

Руководство к AppPay SDK

Сама библиотека содержится в папке AppPay SDK, никаких дополнительных библиотек не требуется, но при этом требуется редактирование файла AndroidManifest.xml

```
<uses-sdk android:targetSdkVersion="19" android:minSdkVersion="10"/>
```

Минимальная версия Android SDK должна быть не ниже 10

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/><uses-permission  
android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/><uses-permission  
android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>
```

Тут собственно разрешения для приложения для доступа к интернету для выполнения запросов и получения ответов, и доступ к состоянию сети для проверки доступности сетевого соединения при выполнении запросов.

```
<meta-data android:name="mId" android:value="1"/><meta-data android:name="authKey"  
android:value="NokXzFcgWQHnffqc7YbZnNeR3fmAHq0u"/>
```

Должны быть добавлены в структуру <application>. Это данные вашей учетной записи AppPay, которые можно получить в личном кабинете. Для тестов можно использовать данные значения.

```
<activity android:name="android.sdk.apppay.AppPaySDKActivity"> </activity><activity  
android:name="android.sdk.apppay.AppPayFormActivity"> </activity><activity  
android:name="android.sdk.apppay.AppPayOrderActivity"> </activity>
```

Обязательное объявление активностей SDK, необходимы для их запуска в тестовом приложении

Пример заполненного файла AndroidManifest.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<manifest android:versionName="1.0" android:versionCode="1"  
package="apppay.sdk.apppaysdksample"  
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"><uses-permission  
android:name="android.permission.INTERNET"/><uses-permission  
android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE"/><uses-permission  
android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>  
<uses-sdk android:targetSdkVersion="19" android:minSdkVersion="10"/>  
<application android:icon="@drawable/ic_launcher" android:allowBackup="true"><meta-  
data android:name="mId" android:value="1"/><meta-data android:name="authKey"  
android:value="NokXzFcgWQHnffqc7YbZnNeR3fmAHq0u"/><activity  
android:name="apppay.sdk.apppaysdksample.MainActivity"  
android:label="@string/app_name"><intent-filter><action  
android:name="android.intent.action.MAIN"/><category  
android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/></intent-filter></activity><activity  
android:name="android.sdk.apppay.AppPaySDKActivity"> </activity><activity
```

```
android:name="android.sdk.apppay.AppPayFormActivity"> </activity><activity
android:name="android.sdk.apppay.AppPayOrderActivity">
</activity></application></manifest>
```

Основная работа с SDK ведется через класс AppPaySDKHelper, при его объявлении будут два варианта: запустить основную активность SDK в режиме по умолчанию (без измененных параметров оформления). На данный момент данные параметры можно менять только у AppPaySDKActivity(основного Activity библиотеки).

```
package apppay.sdk.apppaysdksample;
```

```
import android.app.Activity;
import android.graphics.Color;
import android.os.Bundle;
import android.sdk.apppay.AppPaySDKHelper;
```

```
public class MainActivity extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        AppPaySDKHelper helper = new AppPaySDKHelper(MainActivity.this);
        helper.callCustomizeActivity("logo", Color.GREEN,
                                   ",Submit", "Submit");
    }
}
```

Функция callDefaultActivity() отвечает за запуск AppPaySDKActivity по умолчанию, а функция callCustomizeActivity(String picName, int bgColor,String editLabel, String buttonLabel) позволяет изменять параметры оформления AppPaySDKActivity и принимает следующие параметры:

- 1) picName – имена drawable ресурса не из библиотеки для картинки логотипа, т.е. если у вас drawable в проекте, то к ней можно обратиться по строке с именем соответствующего ресурса, например для того чтобы установить картинку logo.png из тестового приложения(AppPaySDKSample) , находящегося в папке drawables этого проекта достаточно передать в функцию строку “logo”.
- 2) bgColor – цвет заливки заднего фона активность принимает int с кодом цвета, тестировались значения из класса Color (например Color.RED).
- 3) buttonLabel и editLabel – текст заголовка поля ввода суммы платежа и кнопки подтверждения соответственно

Если нет необходимости изменять какой-либо из параметров, то можно передавать 0 для параметра bgColor и “” для всех остальных параметров. При этом вызов функции в виде callCustomizeActivity(“”, 0, “”, “”) равносителен вызову функции callDefaultActivity().

Далее SDK сама перешлет вас на активность ввода параметров карты для платежа. Нажатие на кнопку submit приводит к проведению платежа. Кнопка check вызывает активность, проверяющую статус проведенного платежа. Всего статус может быть в 3 состояниях: «Платеж прошел», «Платеж не прошел » и «Ожидание».