

Api Card Reader

Api para ler os dados do cartão de cidadão utilizando os mentos HTTP.

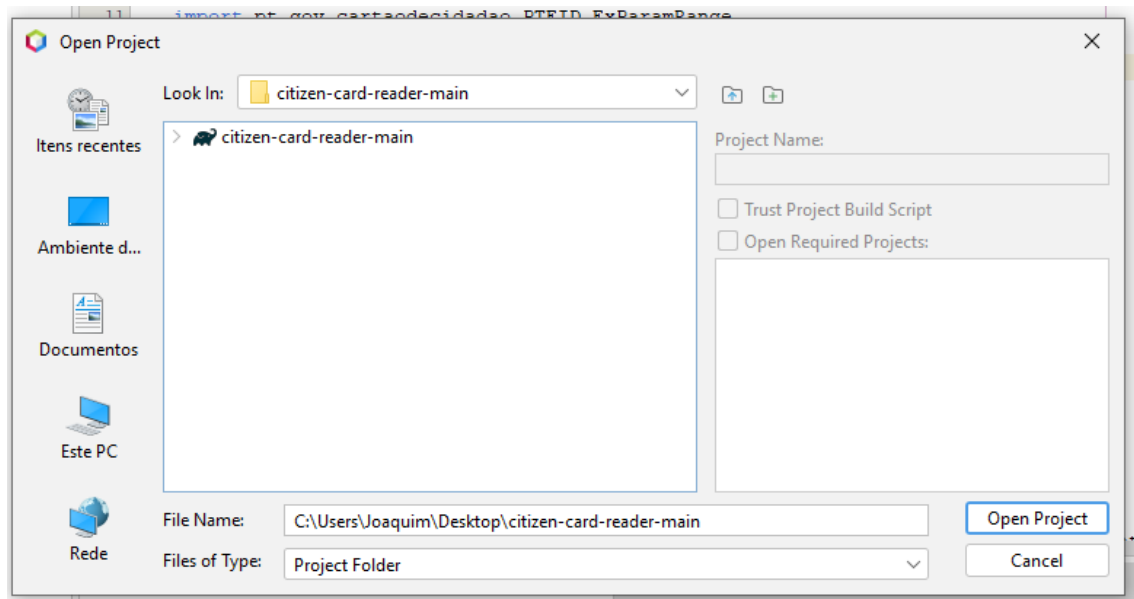
Requisitos

- Java (1.8)
- Aplicação Autenticacao.gov (<https://www.autenticacao.gov.pt/web/guest/cc-aplicacao>)

Como abrir o projeto no IDE Netbeans

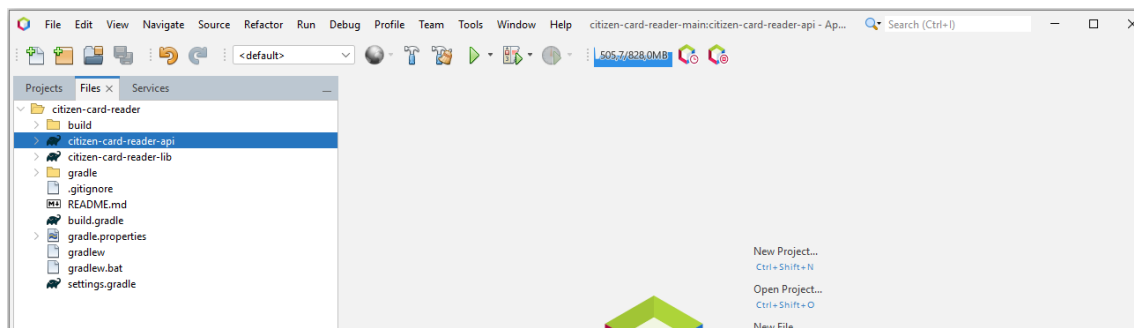
File - Open Project - Navegue até o diretório onde o seu projeto está localizado.

Selecione o projeto e clique em Open Project



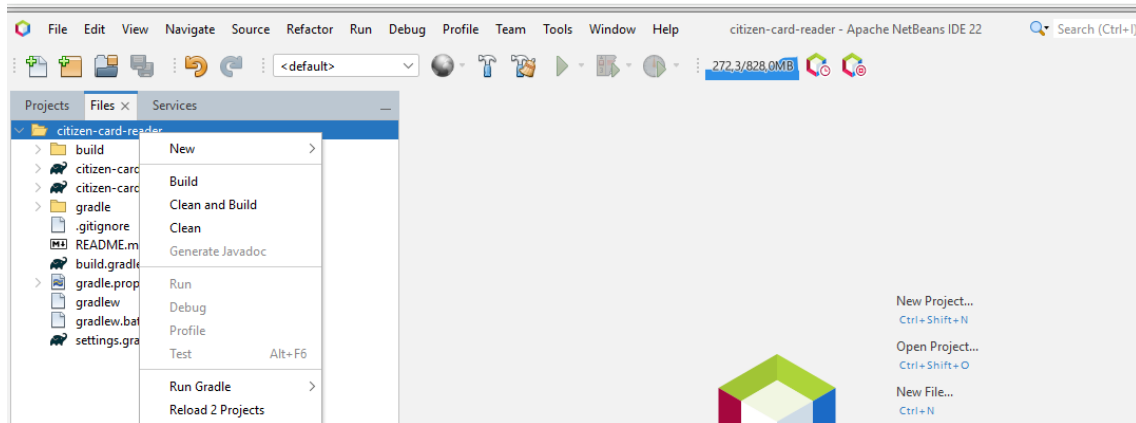
Executar

Em seguida, selecione o modulo **citizen-card-reader-api** e clique no botão **Run Project** na barra de navegação.

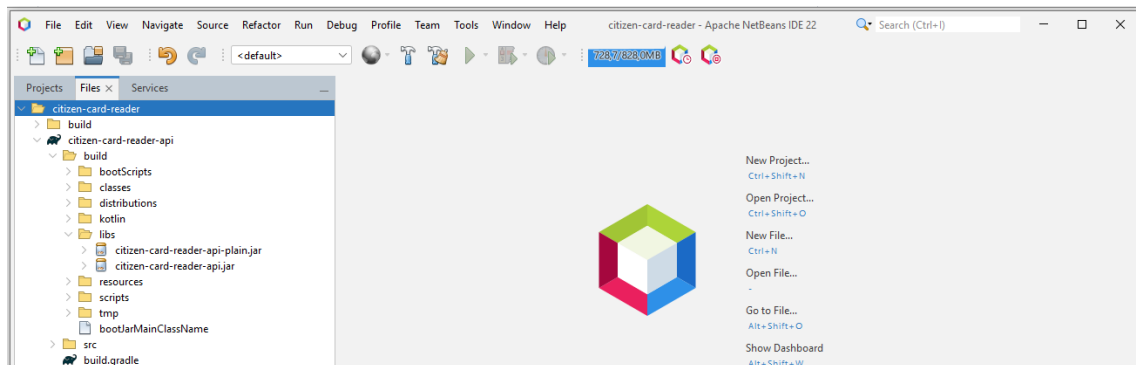


Gerar ficheiro .jar

Clique com o botão direito no nome do projeto – selecione **Clean and Build**.



O ficheiro .jar será gerado no diretório **/citizen-card-reader-api/build/libs**.



End Points

O projeto tem 3 end points:

- /ccard/readers – retorna o primeiro reader encontrado no sistema
- /ccard/data?fields=<field_to_get> - retorna o campo especificado no parâmetro fields se o pin para aceder a morada for diferente de 0000 não retorna os dados da morada.

Campos possíveis:

- GivenName
- SureName
- Gender
- BirthDay
- TaxNumber
- SocialSecurityNumber
- CitizenNumber
- ExpirationDate
- Picture
- Address

- Address2
- PostalCode
- Locality
- All
- /ccard/data/address?fields=<field_to_get>&pin=<card_pin> - retorna o campo especificado no parâmetro fields incluindo os dados da morada.

Estrutura do projeto

O projeto esta dividido em dois módulos:

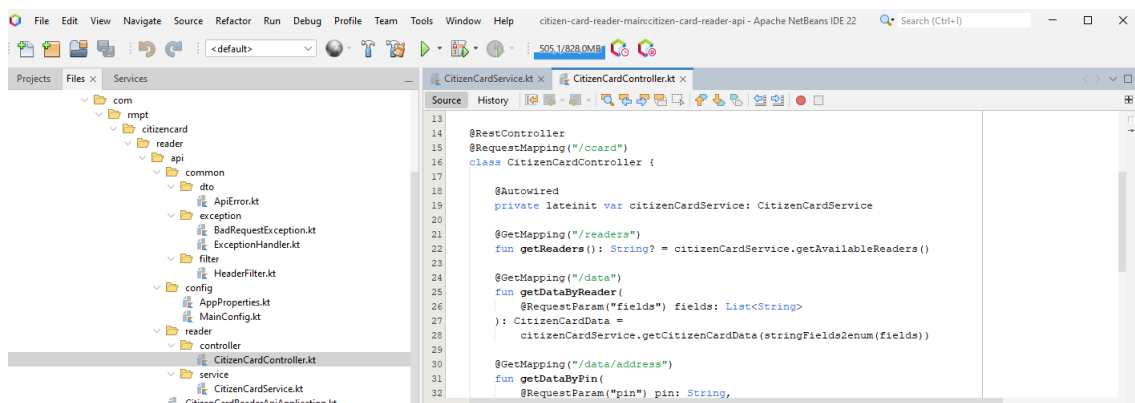
- citizen-card-reader-lib – interface entre a máquina hospedeira e o leitor de cartão de cidadão.
- citizen-card-reader-api - Interface HTTP.

citizen-card-reader-lib:

CitizenCardController.kt -implementa os end points da aplicação.

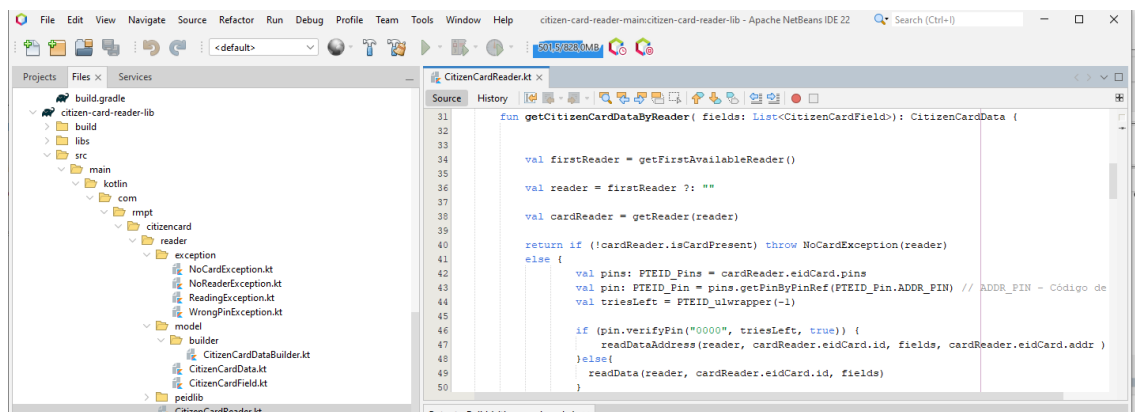
CitizenCardService.kt - implementa a logica do negócio é onde são injetadas a funções implementadas no ficheiro citizen-card-reader-lib/CitizenCardReader.kt.

CitizenCardReaderApiApplication.kt - classe main da aplicação.



citizen-card-reader-lib:

CitizenCardReader.kt - implementa as funções de leitura de dados no cartão de cidadão.

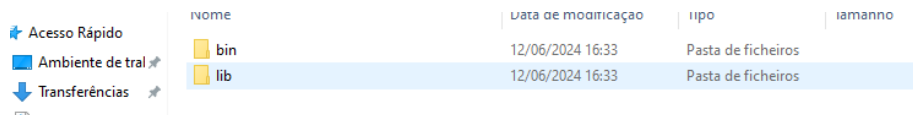


Gerar ficheiro .exe no Launch4j

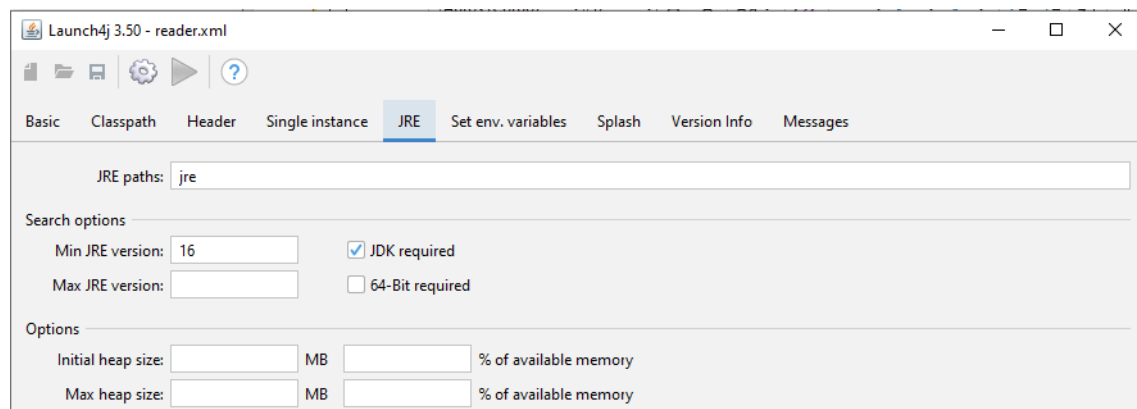
Abra o Launch4j. Isso abrirá uma nova janela onde pode-se configurar os detalhes do executável.

Opções de JRE:

Configure as opções do JRE, como versão mínima e máxima compatível. Crie uma pasta chamada `jre` no diretório onde será gerado o executável e copie as pastas `bin` e `lib` do JDK 16.0.2.



No campo JRE paths coloque `jre` que o nome da pasta onde está o java run env.



Informações Básicas:

Em **Output File**, especifique o nome do arquivo executável que será gerado.

Em **Jar**, selecione o arquivo JAR principal da sua aplicação Java.

Opções de Saída

Escolha o formato de saída desejado, como um arquivo **.exe**.

Compilar e Gerar o Executável:

Após configurar todas as opções conforme necessário, clique em **Build Wrapper**.

