

# InboxGames API

## Table of Contents

1	Общее описание .....	2
2	Этапы регистрации .....	2
2.1	Разработчик регистрируется в системе Inbox.Games.....	2
2.2	Разработчик регистрирует Игру.....	2
2.2.1	Разработчик запускает Игру в тестовом режиме .....	3
2.2.2	Разработчик публикует игру .....	3
2.2.3	Игра Разработчика проходит модерацию .....	3
2.3	Доступ пользователей к игре Игру .....	4
2.4	Доступ пользователя в Игру.....	4
2.4.1	Игра проверяет, есть ли у неё права на доступ к соответствующим функциям API..	4
2.4.2	Игра запрашивает данные о пользователе, которые требуют авторизации.....	5
2.4.3	Получение данных игрока.....	5
	Пример кода на PHP для демонстрации основных функций Inbox.GamesAPI.....	7

## 1 **Общее описание**

Inbox.GamesAPI позволяет сторонним Разработчикам веб-игр подключать игры к системе Inbox.Games.

Разработчик регистрирует почтовый адрес на портале [www.inbox.lt](http://www.inbox.lt), получая данные для аутентификации.

<http://games.inbox.lt/api/>

По данному адресу разработчику предлагается зарегистрировать веб-игру/приложение (далее Игру) в Inbox.GamesAPI, введя соответствующие параметры (главные – уникальное имя Игры, внешний адрес Игры, по которому она реально находится).

Игры располагаются на серверах Разработчика.

Inbox.GamesAPI предоставляет Разработчику API для взаимодействия с Inbox.Games, а также PaymentAPI для монетизации приложения.

Игра отображается средствами HTML IFRAME.

## 2 **Этапы регистрации**

После авторизации на портале [www.inbox.lt](http://www.inbox.lt), Разработчик может получить доступ к разделу регистрации игр по адресу <http://games.inbox.lt/api/>

### 2.1 **Разработчик регистрируется в системе Inbox.Games**

Разработчик получает возможность регистрировать приложения. На данном этапе функции API ему не доступны. Необходимо авторизация со стороны портала Inbox.lv  
Для Партнера генерируется UUID.

### 2.2 **Разработчик регистрирует Игру**

Разработчик должен заполнить регистрационную форму игры, а также указать нужна ли Игре информация о пользователе (доступ к соответствующим API функциям).

eng lat rus e-mail mail+ amigos shop games travel fun smart foto sites files work dating classifieds wi-fi

Mini games Online games My games TOP Games Search

Application Status: **New** | not available

**Parameters:**

API key:   
Application ID:

**Languages:**

Latvian  Russian  English

**About developer:**

Developer name:   
Administrator e-mail addresses:   
Max. 5 - email address (email address of inbox.lv)  
Testers e-mail addresses:   
Max. 50 - email address (email address of inbox.lv)

**About application:**

URL of the application:   
checking availability...  
Min. 3 chars. Max 32 chars. Allowed latin letters, numbers, -, \_

Application name: Latvian  Russian  English

Image:   
Image type: jpg, 195x114px, max. size: 30 Kb

Description: Latvian  Russian  English

Application source URL:   
Address, which will open in an iframe

Iframe height:  px  
Minx. size: 500px, Max: 5000px.

IP:

Rules: Latvian  Russian  English

**User data:**  
Indicate which of the inbox user's available data will be required for application to be able to function properly.

e-mail  Name  Surname  Gender  Date of birth

На данном этапе для Игры генерируется UUID.

### 2.2.1 Разработчик запускает Игру в тестовом режиме

На данном этапе Игра доступна только Партнеру и тестерам, аккаунты которых указываются при регистрации Игры. На этом этапе для Игры доступно Inbox.GamesAPI.

### 2.2.2 Разработчик публикует игру

По завершению тестов Партнер публикует игру для дальнейшей проверки со стороны Портала

### 2.2.3 Игра Разработчика проходит модерацию

Администратор портала проверяет игру и подтверждает либо отклоняет её. При

подтверждении игра автоматически публикуется, при отклонении Разработчику отправляется уведомление о причине отказа.

### 2.3 Доступ пользователей к игре Игру

Пользователь заходит на страницу <http://games.inbox.lv> в раздел On-Line игр и открывает игру по ссылке <http://games.inbox.lt/online/<GameURI>>.

Эту ссылку пользователь получает либо на e-mail либо на сайте Inbox.Games, либо другим способом.

При первом подключении пользователя (пользователь должен быть обязательно авторизован и если нет, то пользователь перенаправляется на форму аутентификации). Далее у пользователя запрашивается подтверждение на подключение к игре и передачу данных партнеру (данные необходимые игре указываются при регистрации игры). После подтверждения передачи данных для пользователя в привязке к выбранной игре Партнера данные записываются в базу. Сохраненные данные доступны Партнеру через функции Inbox.GamesAPI (подробнее в п.)

### 2.4 Доступ пользователя в Игру

После получения подтверждения от Пользователя о подписке на игру (пользователь соглашается с Условиями пользования), пользователь перенаправляется в игру, по адресу указанном при регистрации игры (п.2.2.4). По данному адресу загружается раздел On-line игр и в iFrame URL игры партнера, указанный при регистрации данной игры. iFrame URL выглядит следующим образом:

```
<iframe id="game_frame" scrolling="no" height="800" frameborder="0" width="980"
border="0" style="border-width: 0pt; overflow: hidden;"
src="http://games.com/integration/inbox/?uid=4e000f41-66fc-41cf-aae1-
1259aac51003&language=en"></iframe>
```

Где параметры iFrame *width*, *height* и *src* берутся из профиля игры. В iFrame URL адресе передаются дополнительные параметры *uid* и *language*.

Параметр *uid* является UUID пользователя для данной игры, а *language* язык интерфейса games.inbox.lt с которого пользователь входит в игру.

#### 2.4.1 Игра проверяет, есть ли у неё права на доступ к соответствующим функциям API

После завершения регистрации Игры доступен запрос, в котором указывает список необходимых прав. Если все права доступны, система сообщает об этом. В противном случае возвращается список недоступных функций.

Sample:

JSON ((request at <http://api-games.inbox.lt/1.0/json/>)

Request:

```
{
  "action": "check_permissions",
  "app": "4d907c4a-ec48-43a7-913d-52e3f22a4376",
  "apiKey": "4d9dd03a-fc98-4590-8d98-2730cfb25ae3",
  "data": "fname, lname"
```

}

Answer:

```
{
"code": "200 OK"
}
```

Где *app* UUID игры и *apiKey* UUID пользователя (*apiKey* UUID разработчика)

#### 2.4.2 Игра запрашивает данные о пользователе, которые требуют авторизации

Партнер может проверить есть ли у Игры право получить конкретные персональные данные игрока

Sample:

JSON (request at <http://api-games.inbox.lt/1.0/json/>)

Request:

```
{
"action": "authorize",
"app": "4d907c4a-ec48-43a7-913d-52e3f22a4376",
"apiKey": "4d9dd349-c270-4d90-9339-2731e53a1a5d",
"data": "fname, lname"
}
```

Answer:

```
{
"code": "200 OK",
"apiKey": "4d9dd349-c270-4d90-9339-2731e53a1a5d",
"language": "en",
"inviter": "",
"inviteExtra": ""
}
```

Где *app* UUID игры, *apiKey* UUID пользователя и *data* запрашиваемые данные (возможные параметры *fname*, *lname*, *email*)

#### 2.4.3 Получение данных игрока

В случае если у Игры есть доступ к функциям API (п.2.4.1) и данным игрока (п. 2.4.2), то со стороны партнера возможно получение данных о игроке

Sample:

JSON (request at <http://api-games.inbox.lt/1.0/json/>)

Request:

```
{
"action": "userdata",
"app": "4d907c4a-ec48-43a7-913d-52e3f22a4376",
"apiKey": "4d9dd349-c270-4d90-9339-2731e53a1a5d",
"data": "mail, fname, lname"
}
```

```
}
```

Answer:

```
{  
  "code": "200 OK",  
  "users": [  
    {  
      "apiKey": "4d9dd349-c270-4d90-9339-2731e53a1a5d",  
      "mail": "31gdDEQbBZu8LN6ykA8NavyCQ==@openid.inbox.lv",  
      "fname": "sss",  
      "lname": "dddd"  
    }  
  ]  
}
```

Где *app* UUID игры, *apiKey* UUID пользователя и *data* запрашиваемые данные (возможные параметры *fname*, *lname*, *email*)

В случае запроса *email* партнеру не доступен реальный e-mail игрока а его представление (*alias*), следующего вида [31gdDEQbBZu8LN6ykA8NavyCQ==@openid.inbox.lt](mailto:31gdDEQbBZu8LN6ykA8NavyCQ==@openid.inbox.lt) .

Данный адрес генерируется в момент подтверждения пользователем передачи данных игре, требующей данных о e-mail и активен с момента подтверждения до момента окончания действия подписки пользователя на игру или истечения доступа игры партнера к пользовательским данным

*Пример кода на PHP для демонстрации основных функций Inbox.GamesAPI*

```

<?
error_reporting(E_ALL);
define('API_ENDPOINT', 'http://api-games15.in.dev/1.0/json/');
define('API_ROOT', 'http://api-games.inbox.lt/1.0/');
define('SELF_URI', 'http://api-games.inbox.lt/1.0/demo1/');

//This is a DEMO application, it allows to run a series of tests on gaming API and
hopefully explains how to use it.
//As it is extremely simplified, there's no program structure to speak of. Please
don't write your real apps like this.

function unchunkHttpResponse($str = null)
{
    if (!is_string($str) or strlen($str) < 1)
        return false;
    $eol = "\r\n";
    $add = strlen($eol);
    $tmp = $str;
    $str = '';
    do
    {
        $tmp = ltrim($tmp);
        $pos = strpos($tmp, $eol);
        if ($pos === false)
            return false;
        $len = hexdec(substr($tmp, 0, $pos));
        if (!is_numeric($len) or $len < 0)
            return false;
        $str .= substr($tmp, ($pos + $add), $len);
        $tmp = substr($tmp, ($len + $pos + $add));
        $check = trim($tmp);
    }
    while(!empty($check));
    unset($tmp);
    return $str;
}

function doPostRequest($uri, $data)
{
    $eol = "\r\n";
    $uri = substr($uri, 7);
    $host = substr($uri, 0, strpos($uri, '/'));
    $uri = substr($uri, strpos($uri, '/'));
    $f = fsockopen($host, 80);
    $req = "POST " . $uri . " HTTP/1.1" . $eol;
    $req .= "Host: " . $host . $eol;
    $req .= "Content-Type: text/plain" . $eol;
    $req .= "Content-Length: " . strlen($data) . $eol;
    $req .= "Connection: close" . $eol . $eol;
    fwrite($f, $req);
    fwrite($f, $data);
    $str = '';
}

```

```

if ($f)
{
    while ($r = fread($f, 1024))
        $str .= $r;
    fclose($f);
    $tmp = explode($eol . $eol, $str, 2);
    $headers = $tmp[0];
    $str = $tmp[1];

    $headerArr = explode($eol, $headers);
    $chunked = false;
    foreach ($headerArr as $h)
    {
        if ($h == 'Transfer-Encoding: chunked')
            $chunked = true;
        $tmp = explode(':', $h, 2);
        $hName = trim($tmp[0]);
        //$hVal = trim(@$tmp[1]);
        if (preg_match('`HTTP/1\..\ (\d*) (.*)`', $hName, $matches))
        {
            if ($matches[1] != 200)
                return $matches[1] . ' ' . $hName;
        }
    }
}
else
    return null;

if ($chunked)
    return unchunkHttpResponse($str);
else
    return $str;
}

function checkperm()
{
    //be careful not to mix up te quotes
    $source = '
{
    "action": "check_permissions",
    "app": "0f1dcf5c-d3b5-3884-25c6-cc54b28714e7",
    "apiKey": "f8a2c9a3-5c94-5d24-cd6b-37bc9a394ff0",
    "data": "fname,lname"
}';
    $data = doPostRequest(API_ENDPOINT, $source);
    return $data;
}

function authorize()
{
    //be careful not to mix up te quotes
    $source = '
{
    "action": "authorize",
    "app": "0f1dcf5c-d3b5-3884-25c6-cc54b28714e7",
    "apiKey": "f8a2c9a3-5c94-5d24-cd6b-37bc9a394ff0",
    "data": "fname,lname"
}';
}

```

```

}';
    $data = doPostRequest(API_ENDPOINT, $source);
    return $data;
}

function getfields()
{
    $source = '
    {
        "action": "userdata",
        "app": "0f1dcf5c-d3b5-3884-25c6-cc54b28714e7",
        "apiKey": "f8a2c9a3-5c94-5d24-cd6b-37bc9a394ff0",
        "data": "fname,lname,email"
    }';
    $data = doPostRequest(API_ENDPOINT, $source);
    return $data;
}

$out = '<h1>Awesome app</h1>';
$out .= '<h2>Test me if you will</h2>';

if (!isset($_GET['action']))
    $_GET['action'] = '';

switch ($_GET['action'])
{
    case 'checkperms':
    case 'getfields':
    case 'getfields2':
    case 'getusercount':
    case 'getstats':
    case 'getuserpayments':
    case 'viewtransaction':
    case 'createtransaction':
    case 'createandprocesstransaction':
        $out .= $_GET['action']();
        break;
}

$out .= '<br /><br /><a href="?action=checkperm">check user permission to access
private data (name and surname)</a><br />';
$out .= '<a href="?action=getfields">get user private data (name and
surname)</a><br />';

$out .= '<a href="?action=authorize"> get user authorization for name </a><br />';

?>
<?=$out;?>

```