、可接管
        "rest_time":-1, //挂机剩余时长 -1、
        "game_key":"NBA2K14", //游戏 key
        "game_name":"NBA2K14", //游戏名称
        "room_id":0, //房间 id
        "room_name":"" //房间名称
      },
      {
        "sc_id":83258,
        "type":"able_recon",
        "rest_time":-1,
        "game_key":"NBA2K14",
        "game_name":"NBA2K14",
        "room_id":0,
      }
    ]
  }
}
```

```
        "room_name":""
    }
  ]
}
}
```

### 3.6、房间会话列表

简要描述:

- 房间会话列表

请求 URL:

- /jyapi/roomScList

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
room_name	是	string	房间名

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[
      {
        "sc_id":83258,           //会话 id
        "user_key":'123asd',   //用户 key
        "client_sid":"123asd", //用户标识
        "room_id":123,        //房间 id
        "room_name":"asd"     //房间名称
      }
    ]
  }
}
```

### 3.7、开始直播

#### 简要描述:

- 开始直播

#### 请求 URL:

- /jyapi/scStartLive

#### 请求方式:

- POST

#### 参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 ID
fps	否	integer	帧率 默认 30
rate	否	integer	码率 默认 2000
pixel	否	integer	分辨率 默认 720
live_url	是	string	推流地址
callback_url	否	string	回调地址
<b>注意:</b> 回调请求: callback_url 回调方式: POST 回调参数:			
status	是	string	success、fail

#### 返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
  }
}
```

### 3.8、结束直播

#### 简要描述:

- 结束直播

#### 请求 URL:

- /jyapi/scStopLive

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
sc_id	是	integer	会话 ID
callback_url	否	string	回调地址
<b>注意: 回调请求: callback_url 回调方式: POST 回调参数:</b>			
status	是	string	success、fail

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
  }
}
```

## 4、客户验证

### 4.1、服务器注册验证

简要描述:

- 服务器注册验证
- 需要服务自动注册的场景下才需要做反向验证

请求 URL:

- 需要在后台客户编辑中配置验证链接

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
network	是	network 结构	网卡列表
name	是	string	应用服务器名称，即对应链路前缀
ip	是	string	IP 地址
hostname	是	string	机器名

## 示例

```
{
  "ip": "192.168.11.20",
  "network": [                                //网卡列表
    {
      "ip": '192.168.1.3', //首选 IP
      "mac": '0A-00-27-00-00-0A',           //mac 物理地址
    },
    {
      "ip": '1.2.4.8', //首选 IP
      "mac": '0A-00-27-00-00-0B',           //mac 物理地址
    }
  ],
  "name": "GS-FJYD-001" //链路名称
  "hostname": "SR-FJYD-001" //机器名称
}
```

返回： 验证成功(包含)：

```
success
```

返回等级数据示例：

```
{
  "status": "success",
  "msg": "提示语",
  "data": {
    "server_level": "1" //服务器等级 1-9
  }
}
```

其他失败

## 4.2、链路 ready 回调

简要描述：

- 链路 ready 回调

请求 URL:

- 需要在后台客户编辑中配置 ready 回调地址

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
name	是	string	应用服务器名称, 即对应链路前缀
gl_key	是	string	链路标识

示例

```
{
  "name": "GS-FJYD-001" //应用服务器名称
  "gl_key": "GS-FJYD-001_00" //链路名称
}
```

返回: 不验证

## 5、其他

### 5.1、应用服务器链路状况

简要描述:

- 应用服务器链路状况

请求 URL:

- /jyapi/server/stateInfo

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
next_id	否	integer	下一页 id
name	否	string	应用服务器名过滤
size	否	integer	分页条数 默认：1000

## 返回示例

```

{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[ //应用服务器列表
      {
        "id":54,
        "name":"GS-TX1", //应用服务器名称
        "mac":"GS-TX1", //应用服务器 mac
        "ing_num":0, //正在游戏中的链路数
        "ready_num":1, //准备中的链路数
        "vram_rate":14, //显存占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "gpu_rate":66, //gpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "memory_rate":-1, //内存占比 -1、未采集到
0-100、正常占比
        "cpu_rate":69, //cpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "vram":86, //显存性能值 -1、未采集到 0-10
0、正常性能值
        "gpu":34, //GPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
        "cpu":31 //CPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
      },
      {
        "id":54,
        "name":"GS-TX1", //应用服务器名称
        "mac":"GS-TX1", //应用服务器 mac
        "ing_num":0, //正在游戏中的链路数
        "ready_num":1, //准备中的链路数
        "vram_rate":14, //显存占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "gpu_rate":66, //gpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比

```

```

        "memory_rate":-1,           //内存占比 -1、未采集到
0-100、正常占比
        "cpu_rate":69,             //cpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "vram":86,                 //显存性能值 -1、未采集到 0-10
0、正常性能值
        "gpu":34,                  //GPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
        "cpu":31                    //CPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
    }
],
    "size":2,                       //条数
    "next_id":54                     //下一页 id
}
}

```

## 5.2、应用服务器列表

### 简要描述:

- 归属客户下的应用组对应的应用服务器

### 请求 URL:

- /jyapi/applyList

### 请求方式:

- POST

### 返回示例

```

{
  "status":200,                       //200、成功 其他失败
  "msg":"success",
  "data":{
    "list":[                           //列表
      {
        "id":17,                        //应用服务器 ID
        "name":"MS-BGP-BJ-001",         //应用服务器名称
        "mac":"MS-BGP-BJ-001",         //应用服务器 MAC
        "server_level":1,              //应用服务器等级
        "status":2,                    //状态 1、启用 2、禁用

```

```

        "able_allot":1, //是否可调度 1、是 0、否
        "over_register":1 //游戏结束后是否要求重新注册
1、是 0、否
    },
    {
        "id":49,
        "name":"MS-127",
        "mac":"MS-127",
        "server_level":1, //应用服务器等级
        "status":1,
        "able_allot":1, //是否可调度 1、是 0、否
        "over_register":0
    }
]
}
}

```

### 5.3、应用服务器启用禁用

#### 简要描述:

- 应用服务器启用禁用

#### 请求 URL:

- /jyapi/updateApplyStatus

#### 请求方式:

- POST

#### 参数:

参数名	必选	类型	说明
status	是	integer	状态 1、启用 2、禁用
name	是	string	应用服务器名称

#### 返回示例

##### 成功

```

{
    "status":200, //200、成功 其他失败
    "msg":"success",
}

```

```
    "data":{
      "name":"GS-TX1",           //应用服务器名称
      "status":"1"              //1、启用 2、禁用
    }
  }
```

## 5.4、应用服务器状态查询

简要描述:

- 应用服务器状态查询

请求 URL:

- /jyapi/applyStatus

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
name	是	string	应用服务器名称

返回示例

成功

```
{
  "status":200,           //200、成功 其他失败
  "msg":"success",
  "data":{
    "id":53,              //应用服务器 ID
    "name":"GS-TX1",     //应用服务器名称
    "mac":"GS-TX1",     //应用服务器 MAC
    "server_level":1,    //应用服务器等级
    "status":1,          //状态 1、启用 2、禁用
    "able_allot":1,      //是否可调度 1、是 0、否
    "over_register":0    //是否要求重新注册 1、是 0、否
  }
}
```

## 5.5、排队人数

### 简要描述:

- 排队人数

### 请求 URL:

- /jyapi/queueNum

### 请求方式:

- POST

### 参数:

参数名	必选	类型	说明
province	否	string	省份简称
isp	否	string	运营商简称
grade	否	string	排队等级（即用户等级） 默认 1
game_key	否	string	游戏标识

### 返回示例

```
{
  "status":200,           //200、成功 其他失败
  "msg":"success",      //提示语
  "data":{
    "customer_id":1,    //客户 id
    "num":1             //排队人数
  }
}
```

### 运营商简称

运营商	简称
电信	CT
移动	CM
联通	CU
其他	other

### 省份简称

大区	省份	简称
东北	黑龙江省	HL
东北	吉林省	JL

大区	省份	简称
东北	辽宁省	LN
华北	北京市	BJ
华北	天津市	TJ
华北	山西省	SX1
华北	河北省	HE
华北	内蒙古	NM
西北	陕西省	SX3
西北	甘肃省	GS
西北	青海省	QH
西北	宁夏	NX
西北	新疆	XJ
西南	四川省	SC
西南	贵州省	GZ
西南	云南省	YN
西南	重庆市	CQ
西南	西藏	XZ
华中	河南省	HA
华中	湖北省	HB
华中	湖南省	HN2
华东	上海市	SH
华东	江苏省	JS
华东	浙江省	ZJ
华东	安徽省	AH
华东	江西省	JX
华东	山东省	SD
华东	福建省	FJ
华南	广东省	GD
华南	广西	GX
华南	海南省	HN3
港澳台	香港	HK
港澳台	澳门	MC
港澳台	台湾	TW
中国	其他	other

## 5.6、节点列表

简要描述：

- 节点列表

请求 URL:

- /jyapi/teamList

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
province	否	string	省份简称
isp	否	string	运营商简称
grade	否	string	排队等级（即用户等级）
game_key	否	string	游戏标识

返回示例

```
{
  "status":200, //200、成功 其他失败
  "msg":"success",
  "data":{ //数据
    "customer_id":1, //客户 id
    "list":[ //列表
      {
        "apply_team_id":30, //应用服务器节点 id
        "name":"GP-DEMO-YD", //名称
        "ip":"127.0.0.1", //地址
        "province":"other", //地区简称
        "isp":"other" //运营商简称
      }
    ]
  }
}
```

运营商简称

运营商	简称
电信	CT
移动	CM
联通	CU
其他	other

## 省份简称

大区	省份	简称
东北	黑龙江省	HL
东北	吉林省	JL
东北	辽宁省	LN
华北	北京市	BJ
华北	天津市	TJ
华北	山西省	SX1
华北	河北省	HE
华北	内蒙古	NM
西北	陕西省	SX3
西北	甘肃省	GS
西北	青海省	QH
西北	宁夏	NX
西北	新疆	XJ
西南	四川省	SC
西南	贵州省	GZ
西南	云南省	YN
西南	重庆市	CQ
西南	西藏	XZ
华中	河南省	HA
华中	湖北省	HB
华中	湖南省	HN2
华东	上海市	SH
华东	江苏省	JS
华东	浙江省	ZJ
华东	安徽省	AH
华东	江西省	JX
华东	山东省	SD
华东	福建省	FJ
华南	广东省	GD
华南	广西	GX
华南	海南省	HN3
港澳台	香港	HK
港澳台	澳门	MC
港澳台	台湾	TW
中国	其他	other

## 5.7、应用服务器重启

简要描述:

- 应用服务器重启

请求 URL:

- /jyapi/applyReboot

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
name	是	string	应用服务器名称

返回示例

成功

```
{
  "status":200,           //200、成功 其他失败
  "msg":"success",
  "data":{
    "name":"GS-TX1",     //应用服务器名称
  }
}
```

## 5.8、应用服务器设置调度

简要描述:

- 应用服务器设置调度

请求 URL:

- /jyapi/updateApplyAllot

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
able_allot	是	integer	是否可调度 1、是 0、否
name	是	string	应用服务器名称

返回示例

成功

```
{
  "status":200,           //200、成功 其他失败
  "msg":"success",
  "data":{
    "name":"GS-TX1",     //应用服务器名称
    "able_allot":"1"    //1、是 0、否
  }
}
```

## 5.9、应用服务器详情

简要描述:

- 应用服务器详情

请求 URL:

- /jyapi/server/stateDetail

请求方式:

- POST

参数:

参数名	必选	类型	说明
name	是	string	应用服务器名称

返回示例

```
{
  "status":200,
  "msg":"success",
  "data":{
```

```

        "id":341,
        "name":"DGS-1820cacb695cd7ba929190ecee21d509",
//应用服务器名称
        "mac":"DGS-1820cacb695cd7ba929190ecee21d509",
//应用服务器 mac
        "ing_num":1, //正在游戏中的链路数
        "ready_num":1, //准备中的链路数
        "vram_rate":14, //显存占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "gpu_rate":66, //gpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "memory_rate":-1, //内存占比 -1、未采集到
0-100、正常占比
        "cpu_rate":69, //cpu 占比 -1、未采集到 0-10
0、正常占比
        "vram":86, //显存性能值 -1、未采集到 0-10
0、正常性能值
        "gpu":34, //GPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
        "cpu":31 //CPU 性能值 -1、未采集到 0-100、
正常性能值
        "sc_list":[ //会话列表
            {
                "id":813935, //会话 id
                "gl_key":"DGS-1820cacb695cd7ba929190ecee21d5
09_00", //链路
                "client_sid":"ZVAB2X32FJX7HFNF3H3XFM56ESHZ4S
QS" //用户标识
            }
        ]
    }
}

```