

مستندات پلاگین Zarinpay نسخه ۱/۰/۰/۰

توسعه دهنده: سجاد احمدی نیت | تیر ۱۴۰۴ | گروه صنایع خلاق نسیم مهر | حقوق توسعه دهنده محفوظ است!

سلام! این مستندات به شما کمک می‌کند تا پرداخت درون برنامه زرین پال رو به راحتی در پروژه یونیتی خودتون ادغام و استفاده کنید. ما سعی کردیم همه چیز رو ساده و تمیز نگه داریم تا تمرکز شما روی ساخت بازی تون باشه، نه درگیری با فرآیندهای پرداخت. استفاده و نشر این پلاگین کاملاً رایگان و آزاده!

فهرست مطالب

۱. مقدمه
۲. معرفی پلاگین و هدف
۳. قابلیت‌ها
۴. ساختار پوشه‌ها و اجزای پلاگین
۵. آموزش نصب و راه‌اندازی سریع - Quick Start
۶. جزئیات و تشریح بخش‌های مهم
 - a. کدهای یونیتی
 - b. کدهای سمت سرور
۷. نکات مهم و امنیتی
۸. رایجترین مشکلات و ارور ها
۹. خلاصه قدم به قدم راه‌اندازی
۱۰. کپی‌رایت و مجوز استفاده

۱. مقدمه

این پلاگین برای ساده سازی پرداخت IAP بازی یا اپلیکیشن شما با زرین پال طراحی شده. نسخه موردنظر یونیتی برای استفاده از آن فعلاً حداقل Unity 2018.4 LTS (شاید پایینتر هم پاسخگو باشد) به بالا است. تمرکز اینجانب امنیت در سطح متوسطه، راحتی و سرعت راه‌اندازی بوده و سعی شده کدها قابل توسعه و تمام نیازهای پایه یک فروشگاه کوچک را پوشش دهد. لطفاً دقت کنید که جهت امن سازی بیشتر، باید مرچنت کد درگاه را در مکانی امن تر سازماندهی کنید و اسکریپت ZarinpalBuy به همین منظور، بصورت آزاد و با قابلیت درک بسیار بالا، قرارداد شده و بصورت یک کتابخانه با فایل dll تعبیه نشده است.

۲. معرفی پلاگین و هدف

پلاگین ZarinPay یک راه‌حل راحت و امن برای پرداخت آیتم‌های داخل بازی/اپلیکیشن هست که:

- دو بخش کلاینت یونیتی و سرور PHP دارد

• خروجی مختصر و با قابلیت اتصال آسان به UI بازی دارد

*** این پلاگین صرفاً پرداخت مستقیم و با ارسال و استعلام اطلاعات با استفاده از POST و GET میباشد.
*** در [مخزن گیتهاب این پلاگین](#) انواع پروژه و پکیج یافت میشود. یک پکیج برای نسخه های ۲۰۱۸/۳ الی ۲۰۲۱/۳ است (فایل 2018-2021-zarinpay). یک پکیج برای تمامی نسخه ها (فایل zarinpay) میباشد. البته بر روی نسخه های ۶/۰/۰ تست نشده است اما بنظر که بدون مشکل باشد.

۳. قابلیت ها

- ✓ راه اندازی سریع و راحت
- ✓ امنیت بالا با معماری client-server
- ✓ سازگار با یونیتی UI و دکمه ها
- ✓ هر محصول/دکمه فقط با یک پارامتر قابل تعریف است
- ✓ قابلیت افزودن آیتم یا بسته جدید فقط با چند خط کد
- ✓ نمایش پنل های نتیجه و وضعیت پرداخت (موفق، ناموفق، تکراری، ...)
- ✓ سازگاری با پکیج فارسی ساز متون
- ✓ دارای نمونه صحنه تست آماده

۴. ساختار پوشه ها و اجزای پلاگین - بغیر از README و فایل مستندات و فایل PACKAGE و آیکون

Assets/

└─ Zarinpal/

| └─ Prefabs/

| | └─ ZarinpalBuy.prefab ← شامل اسکریپت اصلی و راحت برای کشیدن در صحنه

| | └─ Panels.prefab ← پنل های آماده مدیریت وضعیت پرداخت

| └─ Scripts/

| | └─ ZarinpalBuy.cs ← کد اصلی مدیریت پرداخت و رفتار پس از آن

| | └─ PersianText/ ... ← (UI جهت سازگاری متون فارسی در) پکیج فارسی ساز متون

| └─ Server/

| | └─ check.php ← کد چک کردن تراکنش برای یونیتی (باید بر روی سرور یا هاست بارگذاری شود)

| | └─ verify.php ← کد اتصال یونیتی به درگاه مورد نظر (باید بر روی سرور یا هاست بارگذاری شود)

| └─ Test/

| └─ ZarinpalTestScene.unity ← صحنه تست آماده با دکمه ها و پنل نمونه

۵. آموزش نصب و راه اندازی سریع

● آپلود فایل‌های سمت سرور:

- فایل‌های verify.php و check.php را روی هاست یا سرور خودتان آپلود کنید.
- مقدار مرجنت کد را فقط در سرور وارد کنید.
- آدرس‌ها ثابت بماند.

● انتقال پوشه Zarinpay به پروژه Unity

- پوشه Zarinpay را به مسیر Assets منتقل کنید (یا پکیج اون رو import کنید).

● افزودن به صحنه:

- از پوشه Prefabs پری فب ZarinpalBuy را وارد صحنه بکشید.
- در صورت نیاز، Panels را هم برای نمایش وضعیت پرداخت به Canvas اضافه کنید.

● اتصال دکمه‌های خرید:

- هر دکمه خرید را با متد StartPaymentByProduct(int) ست کنید.
- مقدار int آیتم (مثل ۱ برای بسته ۱ سکه، ۲ برای بسته ۵ سکه و ...) را ست کنید.

● تنظیم فیلدهای اصلی:

- متن سکه (Coin)، متن وضعیت (StatusText) و پنل‌های وضعیت را در Inspector جایگذاری کنید (در این یک مورد شما علاوه بر دکمه‌ها و رویدادهایی که پیش از خرید و پس از خرید انجام می‌دهند، می‌توانید آنرا تغییر دهید و خودرا منوط به سکه نکنید)

● ساختار سرور:

- آدرس فایل‌های verify.php و check.php در کد یونیتی باید به درستی تنظیم شود (خط ۵۳ و ۱۱۲ کد ZarinpalBuy که باید لینک مستقیم این دو فایل باشند و از ساختارهای زیر پیروی کنند:
https://yourdomain.ir/verify.php?order_id={orderId}&amount={payAmount}
https://yourdomain.ir/check.php?order_id={orderId}&mark_delivered=1
که معمولا جای yourdomain نام دامنه خودرا می‌گذاریم.

نکته: اگر دامنه سایت شما گواهی ssl ندارد، به جای https حتما http بنویسید.

- **نکته:** اگر فایل اسکریپت شما در پوشه/پوشه‌های میانی قرار دارد، حتما مسیر آنرا دخیل کنید. مثلا: https://yourdomain.ir/zarinpay/verify.php?order_id={orderId}&amount={payAmount} که در این بین فایل verify.php در پوشه zarinpay قرار دارد. فایل php باید به گونه ای باشد که وقتی مسیر آنرا در مرورگر copy-paste میکنید، بدون اشکال اجرا شود و پیغامی ننویسد یا پیغام موفقیت آمیز چاپ کند.

نکته: می‌توانید هاست یا سرور را از میزبانهای وب و سرور دریافت کنید. هاست (host) یک فضای وب است که به شما اجازه می‌دهد فایلها و اسکریپتهای خودرا بارگذاری کنید.

- در یونیتی در فیلد merchant_id در اسکریپت ZarinpalBuy باید مرجنت کد خودرا بگذارید که می‌توانید آنرا از بخش "تنظیمات درگاه پرداخت" در بخش "کد درگاه پرداخت" کپی کنید.

۶. جزئیات و تشریح بخش‌های مهم

متغیرهای مهم و قابل ویرایش ، در اسکریپت ZarinpalBuy :

متغیر	توضیح	قابلیت ویرایش در inspector	جزوی از نمونه یا اسکریپت پایه؟
<code>public Text Coin;</code>	متن رابط کاربری نشان‌دهنده تعداد سکه فعلی	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public Text StatusText;</code>	پیام وضعیت نکات پرداخت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>int _coin;</code>	سکه عددی کاربر (داخل کد)	خیر	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _Successfull_panel;</code>	پنل نمایش موفقیت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _Paying_panel;</code>	پنل درحال پرداخت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _Failed_panel;</code>	پنل عدم موفقیت پرداخت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _rec_panel;</code>	پنل درحال فرآیند پرداخت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _Unspecified_panel;</code>	پنل اتفاق غیرمشخص در پرداخت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>public GameObject _NoConnect_panel;</code>	پنل عدم اتصال به درگاه یا اینترنت	بله	خیر (صرفاً جهت نمونه)
<code>string orderId;</code>	شناسه کاربری منحصر به فرد (تولید خودکار توسط کد)	خیر (اتوماتیک تولید می‌شود)	بله (برای درخواست مهم است)
<code>ShopProductType _productType</code>	نوع محصول خریداری شده	خیر (با خرید ست می‌شود)	بله (برای درخواست مهم است)
<code>string merchant_id;</code>	کد درگاه پرداخت شما (بهتر است در حالت تست یا sandbox نباشد)	خیر	بله (برای درخواست مهم است) (متناسب با درگاه خود ویرایش کنید)
<code>int _lastAmountChecked;</code>	آخرین رقم چک شده (جهت عدم تکرار تراکنش بصورت پشت سرهم)	خیر (توسط اسکریپت پر می‌شود)	بله (برای درخواست مهم است)

شمارنده ای که برای تعیین نوع محصولات مهم است و در حین استفاده از دکمه‌ها جهت فراخوانی پرداخت، شماره نوع محصول موردنظر را باید از پیش در enum تعریف کرده و عدد آنرا به رویداد دکمه بدهید:

```
public enum ShopProductType
{
    Coin1 = 1,
    Coin5 = 2,
}
```

متدهای اصلی اسکریپت و نقش آن‌ها:

- **StartPaymentByProduct(int type)**

- متد اصلی فراخوانی پرداخت.
- **ورودی:** شماره نوع محصول (enum)
- انجام دهنده تنظیمات اولیه و فراخوانی پرداخت.
- payAmount را بر حسب نوع محصول باید در همین متد ست شود (در case های switch شما میتوانید فعالیت های مختلفی تعریف کنید و یا نسبت به شمارنده هایی که در ShopProductType تعریف کردید، در هر case بیان کنید که اگر case موردنظر باشد {مثلا دکمه ای فشار داده شود که قصد خرید ۱ سکه دارد و بطور مثال عدد شمارنده Coin1 را دارد}، چه اتفاقی بیفتد که در این پلاگین بعنوان مثال، سکه را درنظر گرفتیم که ۱ سکه (Coin1) مساوی است با هزار تومان). پس برای افزودن محصول جدید، یک مقدار به enum و case جدید در switch اضافه کنید.

• RequestPayment (Coroutine)

- ارتباط با سرور و دریافت لینک پرداخت.
- پیام وضعیت و نمایش پنل پرداخت را مدیریت می کند.
- معمولاً فقط اگر بخواهید توضیح محصول را داینامیک کنید نیاز به ویرایش دارد.

• CheckPaymentStatus و CheckPaymentCoroutine

- برای بررسی وضعیت سفارش و مدیریت اعطای محصول/نمایش پیام استفاده می شود.
- در داخل switch بسته به نوع محصول، پاداش ارائه می شود.
- برای افزودن عملکرد جدید:
 - یک case به switch اضافه کنید.
 - در همان case کد اعطای محصول/ویژگی جدید را بنویسید.

افزودن رویداد وضعیت/محصول جدید

به enum ShopProductType مقدار جدید اضافه کنید. مثلاً:

```
public enum ShopProductType { Coin1 = 1, Coin5 = 2, VipPack = 3, RemoveAds = 4 }
```

که در بالا ما مثلاً VipPack را برای یک پکیج VIP که ربطی به سکه ندارد، و RemoveAds را صرفاً برای حذف تبلیغات قرار دادیم که بخاطر استفاده از آنها در switch، میتوان حالت های مختلف تعریف کرد. دقت کنید که در اسکریپت، هم در StartPaymentByProduct و هم در CheckPaymentCoroutine از شمارنده های ShopProductType برای switch استفاده میشود.

درون switch موجود در StartPaymentByProduct و CheckPaymentCoroutine به ترتیب:

- قیمت جدید و پاداش جدید را تعریف کنید.

- برای پنل ویژه برای حالت/خطای خاص، پنل جدید تعریف کرده و به اسکریپت اضافه کنید.
- دکمه UI جدید بسازید و پارامتر نوع محصول را در Inspector مقدار جدید قرار دهید.

کدهای سمت سرور PHP (verify.php و check.php)

متغیر/فیلد	توضیح	محل تغییر
\$merchant_id	مرچنت کد زرین پال شما (در هر فایل باید تغییر داده شود. پیشنهاد داده میشود که ابتداء در نوت پد یا VS Code و هر code editor یا text editor دیگری ویرایش شود، سپس فایل آپلود شود و به سی شارپ مسیر داده شود)	بالای هر اسکریپت verify و هم check
\$authority	احراز پرداخت (نیاز به ویرایش نیست)	verify.php
\$status	وضعیت پرداخت (از اسکریپت سی شارپ دریافت میشود)	verify.php
\$order_id	شماره پرداخت مشتری (از اسکریپت سی شارپ دریافت میشود)	verify.php
\$result_msg	پیغام نهایی (نیاز به ویرایش نیست)	verify.php
\$is_paid	متغیر منطقی و بولی "آیا پرداخت صورت گرفته است؟"	verify.php

- اسکریپت check.php از فایل json برای ذخیره سازی استفاده میکند.

کدام بخش‌ها اختیاری است؟

- می‌توانید پیام‌های نمایش داده‌شده به کاربر (قسمت HTML در انتهای verify.php) را سفارشی کنید.
- ثبت در دیتابیس و جداکردن کاربر/محصول می‌تواند اختیاری باشد اما شدیداً توصیه به ثبت authority و amount بر اساس userId به صورت امن در دیتابیس می‌شود.
- افزودن محصول جدید به اسکریپت های php معمولاً لازم نیست، چون سمت سرور فقط مبلغ را از دیتابیس می‌خواند (بر اساس authority). مهم است که هر تراکنش با مبلغ و نوع محصول در دیتابیس ذخیره شود.

جایگاه افزودن رویداد یا پنل جدید برای پرداخت

موارد زیر در گذشته بارها تاکید شده است. اما صرفاً جهت یادآوری بیان میشود:

- برای هر محصول یا رویداد، مقدار جدید به enum اضافه می‌کنید.
- case جدید در switch هم در متد آغاز پرداخت (StartPaymentByProduct) هم پس از تایید اعتبار در یونیتی (CheckPaymentCoroutine) ایجاد کنید.
- ساخت پنل جدید (اختیاری):

○ اگر بخواهید نتیجه یا وضعیت خاصی را نمایش دهید (مانند پنل وضعیت نامشخص و ...) می‌توانید یک GameObject جدید در Inspector اضافه و آن را در کد اسکریپت صدا بزنید.

○ برای سناریوهای خاص (مثلاً تشویق یا هشدار مخصوص) در switch مربوطه پیام یا عملکرد ویژه خود را اضافه کنید.

در نهایت چه چیزهایی باید تغییر داده شود؟

- مرچنت کد. هم در فایل‌های php و هم در فایل سی شارپ. در متغیر merchant_id محتوای بین "" را پاک کرده و مرچنت (کد درگاه پرداخت) خود را جایگذاری کنید.
- enum تعریف شده در ZarinpalBuy.cs که طبق محصولات موردنظر خودتان شمارنده تعریف میشود.
- case های بلوکهای switch در StartPaymentByProduct و CheckPaymentCoroutine در اسکریپت ZarinpalBuy.cs
- متغیر محلی callback_url خط ۵۳ در اسکریپت ZarinpalBuy.cs که تا بخشی از اسکریپت، باید حاوی مسیر مستقیم فایل verify.php باشد.

```
string url = $"https://yourdomain.ir/check.php?order_id={orderId}&mark_delivered=1";
```

- متغیر محلی url خط ۱۱۲ در اسکریپت ZarinpalBuy.cs که تا بخشی از اسکریپت، باید حاوی مسیر مستقیم فایل check.php باشد.

```
string url = $"https://yourdomain.ir/check.php?order_id={orderId}&mark_delivered=1";
```

و ... سایر فیلدها و متغیرهای GameData که میتوانید به آن افزوده یا از آن کسر کنید.

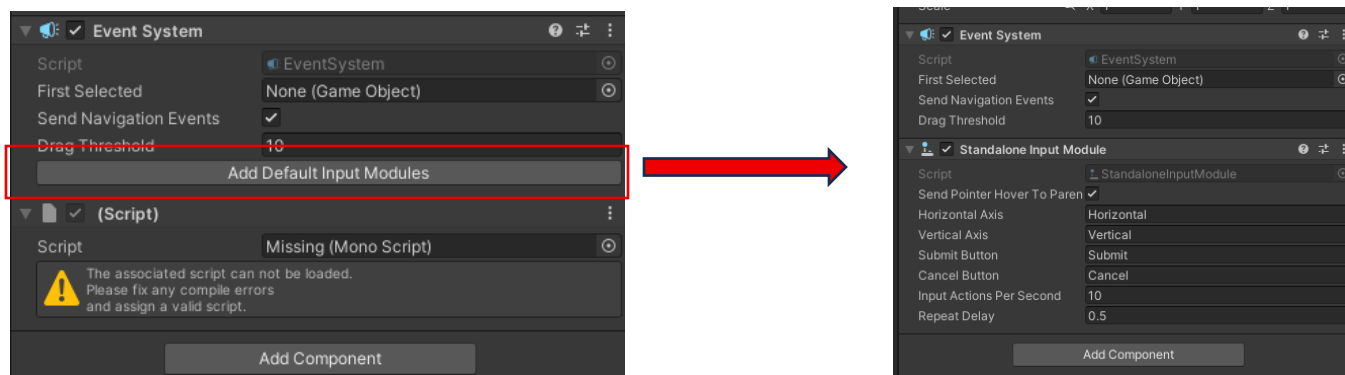
۷. نکات مهم و امنیتی

- حتما در صورت تسلط به سی شارپ، مرچنت کد خود را در بازی قرار ندهید. فقط روی سرور! پلاگین در حد بالا ساده شده است ولی سعی شده امنیت ابتدایی حفظ شود.
- بهتر است callback_url یا اطلاعات اصلی از سرور خوانده شود (برای امنیت بالا).
- بررسی کنید محصول تنها یکبار تحویل داده شود (mark_delivered=1).
- ارورها را در سرور و بازی لاگ بگیرید.

۹. رایج ترین ارورها و مشکلات

۱. عدم کار کردن دکمه های رابط کاربری در صحنه آماده (test_scene)

این مشکل بخاطر missing شدن اسکریپت ورودی پلتفرم در event system است که با کلیک کردن بر دکمه "Add Default Input Modules" حل میشود.



۲. Error sending request: HTTP/1.1 422 Unprocessable Entity

معمولاً یکی از این موارد در ۹۰٪ خطاهای ۴۲۲ رخ می دهد:

۱. **merchant_id** نامعتبر یا خالی
۲. **amount** باید عددی معتبر و بالای مینیمم زرین پال باشد (مثلاً باید بزرگتر از ۱۰۰۰ {تومان} باشد)
۳. **callback_url** باید کامل و عمومی (و با https) باشد و حتماً درست نوشته شود.
۴. **Content-Type**: باید application/json باشد.
۵. ساختار کلی **JSON** اشکال داشته باشد (مثلاً یکی از فیلدها اشتباهاً null فرستاده بشود)

پیغام سرور	مثال در یونیتی / پلاگین	مورد بروز خطا
422	merchant_id=""	merchant_id خالی یا اشتباه
422	amount=0 یا amount=950	amount صفر یا کمتر از 1000
422	callback_url=null یا خالی	callback_url نامعتبر یا خالی
422	description=""	description خالی (اگر اجباری باشد)
422	"amount": "5000"	ارسال به فرمت غلط (int به جای string)
422	"state": "OK"	افزودن فیلد ناشناخته مثلاً
422	شی PaymentReq فقط merchant_id دارد	ارسال فیلد اضافه
422		مدل ناقص

۳. خطای حین پرداخت خطا در تراکنش : پاسخی از سمت بانک صادر کننده کارت دریافت نشد.

درگاه پرداخت اینترنتی سیپ

خطا در تراکنش

پاسخی از سمت بانک صادرکننده کارت دریافت نشد (عملیات ناموفق)

در صورت کسر وجه از حساب شما، مبلغ مذکور طی ۷۲ ساعت به حساب شما عودت خواهد شد.

بازگشت به سایت پذیرنده

بازگشت خودکار تا ۳۰:۱۶

اطلاعات پذیرنده

شماره پذیرنده

۲۱۵۴۰۸۱۹

شماره ترمینال

۲۱۵۴۳۵۳۸

کد درگاه

۳۱۵۱۰۷۹۹۷

پذیرنده

زرین اکسپرس

آدرس سایت پذیرنده

zarinexpress.com

توجه

این مشکل معمولاً بخاطر عدم پاسخ درگاه، یا بانک موردنظر است. گاهی بانکها از تراکنش جلوگیری میکنند، یا پاسخگوی تراکنش نیستند. یا درگاه ها طبق وظایف یا برنامه ای که برای آنها تعریف میشود، از تراکنش جلوگیری میکنند.

۱. قطع ارتباط لحظه‌ای بین شاپرک و بانک صادرکننده کارت:

ممکن است سرور بانک چند لحظه زیادی شلوغ یا قطع باشد.

۲. واکنش ندادن بانک به درخواست با دلایل مختلف:

- سرور بانک Down/مشکل دار باشد.
- تاییدیه نهایی پرداخت سر وقت از بانک نیامده باشد (Timeout).
- مشکلات زیرساخت شبکه شتاب یا شاپرک یا بانک مقصد.

۳. کاربر در لحظه پرداخت، صفحه را Back، Refresh یا بسته است:

اگر کاربر قبل از رسیدن به نتیجه، مرورگر یا موبایل را ببندد یا اینترنت قطع شود، این ارور شانس رخدادش بالاتر می‌رود.

۴. خطاهای خاص کارت:

گاهی کارتهایی با مشکلات امنیتی (مثلاً تعلیق یا محدودیت تراکنش، اختلال رندوم امنیتی بانک) این پیغام را برمی‌گردانند.

۵. تراکنش‌های مشکوک یا تایم اوت امنیتی:

برخی پرداخت‌ها به دلیل مشکوک شدن سیستم ضد تقلب شاپرک یا بانک، تکمیل نمی‌شوند.

۶. تراکنش در زمان تعویض آپراتور یا آخر شب انجام شده است:

اکثر بانکها، در آخر شب، یا آخر تایم شیفت کاری، از تراکنشهای درگاه بانکی جلوگیری میکنند.

۳. خطای حین پرداخت خطا در تراکنش : پایانه فروشگاهی مجوز انجام تراکنش ندارد.

درگاه پرداخت اینترنتی سیپ

SEP

خطا در تراکنش

پایانه فروشگاهی مجوز انجام تراکنش ندارد. (عملیات ناموفق)

در صورت کسر وجه از حساب شما، مبلغ مذکور طی ۷۲ ساعت به حساب شما عودت خواهد شد.

بازگشت به سایت پذیرنده

بازگشت خودکار تا ۳:۱۹

اطلاعات پذیرنده

شماره پذیرنده	۲۱۵۴۰۸۱۹
شماره ترمینال	۲۱۵۴۳۵۳۸
کد درگاه	۳۱۵۱۰۷۹۹۷
پذیرنده	زرین اکسپرس
آدرس سایت پذیرنده	zarinexpress.com

۱. غیرفعال شدن یا تعلیق موقت پایانه پذیرنده:

معمولا اگر مدارک دارنده درگاه(زیرنظر زرین پال یا بانک طرف قرارداد) کامل نباشد یا به دلایلی پایانه شما به حالت "معلق" یا "غیرفعال" رفته باشد.

۲. اختلال/محدودیت از طرف زرین پال یا بانک:

به دلایل گوناگون (مثلاً تغییر سیاست‌ها، تسویه حساب‌های مشکوک، یا دستور شاپرک/بانک مرکزی)، بانک جلوی پرداخت پایانه را می‌گیرد.

۳. درگاه در حالت تست یا Sandbox:

گاهی اگر درگاه زرین پال شما هنوز "عملیاتی" نشده یا در حالت آزمایشی است(البته اکثرا حالت sandbox اشتباه ندارد).

۴. ایجاد محدودیت دوره‌ای:

اگر تعداد تراکنش‌های ناموفق زیاد شده باشد یا رفتار مشکوکی شناسایی شود، موقتاً درگاه برای پرداخت غیرفعال می‌شود.

۵. نبستن تسویه حساب‌های قبلی:

در صورت مشکلات قانونی یا باقی ماندن بدهی یا مدارک ناقص.

۶. ورودی مبلغ های پایین و غیرمجاز:

ممکن است در case های اسکریپت یا فیلدهای ورودی، مبالغی کمتر از ۱۰۰۰ تومان (عدد متغیری ۱۰۰۰۰) وارد کرده باشید.

۹. خلاصه قدم به قدم راه اندازی

۱. ثبت پرونده و حداقل یکی از حسابها، در درگاه مالیاتی

۲. ثبت نام در درگاه زرین پال و درخواست درگاه

۳. خرید host یا server از میزبان های هاست

۴. آپلود فایل‌های پوشه Server و جایگذاری متغیر مرچنت کد در هردو اسکریپت

۵. وارد کردن پکیج یا پوشه Zarinpay در Unity Assets

۶. اضافه کردن Prefab ها و تنظیم اسکریپت در صحنه (یا اضافه کردن بصورت دستی)

۷. تنظیم اتصال UI به متد پرداخت (با پارامتر)

۸. بررسی نتیجه پرداخت و تست روی دستگاه واقعی

*** چنین روش پرداختی، حتی در اندروید هم پاسخگو است. اما در این روش، فرد نیازمند آن است که از مرورگر خارج شده و وارد بازی شود و گزینه "بررسی پرداخت" را کلیک کند (که میتوانید همه آنرا شخصی سازی کنید).

آموزش ثبت درگاه در زرین پال: <https://www.aparat.com/v/mpr2nd7>

آموزش کار با همین پلاگین (ضبط شده توسط خودم): game science.ir/product/zarinpay

۱۰. کپی رایت و مجوز استفاده

رفقا حقیقتاً جایی ثبتش نکردم و صرفاً مستقیماً در github قرار دادم. اما چون مرام داریم، بدونید کلیه حقوق متعلق به اینجانب است و قطعاً همگی روی گداهیمان خیلی وقت میگذاریم و در طول زمان تحولات بسیاری داشته و وقت گیر است. اما استفاده و انتشار این پلاگین جهت استفاده شخصی رایگان است. اما هرگونه ویرایش و استفاده تجاری، با ذکر منبع پسندیده است.

زندگی آن کس از همه بهتر است که مردم در پرتو احسان و کمک او زندگی کنند. امیرالمومنین علی (علیه السلام)

منبع: میزان الحکمه، جلد ۸، صفحه ۳۴۵

نیاز به یادآوری است که بنده در پکیج، از "پکیج Persian Text" جهت نوشتار فارسی استفاده کرده ام و توسعه دهنده این پکیج نیستم.

موفق و موید باشید. امیدوارم این مستندات و فایل‌های همراه آن، تونسته باشه تا به شما کمک کنه. اگر دوست داشتید، میتونید از لینک زرین پالم حمایت کنید:

<https://zarinp.al/nasimmehrgroup>

در کانال آموزشی تلگرامم هم میتونید عضو بشید:

https://t.me/Sajjad_Ahmadi_Niat