

# Техническая спецификация - Inbox.GamesAPI

1	Общее описание .....	2
2	Регистрация Разработчика.....	2
3	Разработчик регистрирует Игру .....	3
4	Разработчик запускает Игру в тестовом режиме .....	4
5	Разработчик публикует игру .....	4
6	Игра Разработчика проходит подтверждение.....	4
7	Доступ пользователей к игре .....	4
8	Доступ пользователя в Игру .....	5
8.1	Игра проверяет, есть ли у неё права на доступ к соответствующим функциям API .....	5
8.2	Игра запрашивает данные о пользователе, которые требуют авторизации .....	6
8.3	Получение данных игрока .....	6
8.4	Пример кода на PHP для демонстрации основных функций Inbox.GamesAPI .....	8

## 1 Общее описание

- 1.1. Inbox.GamesAPI система позволяет сторонним разработчикам веб-игр подключать игры к portalу Inbox Games в раздел “OnlineGames” <http://games.inbox.lv/online/>
- 1.2. Чтобы добавить новую игру на портал Inbox Games, необходимо зарегистрироваться на портале [www.inbox.lv](http://www.inbox.lv). Регистрационные данные (имя пользователя и пароль) далее будут использоваться для работы с Inbox.GamesAPI.
- 1.3. По адресу <http://games.inbox.lv/api/> разработчику предлагается зарегистрировать веб-игру/приложение в Inbox.GamesAPI, введя соответствующие параметры игры (обязательные: уникальное имя Игры и внешний адрес Игры, по которому она реально находится).
- 1.4. Игры располагаются на серверах Разработчика.
- 1.5. Игра отображается средствами HTML IFRAME.
- 1.6. Inbox.GamesAPI предоставляет разработчику API для взаимодействия с Inbox Games (поддерживаемые интерфейсы XML, JSON и PHP), а также Inbox.PaymentAPI для монетизации игры. XML, JSON (подробное описание на <http://www.json.org>) и PHP интерфейсы доступны по URLs:

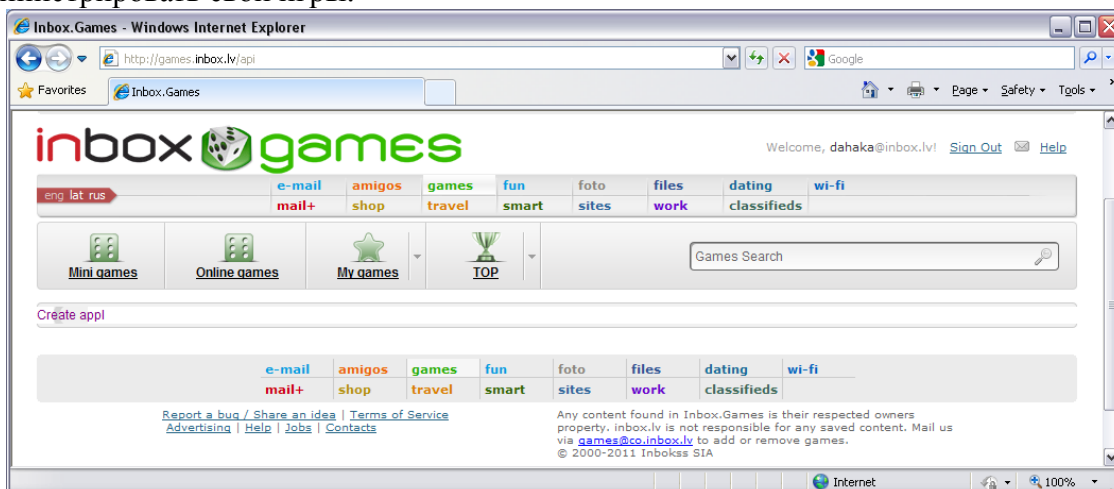
<http://api-games.inbox.lv/1.0/xml/>

<http://api-games.inbox.lv/1.0/json/>

<http://api-games.inbox.lv/1.0/php/>

## 2 Регистрация Разработчика

- 2.1. Чтобы добавить новую игру на портал Inbox Games, необходимо зарегистрироваться на портале [www.inbox.lv](http://www.inbox.lv). Регистрационные данные (имя пользователя и пароль) далее будут использоваться для работы с Inbox.GamesAPI.
- 2.2. Используя регистрационные данные, зайдите на портал <http://games.inbox.lv/>
- 2.3. Откройте линк <http://games.inbox.lv/api/> (доступ к данному разделу могут получить только авторизованные пользователи [www.inbox.lv](http://www.inbox.lv)).
- 2.4. В данном разделе „Create appl” разработчик получает возможность добавлять и администрировать свои игры.



### 3 Разработчик регистрирует Игру

- 3.1. Разработчик должен заполнить регистрационную форму игры, а также указать, нужна ли Игре информация о пользователе (доступ к соответствующим API функциям).
- 3.2. На данном этапе функции API разработчику не доступны. Необходима проверка игры со стороны портала Inbox.lv.
- 3.3. После успешной проверки игры, для разработчика автоматически генерируется UUID, который будет доступен в полях формы: API key, Application ID.



The screenshot shows the 'Application' registration page on the 'inbox games' website. The page is titled 'Application' and has a status of 'New' with a lock icon and 'not available' text. The form is divided into several sections:

- Parameters:** Fields for 'API key:' and 'Application ID:'.
- Languages:** Checkboxes for 'Latvian' (checked), 'Russian', and 'English'.
- About developer:** Fields for 'Developer name:', 'Administrator e-mail addresses:' (with a note 'Max. 5 - email address (email address of inbox.lv)'), and 'Testers e-mail addresses:' (with a note 'Max. 50 - email address (email address of inbox.lv)').
- About application:**
  - 'URL of the application:': A text field containing 'http://games.inbox.lv/online/' and a dropdown menu.
  - 'Application name:': Three text fields for 'Latvian', 'Russian', and 'English'.
  - 'Image:': A 'Browse' button and a note 'Image type: jpg, 195x114px, max. size: 30 Kb'.
  - 'Description:': Three dropdown menus for 'Latvian', 'Russian', and 'English'.
  - 'Application source URL:': A text field with a note 'Address, which will open in an iframe'.
  - 'Iframe height:': A text field with '500' and 'px', and a note 'Minx. size: 500px, Max: 5000px'.
  - 'IP:': A text field.
  - 'Rules:': Three dropdown menus for 'Latvian', 'Russian', and 'English'.
- User data:** A note 'Indicate which of the inbox user's available data will be required for application to be able to function properly.' followed by checkboxes for 'e-mail', 'Name', 'Surname', 'Gender', and 'Date of birth'.

## 4 Разработчик запускает Игру в тестовом режиме

После создания UUID, для игры доступно Inbox.GamesAPI. На данном этапе Игра доступна только разработчику и тестерам, указанным в профиле игры, в разделе <http://games.inbox.lv/online/> (требуется авторизация на [www.inbox.lv](http://www.inbox.lv)).

## 5 Разработчик публикует игру

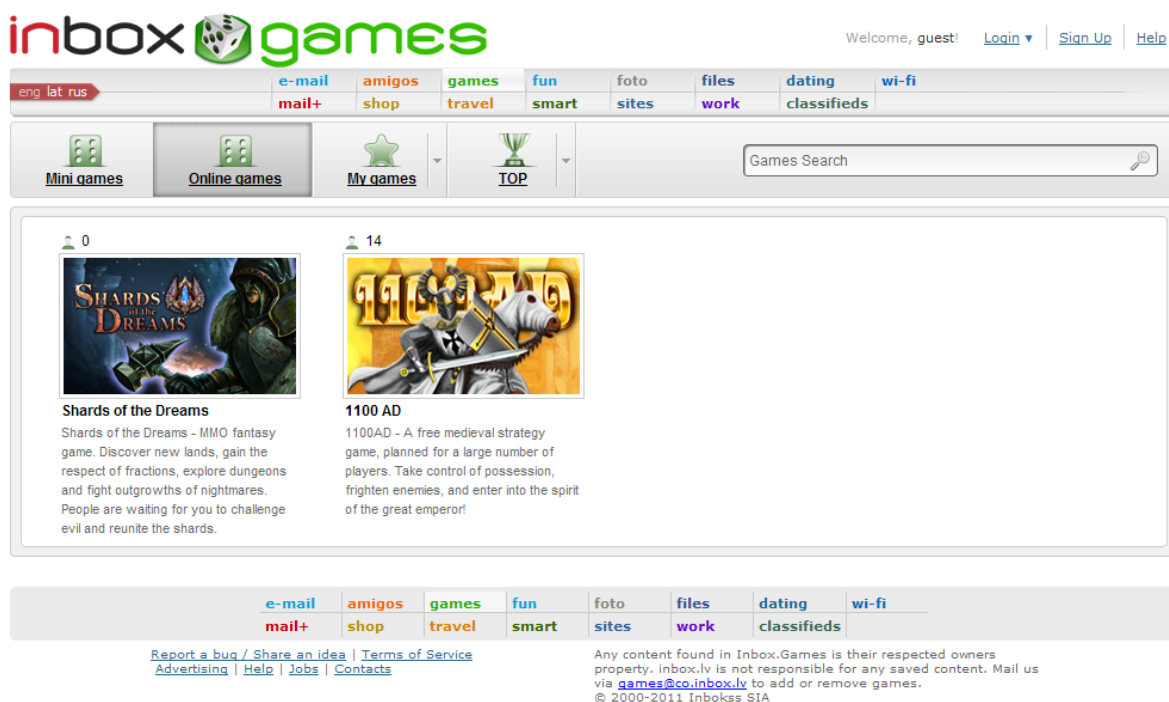
По завершению тестов Разработчик публикует игру для дальнейшей проверки со стороны Портала Inbox.lv.

## 6 Игра Разработчика проходит подтверждение

Администратор портала Inbox.lv проверяет игру и подтверждает либо отклоняет её. При подтверждении игра автоматически публикуется, при отклонении Разработчику отправляется уведомление о причине отказа.

## 7 Доступ пользователей к игре

7.1. Пользователь заходит на страницу <http://games.inbox.lv> в раздел On-Line игр:



The screenshot shows the Inbox Games website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and user options like 'Welcome, guest!', 'Login', 'Sign Up', and 'Help'. Below the logo is a horizontal menu with categories: 'e-mail', 'amigos', 'games', 'fun', 'foto', 'files', 'dating', and 'wi-fi'. Underneath, there are sub-categories: 'mail+', 'shop', 'travel', 'smart', 'sites', 'work', and 'classifieds'. A search bar is located on the right side of the page. The main content area displays two game cards. The first card is for 'Shards of the Dreams', an MMO fantasy game, with a user count of 0. The second card is for '1100 AD', a free medieval strategy game, with a user count of 14. At the bottom of the page, there is a footer with links for 'Report a bug', 'Share an idea', 'Terms of Service', 'Advertising', 'Help', 'Jobs', and 'Contacts'. A copyright notice is also present: 'Any content found in Inbox.Games is their respected owners property. inbox.lv is not responsible for any saved content. Mail us via games@co.inbox.lv to add or remove games. © 2000-2011 Inbokss SIA'.

7.2. Далее пользователь открывает игру, которая находится по ссылке <http://games.inbox.lv/online/<GameURI>>. Эту ссылку пользователь получает либо на e-mail, либо на сайте Inbox Games при клике на игру, либо другим способом.

7.3. При первом подключении пользователя, пользователь должен быть обязательно авторизован (если нет, то пользователь перенаправляется на форму аутентификации).

7.4. У пользователя запрашивается подтверждение на подключение к игре и передачу данных разработчику игры (данные необходимые игре указываются при регистрации игры).

7.5. После подтверждения передачи данных, для пользователя в привязке к выбранной игре разработчика, данные записываются в базу. Сохраненные данные доступны разработчику через функции Inbox.GamesAPI (подробнее в п.8.3).

## 8 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.

По данному адресу загружается раздел On-line игр и в iFrame URL игры разработчика, 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.lv с которого пользователь входит в игру.

### 8.1 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.lv/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)

## 8.2 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.lv/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*)

## 8.3 Получение данных игрока

В случае если у Игры есть доступ к функциям API и данным игрока, то со стороны разработчика возможно получение данных об игроке.

### Sample:

JSON (request at <http://api-games.inbox.lv/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, только его представление (*alias*) следующего вида [31gdDEQbBZu8LN6ykA8NavyCQ==@openid.inbox.lv](mailto:31gdDEQbBZu8LN6ykA8NavyCQ==@openid.inbox.lv).

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 разработчика к пользовательским данным.

## 8.4 Пример кода на PHP для демонстрации основных функций Inbox.GamesAPI

```
<?
error_reporting(E_ALL);
define('API_ENDPOINT', 'http://api-games.inbox.lv/1.0/json/');
define('API_ROOT', 'http://api-games.inbox.lv/1.0/');
define('SELF_URI', 'http://api-games.inbox.lv/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;?>

```

**Контакты по техническим вопросам:**

mailto: [tech@co.inbox.lv](mailto:tech@co.inbox.lv)

тел. +371 67359624