# 支付系统设计:银行卡支付(三)

这一期,回到支付系统的核心业务,即支付。每个电商公司的支付系统都已经或多或少的 实现了交易核心功能,可也都是一直在改进,总是不断的有新的需求冒出来。所以这一期 开始,我们梳理一下:到底有哪些支付方式?每种支付方式都是怎么运作的?

## 支付和交易

说到支付就不得不提交易。这两个概念在不同公司中是不一样的。我们的定义是,交易是生成订单;支付是对订单进行付款。 订单生成过程我们以后另开话题来说。这一次重点介绍支付。而就支付行为来说,我们碰到的大部分都是单次支付,其次还有转账和退款。在苹果推出订阅支付后,国内支付宝等也在陆续跟进。 单次支付是我们用的最多的支付方式了,即一次结清所有款项。把单次支付走通了,其他支付方式也容易处理。 本期重点介绍单次支付。

### 银行卡支付

先说大家比较熟悉的银行卡支付,它分为线上支付和线下支付两种形式。线下支付就是通常说的 POS 收单,这里不介绍这个内容。对线上支付,按照卡的类别,分为贷记卡支付,也叫 motopay、ePOS,即信用卡支付;和借记卡支付。按照支付形态,又分为认证支付、网银支付、快捷支付几种形态。银行卡网银支付要求银行卡必须开通在线支付功能,而快捷支付并不需要开通在线支付功能。主要利用支付验证要素(卡号、密码、手机号、CVN2、CVV2等),结合安全认证(例如短信验证码),让持卡人完成互联网支付。

## 认证支付

指用户在绑卡时,将卡信息提供给电商。这样在支付时,用户无需再输入这些信息,由电商在服务器侧保留用户的账户信息,比如身份证号,卡号,手机号。在用户支付时,无需再输入这些内容,最多就提供个密码或者校验码,就可以完成支付。这基本不会打断用户的使用体验,所以也是电商喜欢的支付方式。但认证支付最让人诟病的就是安全性。一方面需要向电商暴露个人信息,一旦被窃取,资金就容易被盗走。还有在手机上执行支付,一旦手机丢失,窃取者就可以轻而易举的使用或者转移资金。

### 快捷支付

快捷支付和认证支付类似,不同点在于绑卡之后,有些银行接口会返回 token,后续使用 token 来作为支付凭证,无需提供卡号信息,这样电商也不需要本地保留卡号了。目前主 要是银联有提供 token 接口。

### 网银支付

相对来说,网银支付要安全很多。网银支付是由银联或者银行提供支付界面,用户必须在页面上输入卡号,密码等验证信息才可以执行支付。大部分银行还要求用户使用 U 盾或者其它安全硬件。但安全和易用永远是个矛盾。网银使用会打断用户体验,增加用户使用难度。对使用硬件加密的支付,不可能天天带着 U 盘跑。另外网银主要用在 web 端,在手机端,嵌入网银页面,还是比较难看的

## 支付流程

走一个具体的例子看看吧。比如用户在电商系统中买了 200 块钱的东西, 然后通过浦发银行卡做结算, 用的是快捷支付。这个过程是:

用户在交易界面上,提交订单到交易系统中; 交易系统确认订单无误后,请求支付系统进行结算。这是在交易系统做的,后面工作就进入支付系统。

用户被引导到收银台页面, 让用户确认交易金额,选择支付方式,调用支付系统接口。

支付系统接收到支付请求,验证请求的各个字段是否有问题,确认无误后,调用支付网关执行支付。

支付网关请求浦发银行的快捷支付接口执行支付。

支付网关接收到支付结果报文后,对结果报文做解析,获取结果,并将结果告知交易系统。 这可以通过 URL 或者 RPC 调用来实现。

商城系统收到支付结果后,开始执行后续操作。如果是支付成功,则开始准备出库。这一步在交易系统中处理,这里不做介绍。

网银支付,和快捷相比,就在第 4 步,插入一个步骤,将用户导航到网银页面输入支付信息,后续步骤是一样的。在资金流上也是相同的。 而在第五步获取返回结果上,一般银行就直接同步返回,银联是分为同步和异步返回。同步告知操作成功或者失败,异步告知扣款成功或者失败。同步操作和异步操作都需要调用方提供一个回调的 URL 地址,银联会将参数附加在这个地址上。通过解析这些参数可以得到执行结果。异步操作一般有 2-3 秒的延迟,取决于网络,以及该交易处理的复杂度。

## 资金流

上一节说的是支付的信息流,那资金流应该是怎么走的? 在第三步,会触发资金流。资金从用户个人账户上转移到电商公司的账户。当然,银行也不是活雷锋,这一笔交易是要收手续费的。资金是实时到账的,手续费一般是按月结算。有按交易笔数计费的,但大部分还是按照交易金额来收费。

同行快捷支付是比较简单的场景,让我们来逐步增加难度。如果支付系统没有对接浦发银行,那对浦发卡,就得走其它支付方式:银联或者第三方支付。

先说银联快捷。银联提供的多种接入方式,常说的快捷支付,在银联文档中叫商户侧开通 token 接口。通过这个接口,可以实现同行和跨行资金结算。不管收款行是浦发还是其它 行,都可以完成结算。对本地和用户来说,体验是一样的。而在银联侧,后台资金流处理 却不一样。了解这个资金流,有助于在异常情况下,了解资金到底跑到哪里了。

如果收款行也是浦发银行,银联发报文给浦发,浦发使用内部系统完成两个账户间的转帐,即时完成。

如果收款行是他行,比如工行。银联发指令给浦发和工行,分别完成各自账户上资金余额的增减,对个人和电商来说,这笔资金算是落地了。但实际资金流并不是立即发生。银联会在半夜做清结算后处理这笔资金。这个过程就是金融机构之间的清结算了,一般不需要关注。

如果使用的是第三方支付,对用户来说,处理的流程和银联一样。但资金流会不一样。第三方支付在浦发和工行一般都会有落地的托管资金。 发生交易后,一般来说不会产生跨行资金流动。用户在浦发行的钱会被结算到第三方支付在浦发行的托管账户,而在工行的钱,会由第三方支付在工行的账户打到客户账户上。 这就降低了跨行资金流动成本。

目前国内主要银行都提供快捷和直联的接口。对电商来说,要对接哪些银行是个需要考虑的问题。怎么对接银行,渠道和第三方支付。

## 银联 Token 支付

一般来说,大部分银行都提供直联和网银接口,但不需要直接对接所有银行。银联和第三方支付也提供直联接口,可以直接对接国内主要银行。也不是所有银行都被银联支持,这和银联签约的接口有关,需要在对接时咨询银联。从我们使用情况看, 浦发借记卡、邮储银行卡是不支持的。 另外 交行、平安(含原深发)、上海银行、浦发、北京银行,上述银行卡需通过 这个地址 开通银联在线支付业务。

### 对接银行

大部分银行提供的银行卡支付接口,借记卡支付和贷记卡支付是不一样的。但也有几个好心的银行,可以用一套接口同时开通借记卡和贷记卡。点名赞一下这些银行: 宇宙第一大行工商银行和建设银行。其他同学对接中如果也发现借记卡和贷记卡用一个接口的,也请及时告知。 作为国内最保守的软件团队,和银行对接时务必做好足够的准备。在商务谈判完成、拿到银行的接口文档后,需要考虑两个问题: 专线问题、加密问题。

#### 专线问题

首先是专线问题。 大部分银行对接是需要专线的。 与银行沟通的时候,注意收集如下信息:

专线类型: MSTP 类型或者 SDH 类型。

专线接入点:目前国内主要是联通、电信。

封装类型: HDLC 或者 PPP

专线代宽: 默认是 2M

前置机 IP,这个需要在银行侧和电商侧进行配置。 专线其实是在银行和电商之间建立一个局域网,需要双方分配通讯 IP。 其实这两组 IP 都是 NAT 后的 IP,银行分配给我们的是电商真实的前置机 IP 经过最外端的网络防火墙转换后的 IP 段,后者也是对方的真实前置机 IP 经过转换后的 IP 段。 出于安全考虑,双方都不会将真实 IP 暴露出去,所以要NAT。

接入地址:即电商这边机房的地址。

这些专业名词,可以自己检索,太专业了,其实我也不懂。从可靠性角度考虑,一般建议从联通、电信各拉一条线路出来。一旦有一个线路出问题了,也不会导致所有交易被终止了。不需要专线的银行接口有:浦发、工行、交行信用卡等。需要专线的有中行、农行、建行等。一般专线需要1个月左右的时间,包括银行侧的申请、施工时间。

#### 加密问题

其次是加密问题。部分银行,如中行,前置要求使用加密机。此处加密机的常用功能有三方面:

MAC 加密(完整性); 支付会话\密码加密(安全性); 密钥交换加密(防截取)。 对开发来说,加密机的主要作用,是让黑客都无法从内存中看到密码。 不是做广告,国内对接银行一般就用江南天安的加密机了

### 对接银联

对接银联比对接银行简单,不需要专线,不需要加密机。 不过需要获取 ADSS 认证。 银 联最近在推 Token 接口,有两套接口,一套是银联侧开通,一套是商户侧开通。前者类似 网银支付,后者类似快捷支付。 务必要求接入后者接口啊。基本上读完接口文档就知道 怎么写代码了。

接下来,这里将分别介绍如何对接第三方支付、应用内支付等内容。敬请关注。

## 相关阅读

支付系统设计: 支付系统的账户模型(一)

支付系统设计:对账处理(二)

作者: 凤凰牌老熊,程序员 & 架构师,来自中科大的本科,研究生在软件所学习。先后在中科辅龙、三星(中国)研究院和国内一些大型的互联网公司呆过。在中科辅龙公司负责电子政务内容管理系统建设,负责研发龙驭系列产品的研发,这款产品最终实施到2000多个电子政务网站上,期间也参与了一些支付反洗钱以及支付系统的建设。之后在三星中国研究院,负责自然语言处理(NLP)以及智能家居相关项目。智能家居项目在2014CES消费电子展上作为三星重点项目推介。2014年开始加入爱奇艺公司,负责数据仓库和支付系统的建设。

本文由@凤凰牌老熊(微信公众号: shamphone) 原创发布于人人都是产品经理。未经许可,禁止转载。