



PayBar

Инструкция по установке

Иксолла

Июнь 2012

Содержание

Компактный размер и дизайн на ваш выбор.....	3
Простая интеграция.....	3
Аудитория.....	4
Параметры PayBag.....	5
Пример.....	6

PayBar от Иксолла

PayBar — это новейшее решение Иксолла для оптимизации процесса оплаты в играх. За счет компактного отображения альтернативных способов оплаты в вашем интерфейсе, PayBar максимально увеличивает конверсию, используя при этом минимум пространства. Пользователи могут выбирать способы оплаты напрямую в PayBar, а также увидеть полную версию PlayStation, чтобы завершить транзакцию так, как им удобно.

Компактный размер и дизайн на ваш выбор

Вы можете полностью настроить внешний вид PayBar в соответствии с эстетикой вашего продукта. PayBar предоставляется вместе с полным комплектом сервисов Иксолла, включая настройки безопасности, защиту от откатов и фрода и мультиязычную поддержку пользователей в режиме 24/7.

PayBar уникально подстраивается под абсолютно каждого пользователя, т.к. полностью строится на динамическом коде: основываясь на привычках ваших игроков, одно решение превращается в миллионы различных платежных конфигураций. Многие издатели предлагают оплату в своих играх только через PayPal или кредитные карты; принимая это во внимание, PayBar дает пользователю именно те способы оплаты, которые он хочет.

Система использует PayRank, наш патентованный алгоритм ранжирования способов оплаты, который запоминает поведенческие алгоритмы, применяет гео-ip трекинг и другие инструменты, чтобы предложить вашему пользователю индивидуальный, наиболее подходящий для него набор способов оплаты и сделать платежи по всему миру максимально локализованными.

Простая интеграция

PayBar крайне прост в установке. Его внешний вид полностью настраивается в соответствии с требованиями вашего проекта. Вы можете создать дизайн PayBar самостоятельно или же связаться с Xsolla, чтобы получить готовый к установке html-код. Все, что останется сделать, — это скопировать его на страницу вашего платежного интерфейса.

Наши технические специалисты позаботятся о том, чтобы вы осуществили установку и запустили инструмент в течение одного дня. С PayBar вы забудете о потерях конверсии из-за отсутствия нужных способов оплаты. Предлагайте пользователю именно те платежные системы, которые ему подходят, вместе с PayBar.

Аудитория

Этот документ предназначен для разработчиков, собирающихся установить Иксолла PayBar в своей игре. Обратите внимание: документ предполагает хорошее знакомство с основными методами HTML.

Интеграция PayBar

Интеграция PayBar очень проста и заключается во внедрении кода в ваш проект, который вызывает функцию **XPBWidget.init** вместе с заданными параметрами. Всю необходимую информацию вы можете найти в [Примере](#).

Параметры PayBar

Название поля	Описание	Пример
element_id	ID html-элемента.	paybar
type	Способ открытия Paystation: newwindow – в новом окне lightbox – в lightbox	lightbox
project	ID проекта	4783
v1	Параметр идентификации пользователя (для проектов, подключенных по протоколу продажи виртуальной валюты обычно ник в игре, для игр, подключенных по протоколу кассы - номер заказа). 255 символов.	demo
v2	Дополнительный параметр идентификации пользователя (в зависимости от настроек проекта) . 200 символов.	0
v3	Дополнительный параметр идентификации пользователя (в зависимости от настроек проекта) . 100 символов.	0
out	Количество игровой валюты. Разделитель «.» (2 знака после точки)	10
email	Email пользователя	mail@example.ru
scripthost	Служебное. Сервер, на котором размещен плагин	https://test.project.com
itemTemplate	Шаблон для вывода способов оплаты. (Например, если вы не хотите отображать название способа оплаты, вы можете удалить %NAME%).	<code>%NAME%</code>
css	Файл стилей	example.css
local	Локализация: ru - Русский en - Английский	ru
country	Страна (если параметр не передан, то страна	RU

Название поля	Описание	Пример
	будет определяться на IP-адресу).	
errorCallback	Пользовательская функция для обработки ошибок.	
doneCallback	Функция, вызываемая после успешной загрузки PayBar.	
template	<p>Шаблон отображения PayBar.</p> <p>Существует 3 вида отображения, параметры шаблона зависят от вида.</p> <p>1) id: 'inline' (отображение в одну линию) Параметры: icon_count (количество способов оплаты), other (флаг отображения кнопки других способов оплаты, принимает значения true и false)</p> <p>2) id: 'slide' (отображение со стрелками прокрутки) Параметры: icon_count (количество способов оплаты), shift_count (количество способов оплаты при прокрутке), animation_speed (скорость анимации)</p> <p>3) id: 'show_more' (используется при вертикальном положении PayBar, например, на мобильном телефоне) Параметры: icon_count (количество способов оплаты), other_count (количество способов оплаты при нажатии на кнопку Показать еще)</p>	<p>template: { id: 'inline', icon_count: 7, other: true }</p> <p>template: {id: 'slide', icon_count: '5', shift_count: '3', animation_speed: '200'}</p> <p>template: {id: 'show_more', icon_count: '5', other_count: '3'}</p>

Пример

https://secure.xsolla.com/paybar/jswidget/example_doc.php?local=ru&country=RU

```
<?php

$fields = array('project' => '4783', 'v1' => 'demo', 'out' => '1', 'email' =>
'support@xsolla.com', 'phone' => '', 'type' => 'lightbox', 'local' => '', 'country'
=> '');

foreach($fields as $field => $value) if(isset($_GET[$field])) $fields[$field] =
$_GET[$field];

?><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">

<title>JS widget Paybar</title>

</head>
```

```

<body>
<div class="payment-list" id="paybar">
</div>

<script type="text/javascript"
src="https://secure.xsolla.com/paybar/jswidget/paybar.js"></script>
<script type="text/javascript">
    XPBWidget.init
    (
        {
            element_id: 'paybar',
            type: '<?php echo addslashes($fields['type']) ?>',
            project: '<?php echo addslashes($fields['project']) ?>',
            v1: '<?php echo addslashes($fields['v1']) ?>',
            v2: '<?php echo addslashes($fields['v2']) ?>',
            v3: '<?php echo addslashes($fields['v3']) ?>',
            out: '<?php echo addslashes($fields['out']) ?>',
            email: '<?php echo addslashes($fields['email']) ?>',
            phone: '<?php echo addslashes($fields['phone']) ?>',
            scripthost: 'https://secure.xsolla.com',
            itemTemplate: '<span><a href="%HREF%" target="_blank"><b>%NAME%</b></a></span>',
            css: 'example4.css',
            local: '<?php echo addslashes($fields['local']) ?>',
            country: '<?php echo addslashes($fields['country']) ?>',
            errorCallback: function(message, category) { alert('Error "' + message + '"
at ' + category); },
            doneCallback: function() {},
            template: { id: 'inline', icon_count: 5, other: true }
        }
    );
</script>

</body>
</html>

```