

Atención, esto es sólo una propuesta de API.

Versión: 2017.09.03.1.0

## Justificación / *Justification.*

El desarrollo de la API para la integración del sistema PLACO en los diversos juegos es parte fundamental del proyecto. La intención de nuestra empresa es ofrecer un sistema sencillo para facilitar la integración del sistema de pagos en los juegos.

Queremos ofrecer la máxima transparencia para el usuario pero a la vez intentando garantizar la fiabilidad de todos los intervinientes. Ello nos lleva a elaborar una serie de compromisos para garantizar que todas las partes cumplen sus compromisos.

*The development of the API for the integration of the PLACO system in the various games is a fundamental part of the project. The intention of our company is to offer a simple system to facilitate the integration of the payment system in the games.*

*We want to offer the maximum transparency for the user but at the same time trying to guarantee the reliability of all the participants. This leads us to develop a series of commitments to ensure that all parties fulfil their commitments.*

El API se divide esencialmente en funciones públicas, que no requieren de la autorización del jugador, y funciones privadas que requieren la autorización explícita del jugador antes de realizarse. Algunas de las acciones que se realizarán mediante el API requieren la confirmación mediante 2FA del jugador. Esto deberá tenerse en cuenta a la hora de implementar el uso de la API en los juegos.

*The API is essentially divided into public functions, which do not require the player's authorization, and private functions which require the explicit authorization of the player before being performed. Some of the actions that will be performed through the API require confirmation by 2FA of the player. This should be taken into account when implementing API usage in games.*

Las transacciones se dividen entre las que dependen del sistema de PLACO Proof Of Play (actualmente la obtención de Redeem Codes) y las que permiten el comercio de PLACOS.

*Transactions are divided between those that depend on the PLACO Proof Of Play system (currently obtaining Redeem Codes) and those that allow trading PLACOS.*

Los Redeem Codes se usarán fuera del juego de la manera habitual.

*Redeem Codes will be used outside the game in the usual manner.*

Los saldos y movimientos ocasionados en el juego entrarán en el sistema como transacciones pendientes, esto es no afectarán inmediatamente al saldo real de PLACOS

del cliente, si bien se tendrán en cuenta a la hora de contar el balance del mismo o a la hora de efectuar transacciones. Las operaciones tendrán un retraso de 24 horas para hacerse efectivas sobre el saldo real, si bien el cliente podrá a su voluntad confirmarlas para acelerar pagos. El motivo de introducir dicho retraso es permitir al usuario controlar que efectivamente los cargos producidos por el juego en su cuenta son correctos y poder tener la posibilidad de reclamar cargos incorrectos por parte del gamedev en su cuenta. Así mismo tendrá acceso a los saldos pendientes de cubrir y podrá gestionar en su cuenta virtual cualquier reclamación que le realice un cliente.

*The balances and movements caused in the game will enter the system as pending transactions, that is not immediately affect the real balance of PLACOS of the customer, although they will be taken into account when counting the balance of the same or when making transactions. Transactions will be delayed by 24 hours to become effective on the actual balance, although the customer may at will confirm them to accelerate payments. The reason for introducing such a delay is to allow the user to check that the charges actually incurred by gambling on his account are correct and to be able to claim incorrect charges from gamedev on his account. You will also have access to the outstanding balances to be covered and will be able to manage any claims made by a customer in your virtual account.*

## Funcionamiento general / *General operation.*

La url base para todas las peticiones será:

*The base url for all requests will be:*

<https://playercoin.world/api.php>

Las peticiones al API se realizarán mediante POST con los siguientes parámetros:

*Requests to the API will be made through POST with the following parameters:*

v : 1

Indica la versión del api a utilizar

*Indicates the version of the api to use*

p : JSON de la petición JSON of the petition .

*Request to API defined below.*

g : **Game\_Auth**

Identificador de juego que adquiere el desarrollador al dar de alta un juego nuevo en el sistema.

*Game identifier acquired by the developer when registering a new game in the system.*

i : **Installation\_Id**

Identificador de la instalación / *Installation identifier.*

s : Firma / *Sign*

HASH en SHA256 requerido para validar la petición en el API.

*HASH in SHA256 required to validate the request in the API.*

El parámetro **g** sólo se usará la primera vez para solicitar una nueva instalación al sistema, el resto de peticiones requerirán el parámetro **i**.

*The parameter **g** will only be used the first time to request a new installation from the system, the rest of the requests will require parameter **i**.*

Excepto en la petición de identificador de instalación, en el JSON definido en **p** siempre deberá existir el parámetro **n** correspondiente al Nonce, un número único de secuencia que en cada petición deberá ser superior a la petición anterior. Una manera rápida de hacerlo es usar como parámetro **n** el valor de timestamp.

*Except in the request for the installation identifier, in the JSON defined in **p** there must always be the parameter **n** corresponding to Nonce, a unique sequence number that in each request must be higher than the previous request. A quick way to do this is to use the timestamp value as parameter **n**.*

## Códigos de error / *Error codes.*

En caso de error el JSON devuelto será del siguiente formato  
*In case of error the returned JSON will be the following format :*

```
{“result” : “error”,  
“enum” : CODIGO DE ERROR / ERROR CODE,  
“etext” : MENSAJE DE ERROR / ERROR MESSAGE}
```

<b>CODIGO</b>	<b>SIGNIFICADO</b>
01	API VERSION NOT SET No hay parámetro <b>v</b> en la petición al API. <i>There is no <b>v</b> parameter in the API request.</i>
02	API VERSION NOT SUPPORTED El parámetro <b>v</b> de la petición no contiene una versión válida. <i>Parameter <b>v</b> of the request does not contain a valid version.</i>
03	F NOT SET No hay parámetro <b>f</b> (función) en el JSON recibido. <i>There is no <b>f</b> (function) parameter in the received JSON.</i>
04	F INVALID La función indicada en <b>f</b> no existe. <i>The function indicated in <b>f</b> does not exist.</i>
05	I NOT SET No hay parámetro <b>i</b> ( <b>Installation_Id</b> ) en la petición <i>There is no <b>i</b> parameter (<b>Installation_Id</b>) in the request</i>
06	I INVALID El parámetro <b>i</b> ( <b>Installation_id</b> ) no corresponde a ninguna instalación del sistema. <i>The <b>i</b> parameter (<b>Installation_Id</b>) does not correspond to any system installation.</i>

07	<p>SIGN INVALID</p> <p>La firma SHA256 no es válida. <i>Signature SHA256 is invalid.</i></p>
08	<p>NONCE NOT SET</p> <p>No hay número de secuencia en el JSON. <i>There's no sequence number on the JSON.</i></p>
09	<p>NONCE INVALID</p> <p>El número de secuencia del JSON es inferior al antecedente. <i>The sequence number is lower than the previous one.</i></p>
10	<p>TOO MANY API CALLS</p> <p>Demasiadas peticiones al API en poco tiempo. <i>Too many API petitions in a short time.</i></p>
11	<p>TOR NOT ALLOWED</p> <p>En principio no permitiremos accesos mediante TOR <i>Access through TOR not allowed.</i></p>
12	<p>IP TEMPORARILY BANNED</p> <p>La IP ha sido temporalmente deshabilitada para acceder al API. Ello puede deberse a que se han detectado demasiadas peticiones al sistema en poco tiempo. <i>The IP has been temporarily disabled to access the API. This may be because too many requests to the system have been detected in a short period of time.</i></p>
13	<p>NETWORK TEMPORARILY BANNED</p> <p>La red de donde proviene la petición ha sido deshabilitada temporalmente para acceder al API. Ello puede deberse a que se han detectado demasiados bans de IPs de la red en poco tiempo. <i>The network from which the request originates has been temporarily disabled to access the API. This may be because too many IP bans have been detected from the network in a short time.</i></p>
14	<p>GAME_AUTH INVALID</p> <p>El identificador del juego del parámetro <b>g</b> no corresponde a ningún juego en el sistema. <i>The identifier of the game of parameter <b>g</b> does not correspond to any game in the system.</i></p>
15	<p>TOO MUCH INSTALLATIONS</p> <p>Demasiadas peticiones de instalación de juegos seguidas. Ello puede deberse a un problema a la hora de guardar el <b>Installation_Id</b> por parte del desarrollador. <i>Too many game installation requests in a row. This may be due to a problem when saving the <b>Installation_Id</b> by the developer.</i></p>

## Funciones / *Functions*.

### **new\_installation**

Solicita un nuevo **Installation\_Id** al sistema.

*Requests a new **Installation\_Id** from the system.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

g : **GAME\_AUTH**

p : {"f": "new\_installation"}

Devuelve / *returns*:

```
{ "result" : "success",  
  "i" : Installation_Id,  
  "s" : Sign }
```

### **redeem\_score**

Solicita un código de voucher para regalar PLACOs al usuario a través del sistema de Proof of Play.

*Request a voucher code to give PLACOs to the user through the Proof of Play system.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de.

    "f" : "redeem\_score"

    "score" : Puntuación / *Score*

    "n" : Nonce

s : SHA256 de JSON(p )+ Sign

Devuelve / *returns*:

```
{ "result" : "success",  
  "code" : REDEEM CODE }
```

### **new\_user**

Genera un nuevo usuario en el sistema y vincula su cuenta al juego actual.

*Generate a new user in the system and link your account to the current game.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de

    "f" : "new\_user",

    "email" : Correo electrónico del usuario / *User email*

    "password" : Password seleccionado por el usuario / *User password*

    "pin" : **PIN** seleccionado por el usuario para el acceso al juego / User-selected **PIN**

for game access

“n” : Nonce

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Para continuar el usuario deberá validar la creación y vinculación de su cuenta mediante el enlace enviado a su correo electrónico

*To continue the user must validate the creation and linking of your account through the link sent to your email address*

Devuelve / returns:

{“result” : “success”}

### **log\_with\_user\_id**

Permite la entrada de un usuario si ya tiene el juego vinculado y lo ha usado anteriormente sólo pidiéndole el PIN del juego.

*Allows a user to enter if they already have the game linked and have used it before only asking for the game PIN.*

Parámetros de entrada / Input parameters:

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de

“f” : “log\_with\_user\_id”

“User\_Id” : **USER\_ID**

“pin” : **PIN**

“n” : Nonce

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / returns:

{“result” : “success”}

### **log\_in**

Permite la entrada de un usuario que ya tiene cuenta en el sistema pero aún no ha vinculado el juego a su cuenta.

*Allows the entry of a user who already has an account in the system but has not yet linked the game to his or her account.*

Parámetros de entrada / Input parameters:

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de

“f” : “log\_in”

“email” : Email

“pin” : **PIN**

“n” : Nonce

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / returns:

{“result” : “success”}

Para continuar el usuario debe validar mediante el enlace enviado a su email la vinculación del juego.

*In order to continue the user must validate the game link via the link sent to his email.*

### **log\_out**

Desconecta la sesión del jugador del sistema.

*Disconnect the system player session.*

Parámetros de entrada / *Input parameters:*

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de

“f” : “log\_out”

“User\_id” : **USER\_ID**

“n” : nonce

s: SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns:*

{“result” : “success”}

### **unlink**

Desvincula el juego con el jugador. Si quiere volver a validarse deberá usar el log in.

*Dissociate the game from the player. If you want to be validated again, you must use the log in.*

Parámetros de entrada / *Input parameters:*

v : 1

i : **Intallation\_Id**

p : JSON de

“f” : “unlink”

“User\_Id” : **USER\_ID**

“n” : nonce

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns:*

{“result” : “success”}

### **get\_game\_balance**

Recoge el saldo efectivo de la cuenta del juego.

*Collects the cash balance from the game account.*

Parámetros de entrada / *Input parameters:*

v : 1

i : **Installation\_Id**

p : JSON de

“f” : “get\_game\_balance”

“n” : nonce

s: SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns*:

```
{“result” : “success”,  
“balance” : PLACOS disponibles / PLACOS available,  
“pending_balance” : PLACOS pendientes de transacciones / PLACOS pending from transactions}
```

### **get\_user\_balance**

Devuelve el saldo efectivo de la cuenta del jugador.

*Returns the player's account balance.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

i : **Installation\_Id**

p : JSON de

“f” : “get\_user\_balance”

“User\_Id” : **USER\_ID**

“n” : nonce

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns*:

```
{“result” : “success”,  
“balance” : PLACOS disponibles / PLACOS available}
```

### **send\_to\_user**

Envía de la cuenta del juego a la cuenta del cliente.

*Sending from the game account to the customer's account.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

i : **Installation\_Id**

p : JSON de

“f” : “send\_to\_user”

“User\_Id” : **USER\_ID**

“amount” : Cantidad de PLACOS a enviar / *Amount of PLACOS to send*

“message” : (opcional) Texto explicativo del envío / *(optional) Explanatory text.*

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns*:

```
{“result” : “success”,  
“amount” : Cantidad de PLACOS transferida / Amount of PLACOS transfered}
```

### **receive\_from\_user**

Solicita un pago desde la cuenta del cliente.

*Request a payment from the customer's account.*

Parámetros de entrada / *Input parameters*:

v : 1

i : **Installation\_Id**

p : JSON de



“f” : “receive\_from\_user”  
“User\_Id” : **USER\_ID**  
“amount” : Cantidad de PLACOS a recibir / *Amount of PLACOS to receive*  
“message” : (opcional) Texto explicativo de la solicitud / *(optional) Explanatory text.*  
s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns:*

{“result” : “success”,  
“amount” : Cantidad de PLACOS transferida / *Amount of PLACOS transfered*}

### **user\_to\_user**

Solicita la transferencia de una cantidad de PLACOS de un usuario a otro y permite al gamedev aplicar un porcentaje de comisión si lo desea.

*It requests the transfer of a number of PLACOS from one user to another and allows gamedev to apply a percentage commission if desired.*

Parámetros de entrada / *Input parameters:*

v : 1

i : **Installation\_id**

p : JSON de

“f” : “user\_to\_user”

“User\_Id\_sender” : **USER\_ID** del cliente que emite la transferencia / *USER\_ID of the sender.*

“User\_Id\_receiver” : **USER\_ID** del cliente que recibe la transferencia / *USER\_ID of the receiver.*

“amount” : Cantidad de PLACOS a transferir / *Amount of PLACOS to transfer*

“fee” : Porcentaje sobre la transacción que se enviará a la cuenta del juego / *Percentage of the transaction that will be sent to the game account*

“message” : (opcional) Texto explicativo de la transferencia / *(optional) Explanatory text*

s : SHA256 de JSON(p) + Sign

Devuelve / *returns:*

{“result” : “success”,  
“amount” : Cantidad de PLACOS transferida al receptor descontada la comisión para el juego / *Amount of PLACOS transferred to the receiver minus commission for the game,*  
“fee\_amount” : Cantidad de PLACOS transferida al juego / *Amount of PLACOS transferred to the game*}