**Отчет**

прохождения производственной практики

студента Василиадис Я. группы МП-45

**Кафедра**

Информатики и Программного обеспечения вычислительных систем

Место прохождения практики:

«ООО Терминальные Технологии»

Согласовано

Руководитель практики от кафедры:

Федотов А.А.

Руководитель практики от «ООО Терминальные Технологии»:

Капранов А.В.

« » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018г.

ВВЕДЕНИЕ

В наше время невозможно представить какие-либо финансовые операции без работы с безналичными расчетами. Появляются все новые виды POS-терминалов, а с ними и новые способы оплаты, от магнитных полос до смартфона.

На сегодняшний день предлагаются решения от различных компаний, от обычных терминалов, которые мы можем увидеть в любом магазине, до подключаемых к телефону. Все решения являются специализированным устройством, с собственной операционной системой, либо с сильно модифицированным Embedded Linux[2]. Это означает, что для разработки программного обеспечения, необходимо изучать структуру системы, драйвера и многое другое, что очень замедляет разработку.

Таким образом, разработка является актуальной, так как она удовлетворяет потребность программного обеспечения для устройств нового класса, обеспечивающие быстрое расширение функциональности и увеличение скорости разработки.

Согласно статистике, доля операций по оплате гражданами России товаров и услуг картами в 2016 году составила порядка 80% от общего количества транзакций. Это стало рекордным показателем за последние шесть лет (рис 1.1) [2].

Рисунок 1.1 Число операций с банковскими картами



Рисунок 1.2 График стран по переходу к безналичным расчетам за 2016 год

Как можно увидеть на рисунке 1.2 страны с сильнейшими экономиками находятся на первых позициях к полному переходу на безналичные расчеты.

Так же с 1 февраля 2017 года контрольно-кассовая техника должна отправлять электронные версии чеков оператору фискальных данных — новые правила установлены в 54-ФЗ ст.2 п.2., что в свою очередь увеличит спрос на POS терминалы и кассовую технику.

Проанализировав статистические данные, можно с уверенностью сказать, что будущее за безналичными расчетами.

Банковская карта[4] - пластиковая карта, привязанная к расчётному счету в банке. Используется для оплаты товаров и услуг, в том числе через Интернет. Карты бывают двух видов дебетовые и кредитные. Кредитные карты используется для распоряжения деньгами банка, которые при совершении платежа автоматически берутся у банка в кредит (их требуется вернуть банку). Дебетовые карты используются для распоряжения собственными деньгами, находящимися на расчетном счете в банке.

Виды банковских карт по технологии:

* карты с магнитной полосой[5];
* карты с чипом[6] (микропроцессором), которые в зависимости от способа связи выделяют:
  + бесконтактные карты[7];
  + контактные карты (ISO/IEC 7810, ISO/IEC 7816...);

Виды персонализации карт

Штрих-код — нанесение на карту цифро-буквенной информации, закодированной в виде штрихов;

Тиснение[8] — нанесение на поверхность пластиковой карты цифро-буквенной информации в виде рельефных знаков с возможным последующим окрашиванием. Обеспечивает возможность механического копирования данных (например, с помощью импринтера). Тиснение знаков возможно только при горизонтальной ориентации карточки. Тиснение осуществляется двумя видами шрифтов: высотой 4,5 мм — большой (только цифры); высотой 3 мм — малый (цифры и буквы).

Индент-печать — нанесение на поверхность пластиковой карты цифро-буквенной информации в виде плоских знаков с возможным последующим типированием (окрашиванием). Характерно для карт, предназначенных только для «электронного» использования;

Магнитная полоса — нанесение на карту магнитного носителя информации с последующей записью на него информации. Имеет три трека для записи: один для цифробуквенной информации и два трека для цифр;

Подписная панель — специальный слой, нанесенный на поверхность карты, позволяющий делать надписи;

Scratch (скретч)-панель — непрозрачный защитный слой, наносимый на поверхность карты поверх защищаемой информации (пин-код, выигрышное слово, код пополнения счета и т. д.);

Чип — микропроцессорный носитель информации, который вмонтирован в карту. Либо имеет контактную площадку, либо использует радиосвязь (RFID).



Рисунок 1.1 Магнитная карта

Большинство платёжных карт имеют стандарт ISO 7810 ID-1 формат — 85,595 × 53,98 мм — и используют в качестве носителя данных магнитную полосу.

В большинстве этого типа карт магнитная полоса (рис. 1.1) содержит похожую на пластик плёнку. Магнитная полоса располагается на расстоянии 5,01 мм от края карты и имеет 11,1 мм в ширину. В полосе содержатся три дорожки по 2,79 мм шириной каждая. На первой и третьей в среднем записано 210 бит на дюйм длины, в то время как на второй дорожке плотность составляет 75 бит на дюйм. Каждая дорожка содержит 7-битные буквенно-цифровые символы и 5-битные цифровые символы. Стандарт первой дорожки был разработан Международной ассоциация воздушного транспорта. Стандарт второй дорожки разработала банковская индустрия - American Bankers Association. Стандарты третьей дорожки сформированы ссудо-сберегательной ассоциацией.

Лицевая сторона банковской карты отображает следующую информацию:



Рисунок 1.2 Лицевая часть банковской карты

1. В левом верхнем углу располагается название типа карточки по набору возможностей.

2. В правом верхнем углу располагается логотип банка-эмитент

3. Чуть выше середины слева находится чип.

4. Чуть ниже середины располагается эмбоссирован (нанесен в виде рельефных знаков) номер банковской карты.

У платежных систем Visa и MasterCard номер состоит из 16 цифр разделенных на 4 блока по 4 цифры (4-4-4-4).

У платёжной системы American Express номер карты состоит из 15 цифр, разбитых на 3 блока по 4,6,5 цифр в каждом (4-6-5).

Иногда номер карты может иметь 18 или 19 цифр.

18 цифр имеют карты, содержащие последние 2 цифры, как дополнительные, означающие регион отделения банка, в котором был осуществлен выпуск карты (или непосредственный эмбоссинг).

19 цифр имеют карты, которые выпущены дополнительно к основной карте.

Номер банковской карты юридического лица состоит из 20 цифр.

Первая цифра номера банковской карты означает принадлежность к определенной платежной системе, например:

MasterCard – 5,

VISA – 4,

American Express — 3.

Оставшиеся три цифры (вторая, третья и четвертая) – это сформированный номер банковской организации, которая предоставила банковскую карту.

Дополнительно идентифицируют банковское учреждение пятая и шестая цифры. Именно поэтому первоначальные 6 знаков на банковской карте носят название банковского идентификатора (БИН, BIN).

Следующие две цифры номера (седьмая и восьмая) уточняют программу банковской организации, в пределах которой выпущена карта.

Непосредственно номер кредитной карты определяют цифры с девятой по пятнадцатую.

На обратной стороне карты находится магнитная полоса, бумажная полоса с подписью владельца, а на некоторых — CVV2 (англ. Card Verification Value 2 — трёхзначный код проверки подлинности карты) код или его аналог.

В конце 1990-х в банковские карты стали интегрироваться чипы. Чип-карты (рис. 1.2) содержат микропроцессор и собственную операционную систему, контролирующую устройство и доступ к объектам в его памяти. Кроме того, как правило, обладают возможностью проводить криптографические вычисления.

EMV[6] (Europay, MasterCard и VISA) — международный стандарт для операций по банковским картам с чипом. Этот стандарт разработан совместными усилиями компаниями Europay, MasterCard и Visa, чтобы повысить уровень безопасности финансовых операций. Основное отличие для пользователя карты стандарта EMV — это требование ввода ПИН-кода при проведении любого платежа через терминал (например, в магазинах, ресторанах).

Стандарт EMV определяет физическое, электронное и информационное взаимодействие между банковской картой и платёжным терминалом для финансовых операций.

Основные преимущества — повышенный уровень безопасности транзакций и повышение функциональности карт (например, платежная карта с электронным проездным и пропуском).

Повышенный уровень безопасности обеспечивается за счёт ухода от визуального контроля (проверка голограммы, подписи, сверка имени с удостоверением личности) к использованию ПИН-кода и криптографических алгоритмов, таких как DES, Triple DES и приходящим им на замену RSA и SHA для аутентификации карты.

Чип имеет более высокую степень защиты по сравнению с магнитной полосой. Ключ чипа, идентифицирующий карту в банковских операциях, хранится в специальной защищенной памяти, записывается на стадии изготовления и его невозможно оттуда извлечь с помощью внешних устройств. ПИН-код чипа проверяется самим чипом, в отличие от ПИН-кода магнитной полосы, который проверяется компьютером банка. Так же чип в отличие от магнитной полосы не подвержен воздействию магнитных полей.

С 2003 года, такие компании как MasterCard и VISA, начали тестировать возможность бесконтактной оплаты. В 2005 технология начала набирать популярность на западе. В Россию она попала в 2008.

Visa PayWave[9] — технология бесконтактных платежей, предоставляющая бесконтактный способ проведения оплаты на суммы до определённой величины, без подтверждения подписью или PIN-кодом, путём поднесения карты к платёжному терминалу вместо проведения ею для считывания или вставки её в терминал. Данная технология основана на стандарте ISO/IEC 14443 и технологии компании VISA, а также совместима с международным стандартом EMV.

MasterCard PayPass[10] — это совместимая с EMV бесконтактная технология проведения платежа, основанная на стандарте ISO/IEC 14443, предоставляющая держателям карт MasterCard и Maestro способ совершения оплаты путём близкого поднесения или прикосновения платёжной картой или иным платёжным инструментом, таким как телефон или брелок для ключей, к считывающему платёжному терминалу вместо проведения ею для считывания или вставки её в терминал.

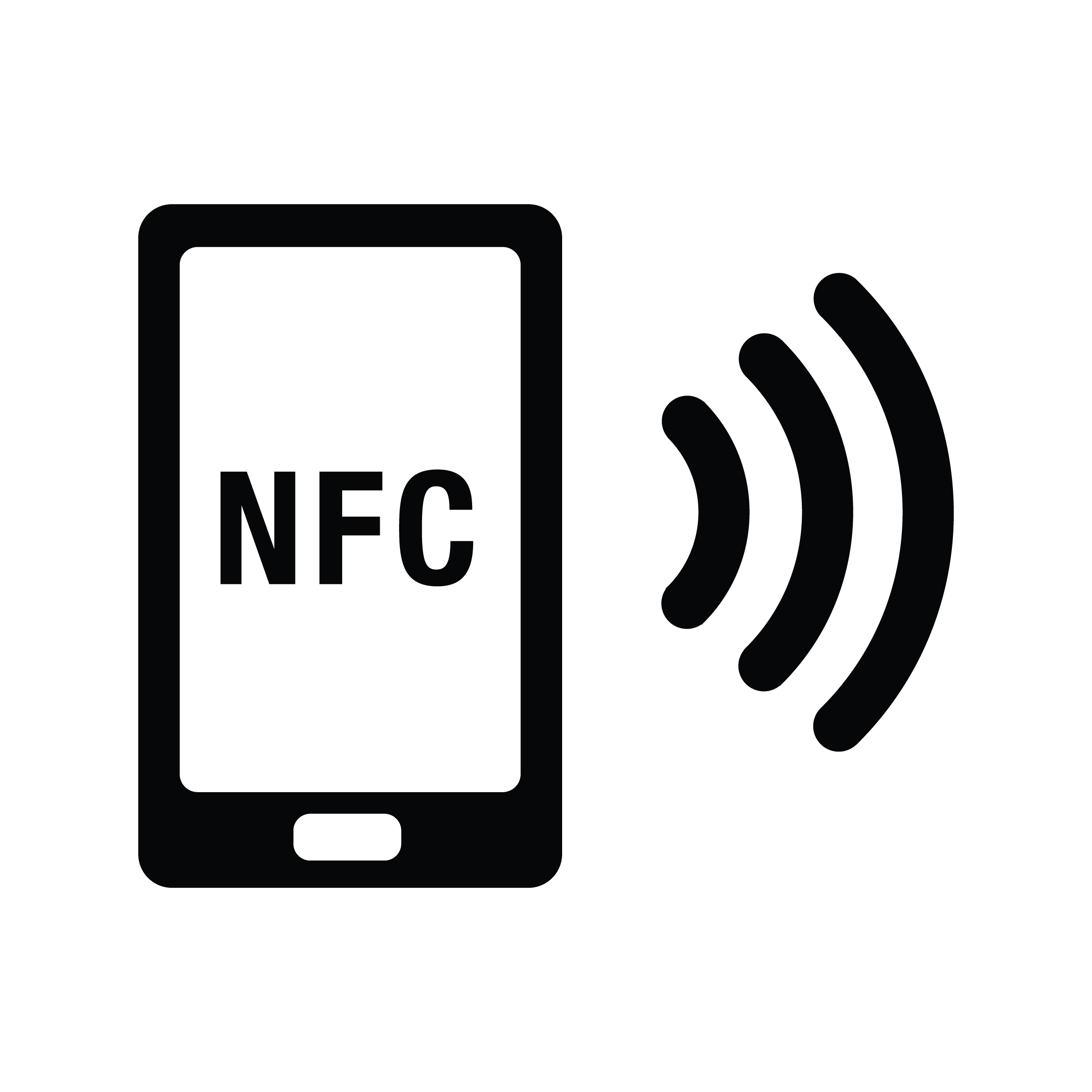


Рисунок 1.3 NFC смартфонах

После успешного внедрения технологии бесконтактной оплаты, появилась идея использовать смартфоны и технологию беспроводной передачи данных малого радиуса (NFC) для передачи данных карты продавцу. Он заменяет чип с ПИН-кодом, либо магнитную полосу на кредитной и дебетовой картах, позволяя пользователю загрузить эти данные в устройство. Пользователь может добавить платежную карту в сервис, сделав фото карты, либо введя информацию о карте вручную. Для совершения платежа необходимо поднести платежное устройство к терминалу оплаты и задержать его до завершения транзакции. Подобный платеж аналогичен повсеместно используемой бесконтактной оплате, но, в отличие от последней, требует двухфакторную аутентификацию для повышения уровня безопасности.

Первыми запустившими эту возможность была компания Apple:

Apple Pay[11] — система мобильных платежей от корпорации Apple. Была представлена 9 сентября 2014 года. С помощью программ Apple Pay пользователи iPhone 6/6+, 6s/6s+, SE, 7/7+, 8/8+, X, Apple Watch могут оплачивать покупки по технологии NFС в сочетании с программой Wallet и Touch ID (Face ID для iPhone X 2017 года).

Позже почти одновременно, были запущены Samsung Pay и Google Pay:

Google Pay[12] (до 20 февраля 2018 года — Android Pay) — разработанная компанией Google система электронных платежей с мобильных устройств (смартфонов, планшетов и умных часов), работающих под операционной системой Android.

Samsung Pay[13] — это служба мобильных платежей, созданная Samsung Electronics, которая позволяет пользователям осуществлять платежи, используя для этого поддерживаемые телефоны и прочую технику компании. Сервис не только поддерживает технологию бесконтактной оплаты с использованием технологии NFC[14], но также и поддерживает оплату с применением технологии электромагнитной передачи (MST), которая позволяет производить оплату с помощью терминалов, поддерживающих только карты с магнитной полосой.

Был проведен анализ конечных решений, устройств, так как на данный момент не существует программного обеспечения для работы с картами, написанного под ОС Android рис. Будем рассматривать POS-терминалы различных компаний.

Можно, с некоторыми упрощениями назвать аналогами существующие решения на OC Linux Embedded.

Таблица будет состоять не из конкретных программных решений компаний, так как большая часть информации о них сокрыта. Отождествим программное обеспечение с устройствами, так как каждая компания использует свою операционную систему и программное обеспечение. Рассмотрены лучшие решениями компаний на рынке.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название** | Ingenico iCT220 Dual | Verifone VX 680 | S920 PAX | Эвотор 5  (Кассовое решение) | Azur 01-Ф  (ПМ ФО) |
| Поддержка Java/Kotlin | - | - | - | + | + |
| Поддержка С/С++ | + | + | + | + | + |
| Цветной экран | - | + | - | + | + |
| Контактный считыватель | + | + | + | - | + |
| Бесконтактный считыватель | + | + | - | - | + |
| Магнитный считыватель | - | + | - | - | + |
| Касса и POS-терминал в одном | - | - | - | - | + |
| Поддержка карт Mifare | - | - | - | - | + |
| Полноценный графический интерфейс | - | - | - | + | + |
| Поддержка протокола ТТК | - | - | - | - | + |

Ingenico iCT220 Dual – одно из самых бюджетных решений, повсеместно применяется, стоимость около 10 000р. Поддерживает контактные карты, Visa, MasterCard, МИР. Так же есть поддержка бесконтактного интерфейса. Магнитный считыватель отсутствует. ОС собственной разработки Telium TETRA OS[15], основана на Linux Embedded.

Verifone VX 680 – так же очень популярное решение, но уже другой ценовой категории, стоимость около 30 000р. Поддерживает контактные карты Visa, MasterCard, Maestro, American Express, UnionPay, МИР. Так же поддерживает все виды бесконтактных платежей. Есть считыватель магнитных лент. ОС собственной разработки, основана на Linux Embedded, обычно используется браузер Opera и FST FancyPants[16].

S920 PAX – данное решение в ценовой категории между Ingenico iCT220 Dual и Verifone VX 680 ~ 20 000р. Контактные карты, Visa, MasterCard, Maestro, МИР. Так же есть поддержка бесконтактного интерфейса. ОС собственной разработки, основана на Linux Embedded.

Эвотор 5[17] – кассовое решение, рассматривается исключительно из-за того, что является устройством на ОС Android 5.1, стоимость порядка 18 000р. Для приема карт, подключается внешний POS-терминал с помощью COM порта.

Azur 01-Ф[18] – решение компании Azur, для данного устройства проектируется программный модуль ПМ ФО. Устройство работает под управлением ОС Android 5.1. Присутствуют все виды считывателей, контактный, бесконтактный и магнитный. Полная поддержка EMV и L2Wave, а также есть возможность принимать карты MiFare. Поддержка карт Visa, MasterCard, Maestro, American Express, UnionPay, МИР. Средняя стоимость 22 000р.

Платформа Android поддерживает множество языков. Какие-то языки лучше интегрированы и является более удобными в разработке, какие-то нет. Ниже представлена таблица с возможными языками, их плюсами и минусами.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерий | С[21] | С++[21] | C#[20] | Java[19] | Kotlin[22] |
| Опыт разработчика | + | + | - | + | + |
| Безопасность кода | - | - | + | + | + |
| Скорость выполнения кода | + | + | - | +(JIT) | +(JIT) |
| Совместимость с ОС Android | - | - | - | + | + |
| Объектно-ориентированный язык | - | + | + | + | + |
| Функциональный язык | - | - | - | + | + |
| Обобщенное программирование | - | - | + | + | + |
| Динамическая типизация | - | - | - | - | + |
| Параметрический полиморфизм | - | - | + | + | + |
| Сборка мусора | - | - | + | + | + |
| Шаблоны/Generics | - | - | + | + | + |

С – один из старейших языков, обладает высокой скоростью выполнения, за счет того, что является компилируемым языком, и исполняется нативно. Предоставляет полный контроль над памятью и множество низкоуровневых инструментов. Из минусов, нет полной совместимости с Android, использовать можно лишь в виде небольших библиотек и обертками интерфейсов. Поэтому он не подходит для разработки.

С++ - так же огромным плюсом является высокая скорость исполнения и поддержка объектно-ориентированного программирования. Так же, как и С дает полный контроль над памятью. Большим плюсом является наличие STL – Standard Template Library. Но также, как и С, полной интеграции с Android нет, обычно используется в виде небольших библиотек для выполнения быстрых операций. Поэтому он так же не подходит для разработки.

С# – язык более высокого уровня абстракции чем С или С++. Имеет множество встроенных в язык библиотек. В данный момент интеграция с Android осуществляется с помощью Xamarin[23], это фреймворк для кроссплатформенной разработки мобильных приложений. Пока что С# слишком не удобен, чтобы использовать его как основной язык для написания приложений Android.

Java – самым большим плюсом является то, что Java работает под JVM[24] (в случае Android это ART) и это официальный язык ОС Android, на нем написана большая часть системы. Огромное количество встроенных в язык функций и библиотек, а также большее количество документации и примеров кода, что значительно облегчает разработку. Так же большим плюсом является сборщик мусора (Garbage Collector) который освобождает память и удаляет ненужные объекты. Данный язык был выбран как основной для разработки.

Kotlin – сравнительно новый язык, работает под JVM (ART) и так же является официальным языком ОС Android. По сравнению с Java, он элегантнее и многие конструкции в нем в разы короче по объёму кода. Одной из ключевых особенностей языка является Null-Safety, что означает безопасность при работе с объектами, так как в Java можно допустить множество ошибок, связанных с обращением к несуществующему объекту. Скорость компиляции быстрее в 3-5 раз. Более расширенное взаимодействие с IDE. Лучше приспособлен к функциональному программированию. Данный язык так же использовался для разработки.

Под платформу Android можно разрабатывать с помощью нескольких сред разработки. Ниже представлена таблица с IDE которые в той или иной мере поддерживают разработку под Android.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерий | Eclipse | Microsoft Visual Studio | Android Studio | IntelliJ IDEA |
| Поддержка различных языков | - | + | + | + |
| Поддержка разработки под Android | - | +\- | + | + |
| Поддержка со стороны Google | - | - | + | - |
| Глубокая интеграция с Android (в том числе, частичная сборка и запуск сборки без установки) | - | - | + | - |
| Автодополнение | - | - | + | + |
| Статический анализатор | - | - | + | + |
| Рефакторинг[29] | - | - | + | + |
| Подсветка | + | + | + | + |
| Встроенный отладчик | + | + | + | + |
| Интеграция SVN / Git [30] | - | + | + | + |
| Проверка соблюдения стандартов (форматирования кода, включая именование) | - | - | + | + |
| Компилятор | + | + | + | + |
| Переводчик | - | - | + | + |
| Управление и редактирование баз данных | - | + | + | + |
| Профайлинг | - | + | + | + |

Microsoft Visual Studio - один из старейших программных продуктов для создания как консольных приложений, так и обладающие графическим интерфейсом. Добавление сторонних плагинов позволяет серьёзно расширить функциональность среды, в том числе до кроссплатформенного состояния. Есть поддержка разработки под Android, в том числе и Xamarin, но по функциональности значительно уступает Android Studio. Из минусов, новичку будет просто невозможно самостоятельно разобраться с Visual Studio без прохождения специальных курсов и чтения литературы. Это продукт скорее для опытных разработчиков, обращающих внимание на качество редактора и функции тестирования. Данная среда разработки доступна только для Windows.

IntelliJ IDEA - IDE, разработанная компанией JetBrains, позволяющая создавать программы на множестве популярных языков, среди которых Java, JavaScript, Python, Ruby, Groovy, Scala, PHP, C, C++. Поддержка Android с помощью дополнений. По функционалу уступает Android Studio. Данная среда разработки доступна для Windows, OS X и Linux.

Eclipse - среда разработки, изначально ориентированная на работу с Java, прославилась большим количеством внешних модулей, существенно расширяющих её функциональность (в том числе, это касается количества поддерживаемых языков). Из минусов - существенная нехватка документации, нет единого сообщества разработчиков, на данный момент серьезно уступает аналогичным решениям.

Android Studio - относительно молодая и стремительно развивающаяся IDE, ориентированная на разработчиков приложений для Android. Основанная на программном обеспечении нашей любимой IntelliJ IDEA от компании JetBrains, официальное средство разработки Android приложений. В данный момент является основной IDE для разработки под Android. Так же плюсом является поддержка Google, что означает, что в данной IDE всегда будут самый новый и полный функционал. Очень много различных дополнений, облегчающих разработку, от статических анализаторов, которые в отличии от обычных, более глубоко исследуют код, помогая найти ошибки еще во время написания кода. Данная среда разработки доступна для Windows, OS X и Linux. Данной IDE мы и воспользуемся для разработки ПМ ФО.

Так же для разработки ПМ ФО, а точнее библиотек обработки карт, необходимы инструменты работы с C\C++. Ниже представлена таблица сравнения IDE.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерий | Eclipse | Microsoft Visual Studio | NetBeans | IntelliJ IDEA / CLion | Code Blocks |
| Поддержка различных языков | - | + | + | + | + |
| Автодополнение | - | - | + | + | + |
| Статический анализатор | - | - | - | + | - |
| Рефакторинг | - | - |  | + | - |
| Подсветка | + | + | + | + | + |
| Встроенный отладчик | + | + | + | + | + |
| Интеграция SVN / Git | - | + | - | + | - |
| Проверка соблюдения стандартов (форматирования кода, включая именование) | - | - | - | + | - |
| Компилятор | + | + | + | + | + |
| Переводчик | - | - | + | + | - |
| Управление и редактирование баз данных | - | + | + | + | - |
| Профайлинг | - | + | + | + | - |

Так как Eclipse и Microsoft Visual Studio были рассмотрены нами ранее, мы их пропустим.

NetBeans — бесплатная интегрированная среда разработки. Позволяет создавать приложения на языках программирования Java, Python, PHP, JavaScript, C, C++ и ряде других. NetBeans IDE доступна в виде готовых дистрибутивов для платформ Microsoft Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X, OpenSolaris и Solaris, а для всех остальных платформ есть возможность собрать NetBeans самостоятельно из исходников.

Code Blocks - позволит писать не только на С/С++, но и обеспечит поддержкой таких языков программирования, как Fortran и D (с некоторыми ограничениями). Можно расширить набор стандартных инструментов за счет установки расширений. Продукт разрабатывается под Windows, Mac OS X и Linux, однако есть возможность установить среду на любую Unix-подобную систему при помощи сборки исходников.

Общая схема входных и выходных данных приведена на рис. 1.4.

Входные данные в программный модуль поступают:

* файлы конфигураций в формате XML[31], содержащие общие настройки терминала, такие как адрес и порт сервера процессинга, код валюты, номер категории мерчанта и типа терминала, а также специальные настройки для работы с картами PayPass, PayWave, МИР, American Express, Union Pay;
* от сервера банковского процессинга запросы в формате по стандарту ISO8583[32];
* запросы от кассы в виде сообщений протокола ТТК[33];
* непосредственно данные с банковских карт считанные с помощью одного из считывателей: контактный, бесконтактный, магнитный.
* команды от TMS (Terminal Management System)

К выходным данным ПМ ФО:

* сообщения кассе в формате протокола ТТК, содержащие информацию о банковской карте и ее ответы на некоторые команды;
* сообщения серверу банковского процессинга, содержащие информацию о банковской карте и ее ответы на некоторые команды;
* сохраненные данные о карте в базе данных, для проведения таких операций как отмена или возврат.

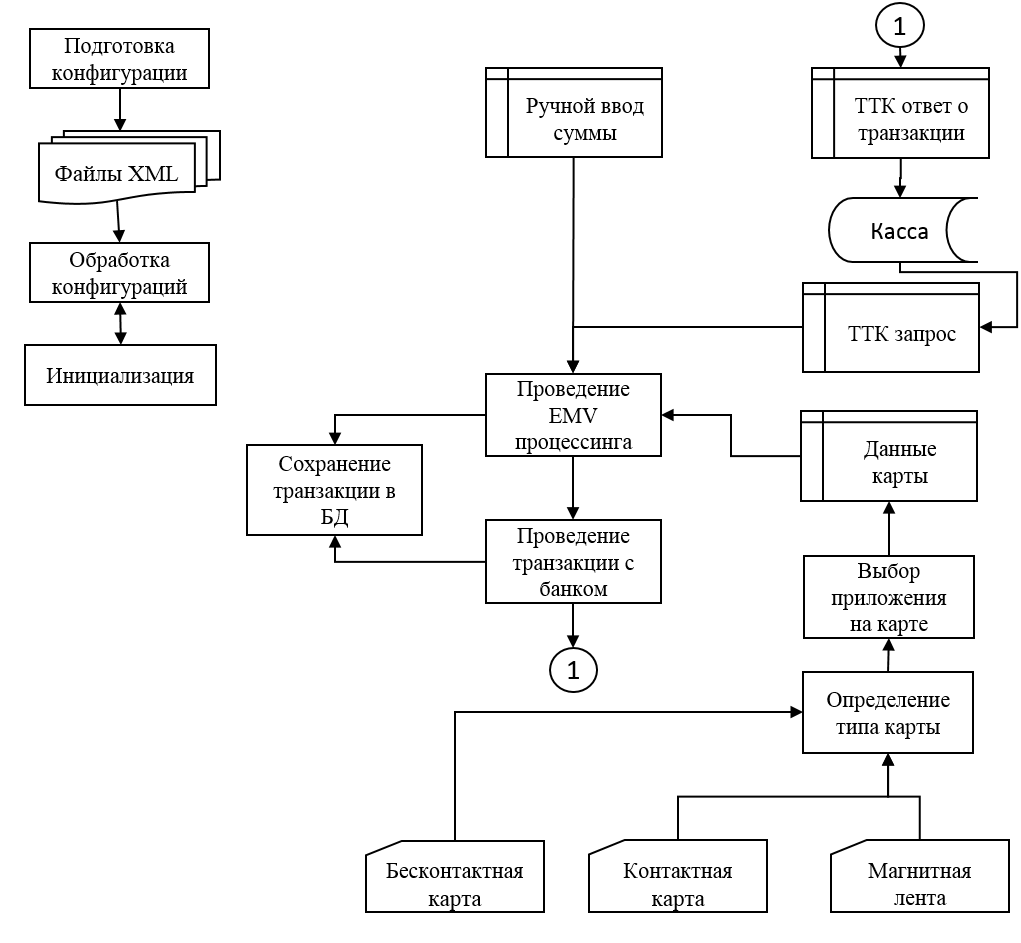


Рисунок 1.4 Общая схема данных ПМ ФО

В терминал должны быть загружены следующие файлы:

Специальный файл, в котором указаны пути на другие файлы, которые необходимо загрузить:

<Package>

<DroidConfig target="ca\_keys" origin="../ca\_keys.xml"/>

<DroidConfig target="contact\_config" origin="../train/contact\_config.xml"/>

<DroidConfig target="ctless\_config" origin="../train/ctless\_config.xml"/>

<DroidConfig target="terminal\_config" origin="../train/terminal\_config.xml"/>

</Package>

Общая конфигурация терминала:

<terminal\_config>

<terminal

add\_app\_caps="C0D0A0F0FCF8"

additional\_caps="FF80F0A001"

application\_caps="040FC8000"

country\_code="643"

currency\_code="643"

currency\_exponent="02"

currency\_name="RUR"

emv\_type="22"

final\_screen\_timeout="4"

input\_caps="E0"

merchant\_id="XXXXXXX"

merchant\_name = "XXXXXXX"

remove\_timeout="10"

merchant\_category="5499"

wait\_timeout="25"

allow\_expired\_cards="0"

allow\_zero\_amount="0"

ttk\_enabled="0"

allow\_refund\_no\_card="0"

allow\_refund\_no\_pin="0"

magstripe\_pin\_mode="off"

magstripe\_amount\_limit="1000000"/>

<host

name="TRAINING"

address="127.0.0.1"

main\_timeout="60"

port="443"

ssl="0"/>

<kld

address="192.168.0.1"

port="55555"/>

</terminal\_config>

В данном файле находятся основные параметры для терминала: битовые маски для конфигурации работы терминала, код страны и валюты, экспонента и имя валюты, идентификационный номер продавца и терминала, имя продавца, параметры банковского сервера, параметры KeyLoadingDevice(устройства для безопасной загрузки ключей) и другие параметры.

Конфигурация контактной части:

<contact\_cards>

<card\_groups>

<row

AIDs="A0000000041010"

CVM\_caps\_if\_not\_req="08"

CVM\_caps\_if\_req="B0"

CVM\_req\_limit="0"

EMV\_floor\_limit="0"

TAC\_default="DD50BСA000"

TAC\_denial="00BBAB0000"

TAC\_online="FE50BСF800"

mandatory\_data="5A5AAAAC8D"

threshold\_value="000000000000"

target\_percent="00"

max\_target\_percent="00"

compare\_AID\_length="0"

default\_DDOL="9F3704"

default\_TDOL="9F0AC56629A039C0195059F3704"

offline\_PIN\_success\_required="0"

security\_caps="C8"

send\_arqc\_to\_host="0"

treat\_Z3\_as\_approve="0"

versions="0002"

issuer\_name="MASTERCARD"/>

……..

В данном файле находится конфигурация библиотеки EMV – ответственной за прием контактных карт. В основном настройка поведения библиотеки в различных ситуациях и различных карт.

Конфигурация бесконтактных карт (часть конфигурации относящаяся к картам МИР):

<!-- Custom group for MIR-->

<Group group\_id="3">

<Terminal\_Floor\_Limit>999999999999</Terminal\_Floor\_Limit>

<Terminal\_Contactless\_Floor\_Limit>999999999999</Terminal\_Contactless\_Floor\_Limit>

<Terminal\_Contactless\_Transaction\_Limit>000001000000</Terminal\_Contactless\_Transaction\_Limit>

<Terminal\_CVM\_Required\_Limit>999999999999</Terminal\_CVM\_Required\_Limit>

<Tag number="9F09" type="b">0101</Tag>

<Tag number="9F71" type="b">E3E0</Tag>

<Tag number="DF51" type="n">000000100000</Tag> <!-- Terminal Floor Limit-->

<Tag number="DF52" type="n">000000100000</Tag> <!-- Terminal No CVM Limit-->

<Tag number="DF53" type="n">000001000000</Tag> <!-- Terminal Contactless Limit (Non CD-CVM)-->

<Tag number="DF54" type="n">000001000000</Tag> <!-- Terminal Contactless Limit (CD-CVM)-->

<Tag number="DF55" type="b">6800</Tag> <!-- Terminal TPM Capabilities-->

<Tag number="DF56" type="b">03</Tag> <!-- Transaction Recovery Limit-->

<Tag number="FF01" type="b">B640000000</Tag> <!-- TAC - denial-->

<Tag number="FF02" type="b">B640808000</Tag> <!-- TAC - online-->

<Tag number="FF03" type="b">FFFFFFFFFF</Tag> <!-- TAC - default-->

<Tag number="FF04" type="b">5A</Tag> <!-- Data Exchange Tag List-->

</Group>

<!-- AID CONFIGURATIONS -->

<!-- Mastercard paypass -->

<Application AID="A0000000041010" group\_id="1" kernel="2" issuer\_name="MASTERCARD">

<Flags>20</Flags>

<!-- Kernel Configuration -->

<Tag number="DF811B" type="b">20</Tag>

<Tag number="9F1D" type="b">2C3A000000000000</Tag>

</Application>

<!-- Maestro paypass -->

<Application AID="A0000000043060" group\_id="4" kernel="2" issuer\_name="MAESTRO">

<Flags>00</Flags>

<!-- Kernel Configuration -->

<Tag number="DF811B" type="b">A0</Tag>

<Tag number="9F1D" type="b">0C12800000000000</Tag>

</Application>

<!-- Visa Debit/Credit PayWave -->

<Application AID="A0000000031010" group\_id="2" kernel="3" issuer\_name="VISA">

</Application>

<!-- Visa Electron PayWave -->

<Application AID="A0000000032010" group\_id="2" kernel="3" issuer\_name="VISA">

</Application>

<!-- MIR -->

<Application AID="A0000006581010" kernel="643" group\_id="3">

<Flags>00</Flags>

<Tag number="DF811B" type="b">A0</Tag>

</Application>

<Application AID="A0000006582010" kernel="643" group\_id="3">

<Flags>00</Flags>

<Tag number="DF811B" type="b">A0</Tag>

</Application>

<Application AID="A0000006581099" kernel="643" group\_id="3">

<Flags>00</Flags>

<Tag number="DF811B" type="b">A0</Tag>

</Application>

Данная конфигурация нужна для настройки бесконтактной библиотеки L2WAVE - которая ответствен за прием бесконтактных карт и смартфонов с NFC. В ней так же как и в EMV, находятся параметры для настройки поведения библиотеки в зависимости от ситуаций и конкретных карт.

Полное описание тегов EMV/L2WAVE находятся в официальных спецификациях[6,35,36]

Файл с публичными ключами шифрования:

<CAKeys>

<RID value="A000000004">

<Key index="04">

<Modulus>A6DA428387A502D7DDFB7A74D3F412BE762627197B25435B7A81716A700157DDD06F7CC99D6CA28C2470527E2C03616B9C59217357C2674F583B3BA5C7DCF2838692D023E3562420B4615C439CA97C44DC9A249CFCE7B3BFB22F68228C3AF13329AA4A613CF8DD853502373D62E49AB256D2BC17120E54AEDCED6D96A4287ACC5C04677D4A5A320DB8BEE2F775E5FEC5</Modulus>

<Exponent>03</Exponent>

<Hash>381A035DA58B482EE2AF75F4C3F2CA469BA4AA6C</Hash>

<Expire>171231</Expire>

</Key>

<Key index="05">

<Modulus>B8048ABC30C90D976336543E3FD7091C8FE4800DF820ED55E7E94813ED00555B573FECA3D84AF6131A651D66CFF4284FB13B635EDD0EE40176D8BF04B7FD1C7BACF9AC7327DFAA8AA72D10DB3B8E70B2DDD811CB4196525EA386ACC33C0D9D4575916469C4E4F53E8E1C912CC618CB22DDE7C3568E90022E6BBA770202E4522A2DD623D180E215BD1D1507FE3DC90CA310D27B3EFCCD8F83DE3052CAD1E48938C68D095AAC91B5F37E28BB49EC7ED597</Modulus>

<Exponent>03</Exponent>

<Hash>EBFA0D5D06D8CE702DA3EAE890701D45E274C845</Hash>

<Expire>241231</Expire>

</Key>

<Key index="06">

<Modulusodulus>

<Exponent>03</Exponent>

<Hash>F910A1504D5FFB793D94F3B500765E1ABCAD72D9</Hash>

<!-- expiration date YYMMDD -->

<Expire>371215</Expire>

</Key>

В данном файле находятся публичные части RSA ключей шифрования, составные CA ключа для EMV процессинга. Каждый ключ имеет индекс, модуль с экспонентой ключа, а также дату окончания действия.

Для работы с картой, необходимо было поддержать формат сообщения BER TLV, формат которого определен стандартом ISO 8825.

TLV (Tag-length-value) — широко распространённый метод записи коротких данных в компьютерных файлах и телекоммуникационных протоколах.

Метод определяет простую двоичную структуру из трёх полей: тег, длина данных и собственно данные. Первые два поля имеют фиксированную длину (обычно один или два октета на поле), длина третьего поля определяется значением второго поля (значение указывается в байтах). Тег является идентификатором данных, определяя их назначение.

BER - набор правил кодирования бинарных данных

BER (basic encoding rules)[36] - формат на принципе TLV, используется для кодирования и сериализации бинарных данных. Формат предлагается в качестве примера реализации принципа TLV.

Типы. Типы, в частности поле "тип", кодируются одним или несколькими байтами. В первом байте три старшие бита выделены для классификации идентификатора типа: базовый, прикладной, контекстно-зависимый, личный (private); тип может быть составным или примитивным. Для представления собствено идентификатора типа используется пять младших бит в байте. Если требуется закодировать идентификатор со значением более 30, то первый байт в поле идентификатора содержит число 31, а значение кодируется в последующих байтах.

Длина. Поле кодируется одним или несколькими байтами. Одним байтом кодируется длина от 0 до 127. Большая длина кодируется несколькими байтами. При разборе формата, если в старшем бите первого байта длины указана 1, то длина кодируется несколькими байтами, в битах 7-1 первого байта содержится количество последующих байт, в которых закодирована длина.

Строки. Строки могут быть символьные или бинарные. в поле длины записывается длина строки в байтах. А сама строка в формате UTF-8 записывается в поле значения.

Числа. Целые числа кодируются минимальным количеством байт. Старшие байты со значением 0хFF или 0х00 могут опускаться.

Правила кодирования.

* При кодировании данных в формате BER (TLV), первым записывается номер тега длиной один или несколько байт, за ним следует один или несколько байт длины данных и сами данные, если длина не нулевая.

Кодирование номера тега:

* если биты 1-5 (счёт от 1 до 8) первого байта номера тега равны «1», то следующий байт также относится к номеру тега. Для каждого следующего байта: если бит 8 равен «1», то далее следует еще один байт номера. Иначе — это последний байт.

Кодирование длины данных:

* если бит 8 в первом байте длины равен 0, то биты 1-7 кодируют количество байт данных.
* если бит 8 в первом байте длины равен 1, то биты 1-7 кодируют количество байт длины. Последующие байты длины идут в порядке big-endian.

Общая схема алгоритма представлена на рис. 1.5 и 1.6

Для приведения терминала в рабочее состояние, его необходимо инициализировать. Примеры конфигурации были представлены в предыдущем разделе. Так же после конфигурации обычно необходимо ввести вручную идентификатор терминала, имя продавца, и идентификатор продавца.

Для старта финансовой операции, необходимо выбрать тип операции и получить информацию о сумме платежа. Старт операции возможен как по средствам интерфейса и ввода суммы, так и по средствам протокола ТТК.

После введения суммы, три считывателя: контактный, бесконтактный и магнитный, ждут банковскую карту. Считыватель имеет таймаут, по истечению которого, операция будет прервана. После поднесения карты терминал проверяет карту на исправность, в случае чипа и бесконтакта, проверяется, что карта отвечает на первые команды, а в случае магнитной карты, проверяется наличие трека 2[]. Если карта в порядке, то работа продолжается, если нет, пользователю сообщается, что карта неисправна и предлагается использовать другую.

После проверки карты, происходит обмен командами, которые выбирают нужное приложение[] и проверяют, поддерживает ли терминал данное приложение. Если приложение поддерживается, терминал начинает основную часть процессинга EMV.

Во время процессинга происходит проверка карты на ее срок действия и подлинность. Подлинность проверяется с помощью публичных ключей CA.

Далее в зависимости от суммы и еще нескольких параметров, которые определяются картой и настройкой библиотеки, терминал предлагает пользователю провести CVM (Cardholder Verification Method).

CVM бывает нескольких видов:

* Online PIN – введенный пин-код шифруется на ключе выданном сервером работы с ключами банка[], помещается в тело транзакции для отправки на сервер процессинга банка. С сервера в зависимости от правильности пин-кода, приходит ответ, транзакция одобрена или нет.
* Offline PIN Plain Text – введенный пин-код без шифрования отправляется на карту. Карта отвечает, верен пин-код или нет и соответственно принимает решение о транзакции.
* Offline Enciphered PIN – введенный пин-код шифруется на ключе, сгенерированном на карте. И так же в зависимости от правильности принимается решение о транзакции.
* NoCVM – данный вид верификации выбирается в случае когда верификация не нужна, чаще всего это бесконтактный платеж менее CVM Limit, в Росии этот лимит является - 1000р.
* Signature – данный вид верификации обычно выбирается при не возможности ввода пина. На чеке владелец карты оставляет подпись. Данный метод возможен лишь тогда, когда на тыльной стороне карточки есть роспись владельца карты.

Так же необходимо учитывать, что для каждого вида считывания карты, существуют ограничния по CVM. К примеру:

* контакт – теоретически поддерживает все виды CVM, но на практике, карта может и не поддерживать все виды, а лишь некоторую часть, это зависит от самого чипа и его конфигурации.
* бесконтакт – для такого вида использования карты, возможен лишь Online PIN, Signature и NoCVM. Причиной является то, что существует необходимость делать транзакции бесконтактом крайне быстрыми, что бы владельцу не нужно было держать карту несколько секунд, тогда все плюсы бесконтактной оплаты исчезнут.
* магнитная полоса – такие же правила, как и для бесконтакта, но на практике обычно это Signature.

Далее в зависимости от обстоятельств, есть у терминала интернет или нет и настроек библиотеки происходит выбор между отправления транзакции онлайн на сервер и оффлайн транзакции. В первом случае решение о транзакции принимает сервер, а в другом библиотека и карта. Есть случай, когда даже при одобрении с сервера, карта все же решает отклонить транзакцию, в этом случае на сервер отправляется еще одна транзакция которая отменяет предыдущую.

Так же, существует защита от проблемных ситуаций, связанных с плохой связью терминала. До отправки транзакции на сервер, она сохраняется в базу данных и, если ответ сервера не доходит до терминала, перед следующей транзакцией будет отправлена отмена предыдущей.

После получения ответа, транзакция, сохраненная ранее в базе данных, обновляется и печатается чек.

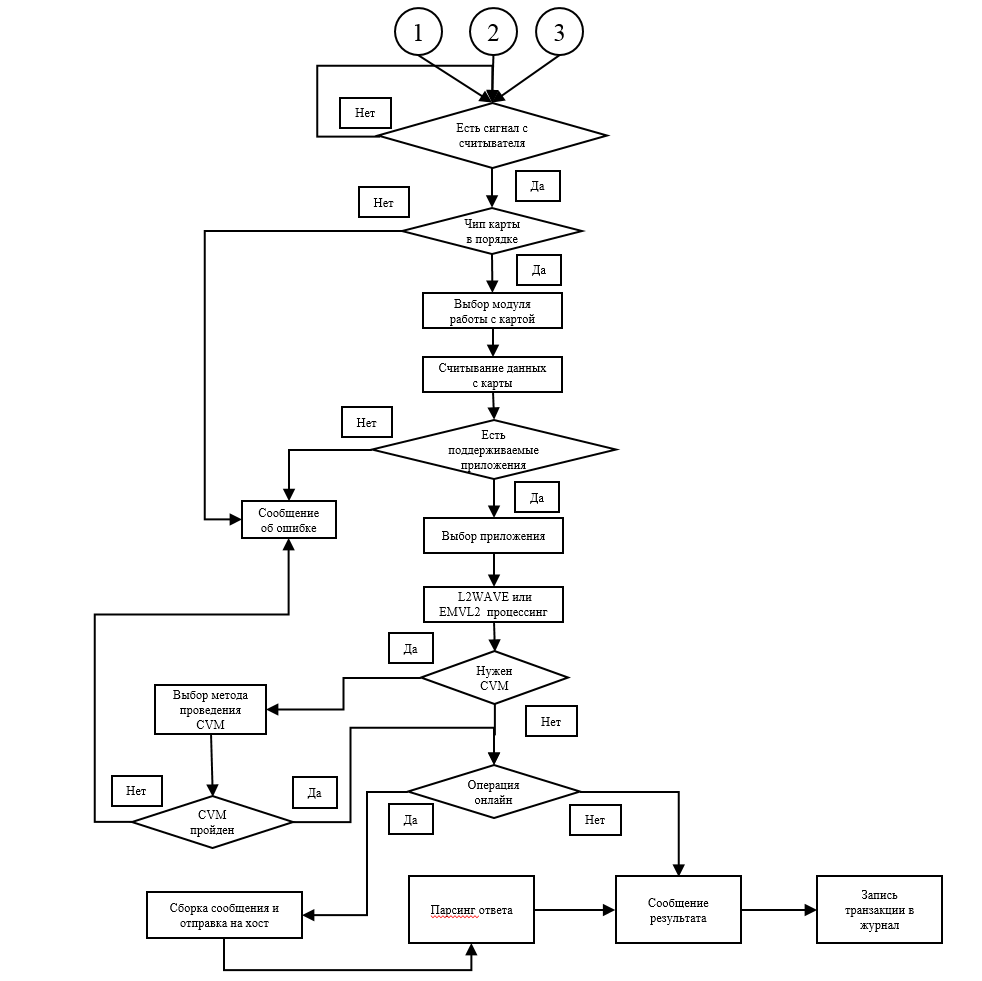


Рисунок 1.5 Общая схема алгоритма работы ПМ ФО

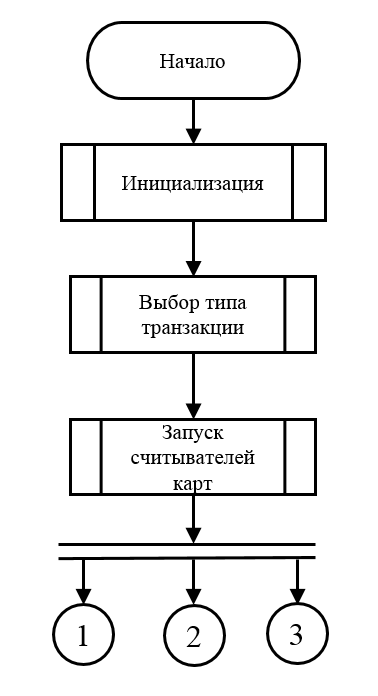


Рисунок 1.6 Общая схема начала работы ПМ ФО

За основу связывания библиотек, написанных на C и C++, и проекта на ОС Android был взят SWIG[37] (англ. simplified wrapper and interface generator). Свободный инструмент для связывания программ и библиотек, написанных на языках C и C++, с интерпретируемыми (Tcl, Perl, Python, Ruby, PHP) или компилируемыми (Java, C#, Scheme, OCaml) языками. Основная цель: обеспечение возможности вызова функций, написанных на одних языках, из кода на других языках. Программист создаёт файл .i с описанием экспортируемых функций. SWIG генерирует исходный код для склеивания C/C++ и нужного языка, создаёт исполняемый файл.

SWIG распространяется по лицензии BSD[38], что означает абсолютно бесплатное, свободное использование и модифицирование кода SWIG для проектов любого типа: как коммерческих, так и некоммерческих.

Вид исполняемого файла зависит от выбранного языка:

* исполняемый файл со встроенным интерпретатором скриптового языка;
* библиотека, функции C/C++ из которой автоматически становятся доступны из другого языка;
* библиотека функций C/C++ и библиотека функций - обёрток над функциями C/C++ (например, JNI для Java).

Движки скриптовых языков встраивают в программы на C/C++ по следующим причинам:

* скорость разработки с использованием скриптового языка выше, чем скорость разработки на C/C++;
* пользователи получают возможность автоматизации своих действий с помощью сценариев. Например, в играх сценарии используются для написания сюжета и уровней;
* разработчики получают возможность автоматизации для тестирования ПО на этапе разработки. Готовое ПО может не включать скриптовый движок.

Причины создания библиотек функций C/C++, доступных интерпретаторам других языков:

* предоставление функциональности, отсутствующей в скриптовом языке;
* оптимизация наиболее часто выполняемых участков кода для повышения производительности.

Применительно к нашей задаче, с помощью SWIG мы смогли добиться использования уже реализованных и сертифицированных библиотек работы с картами, написанных на С и С++, в программном обеспечении для операционной системы Android используя JNI[39].

Пример .i интерфейсного файла для SWIG:

%module(directors="1") emv

%javaconst(1);

%include "enumtypeunsafe.swg"

%include "std\_vector.i"

%include "std\_string.i"

%include "stdint.i"

%include "cpointer.i"

%{

#include "CData.h"

#include "CTypes.h"

#include "CCAKeys.h"

#include "CCryptoLayer.h"

#include "CErrors.h"

#include "CEMVTxn.h"

…..

%}

%feature("director") CCryptoLayer;

%feature("director") CTransport;

%feature("director") CUserAction;

%feature("director") CVerifyPIN;

namespace std

{

%template(vector\_ca\_key) vector<emv::CCAKeys::ca\_key>;

%template(vector\_char) vector<char>;

%template(vector\_appinfo) vector<emv::CEMVTxn::SApplInfo>;

%template(vector\_revocation) vector<emv::CRevocationInfo>;

%template(vector\_string) vector<std::string>;

};

%include "CData.h"

%include "CTypes.h"

%include "CCAKeys.h"

%include "CCryptoLayer.h"

%include "CErrors.h"

%include "CEMVTxn.h"

%include "CRevocationInfo.h"

%include "CTransport.h"

%include "CUserAction.h"

%include "CVerifyPIN.h"

%include "CCustomTags.h"

%pointer\_class(emv::CEMVTxn::CRYPTOGRAM\_TYPE, CryptogramType);

Вторым важнейшим оружием, которым должен владеть программист, столкнувшийся с задачей использования кода С и С++ в Java или Android, является Java Native Interface (JNI).

Это интерфейс, позволяющий запускать на JVM (Java Virtual Machine) код написанный на С и С++. Важной особенностью является то, что код должен быть скомпонован в виде динамических библиотек. С помощью JNI байт-код Java может взаимодействовать с платформенно-ориентированным кодом.

Данное взаимодействие обеспечивают так называемые native-методы. В Java предусмотрено ключевое слово native, которое позволяет объявить машинно-зависимый метод в коде.

Например, объявление native-метода в Java выглядит так:

public native int nativeMethod();

Также для того, чтобы воспользоваться данным методом необходимо загрузить библиотеку в которую он входит. Это возможно сделать с помощью метода loadLibrary(String name), входящего в класс System. Реализация выглядит так:

System.loadLibrary(“Example.dll”)

В качестве параметра передаем имя файла, в котором лежит используемый метод.

Но этого недостаточно, чтобы использовать native-метод. Не хватает связующего звена на стороне кода, написанного на С или С++. Необходимо создать интерфейс вызова native-метода. Для этого существует javah. Данная утилита позволяет обработать ранее откомпилированный класс с находящимся native-методом. А выход мы получим файл заголовка (Example.h), который должен быть включен в С-код. Аргументом при вызове javah должно быть имя java-класса в котором описан native-метод.

Вызовем утилиту:

javah Example.class

Результатом работы будет:

/\* DO NOT EDIT THIS FILE - it is machine generated \*/

#include

/\* Header for class Example \*/

#ifndef \_Included\_Example

#define \_Included\_Example

#ifdef \_\_cplusplus

extern "C" {

#endif

/\*

\* Class: Example

\* Method: nativeMethod

\* Signature: ()I

\*/

JNIEXPORT jint JNICALL Java\_Example\_nativeMethod (JNIEnv \*, jobject);

#ifdef \_\_cplusplus

}

#endif

#endif

Данный файл необходимо компилировать вместе с исходным кодом библиотеки. Ниже пример части MAKE-файла для сборки библиотеки().

JNI\_BUILD=

ifeq ($(ARCH),android-arm)

JNI\_BUILD = yes

endif

ifeq ($(ARCH),android-x86)

JNI\_BUILD = yes

endif

ifeq ($(ARCH),linux-i686)

JNI\_BUILD = yes

endif

ifeq ($(ARCH),linux-x86\_64)

JNI\_BUILD = yes

endif

# definitions

OUTPUT=libEMVL2

OUTDIR=obj/$(ARCH)

# JNI flags

ifeq ($(JNI\_BUILD), yes)

CCFLAGS = -fPIC -fpermissive -O2

CCFLAGS += -DSWIG

LDFLAGS = -s

ifeq ($(CFG), trace)

CCFLAGS += -DMAKE\_TRACE

ifneq ($(findstring android, $(ARCH)),)

LDFLAGS += -llog

CCFLAGS += -DFAKEVERSION=$(FAKEVERSION) -DCRC=$(CRC)

CCFLAGS += -fvisibility=hidden

# libraries

LDFLAGS+=-lstdc++ -lc

LDFLAGS+=-Wl,-soname,$(OUTPUT).so.$(MAJOR)

ifeq ($(ARCH), linux-i686)

LDFLAGS+= -m32

endif

# files

LIBFILES = \

$(OUTDIR)/EMV\_Library/CEMVTxn.o \

$(OUTDIR)/EMV\_Library/scr\_command.o \

$(OUTDIR)/EMV\_Library/EMV\_Context.o \

………………

ifeq ($(JNI\_BUILD), yes)

LIBFILES += \

$(OUTDIR)/emv\_wrap.o

endif

# targets

all: $(ARCH)

target maxim: $(OUTDIR)/$(OUTPUT).a $(OUTDIR)/$(OUTPUT).so.$(MAJOR)

android-arm android-x86 linux-i686 linux-x86\_64: $(JAVA\_JNI\_LIB

$(OUTDIR)/$(OUTPUT).a: $(LIBFILES)

$(AR) cr $@ $(LIBFILES)

$(JAVA\_JNI\_LIB): $(LIBFILES)

$(ECHO) "Compiling JAVA JNI dynamic library..."

$(MD) "`dirname $@`"

$(CXX) -fpic -shared $(LDFLAGS) -o "$@" $(LIBFILES) -lstdc++

$(JAVA\_OUTDIR)/emv\_wrap.cxx: Makefile

$(ECHO) "Generating JAVA files..."

$(MD) $(JAVA\_OUTDIR) $(JAVA\_GEN\_DIR) $(JAVA\_CLASS\_DIR)

@/opt/tt-swig-4.0/bin/swig -c++ -java -package $(JAVA\_PACKAGE) \

-MD -MP \

-directors \

-outdir $(JAVA\_GEN\_DIR) \

-Iinclude \

-o $(JAVA\_OUTDIR)/emv\_wrap.cxx \

swig/emv.i

$(MD) $(JAVA\_CLASS\_DIR)

$(ECHO) "Compiling JAVA files..."

@javac -d $(JAVA\_CLASS\_DIR) $(JAVA\_GEN\_DIR)/\*.java

$(ECHO) "Packing JAVA files to [$@]..."

@cd $(JAVA\_CLASS\_DIR) && jar cf $(SOURCES)/$(JAVA\_JAR\_FILE) ./com

-include $(LIBFILES:.o=.d)

-include $(JAVA\_OUTDIR)/emv\_wrap.d

История использования SWIG начинается с 1996 года. Автором и главным разработчиком был Дэвид Бэйнсли, на тот момент аспирант Лос-Аламосской национальной лаборатории. В настоящее время поддержку SWIG осуществляют свободная группа разработчиков, во главе которых Уильям Фултон.

Пользовательский интерфейс был разработан в среде Android Studio.

Экранные формы сделаны с учетом требований унификации:

* экранные формы выполнены в едином графическом стиле, с одинаковым расположением основных элементов управления и навигации;
* для обозначения сходных операций используются сходные графические навигационные элементы;
* внешнее поведение сходных элементов интерфейса (нажатие на пункты меню) реализованы одинаково.

В основном формы состоят из 3 частей:

- значки операций

- навигационный бар

- нижний бар для управления переходами

На рис 1.7 представлен главный экран. С данной экранной формы совершается выполнение транзакций.

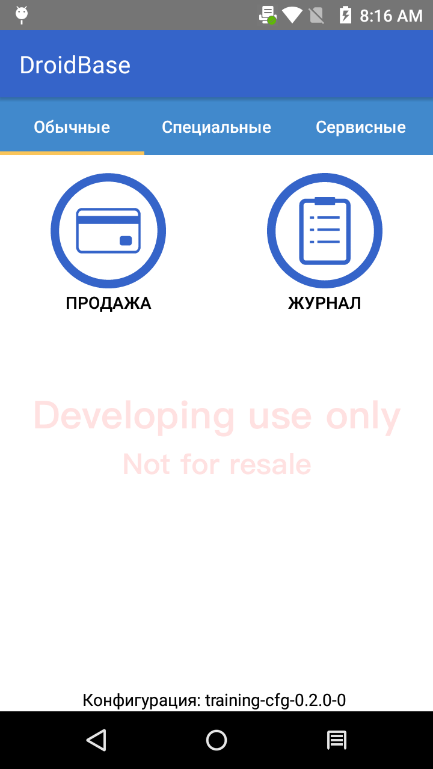
****

Рис. 1.7 Рис. 1.8

На рис. 1.8 представлена сервисная экранная форма. С данной формы проводятся различные сервисные операции, такие как очистка журнала, конфигурирование, проверка сервера банка и другие.

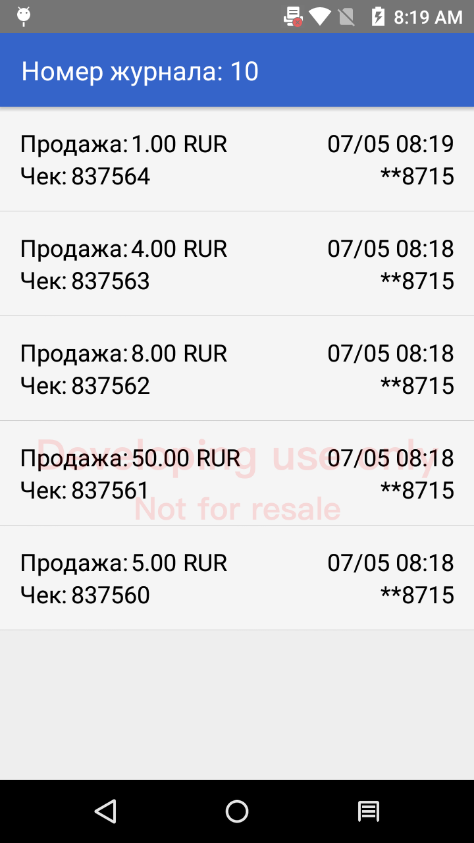
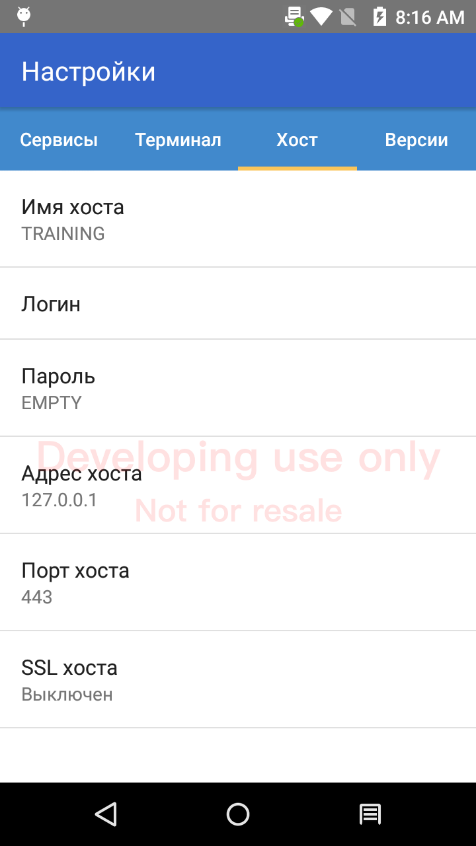


Рис. 1.9 Рис. 1.10

На рис. 1.9 представлена экранная форма конфигурации. В данной форме можно ввести необходимые данные для начала работы, сменить язык интерфейса, а также посмотреть различные значения, такие как версии приложения, прошивки терминала, серийный номер терминала, его IMEI и другую полезную информацию.

На рис. 1.10 представлена экранная форма журнала. Данная экранная форма, нужна для просмотра проведённых транзакций и при желании их возврата, отмены или печати копии чека.

Интерфейс разрабатывался по средствам написания XML-разметки и последующих применений стилей.

Тестирование — необходимая деятельность для улучшения качества и стабильности программного обеспечения. Тестирование основывается на проведении тестов с конкретными входными данными, ожидаемыми выходными данными и начальными условиями. Тесты нацелены на проверку функциональности ПО. Могут проверять различные аспекты функционирования программы.

Отладка — этап разработки, состоящий в выявлении и устранении программных ошибок, факт существования которых уже установлен. Суть этапа в том, чтобы во время исполнения кода, следить за параметрами и данными, проверять их на правильность. Так же необходимо следить за общим ходом алгоритма.

Метод “черного ящика”

Метод “черного ящика” – метод тестирования программного обеспечения, когда мы не знаем деталей реализации, то есть с точки зрения конечного пользователя. Все тестовые примеры составляются на основе требований технического задания. Основная задача данного метода тестирования – выявление несоответствий требованиям с помощью использования различных тестовых наборов.

Для данного метода выделяют следующие приемы тестирования:

1. Эквивалентное разбиение. Теория разбиения на классы эквивалентности направлена на сокращение общего числа необходимых тестовых сценариев путем разбиения входных условий на конечное число классов эквивалентности. Создается два типа классов: допустимые входные данные программы рассматриваются как допустимый класс эквивалентности, а все остальные входные данные заносятся в недопустимый класс эквивалентности.
2. Анализ граничных значений. Для каждого класса эквивалентности предполагается, что граничные условия позволяют с большей вероятностью найти ошибки, чем остальные условия. Граничными условиями считаются ближайшие значения, стоящие с обеих сторон крайних значений, определяющих границы класса эквивалентности. При тестировании граничных условий из тестируемого диапазона выбираются следующие значения: минимальное значение (min), значение, на одно больше минимального (min+), значение, на одно меньше максимального (max-), и максимальное значение (max). В этом случае выбираются несколько тестовых сценариев для каждого класса эквивалентности.
3. Анализ причинно-следственных связей. Причиной в данном приеме являются входные данные, а следствием – полученный результат.
4. Предположение об ошибке. Прием основан на эмпирике и подразумевает составление вероятных ошибок и ситуаций, в которых они могут возникнуть. После чего для них составляются тесты.

2.7.2 Метод “белого ящика”

Метод “белого ящика” – метод тестирования программного обеспечения, когда имеется доступ к исходному коду программы, и можно писать код, связанный с библиотеками тестируемого программного обеспечения. Позволяет проверить внутреннюю структуру программы, тестовые данные формируются на основе логики работы программы.

Для данного метода выделяются следующие приемы тестирования:

1. Покрытие операторов (каждый оператор программы выполняется хотя бы один раз).
2. Покрытие решений (проверяется, что выполняются, когда условие принимает истинное и ложное значение).
3. Покрытие условий (при наличии не покрытых операторов тестовые наборы дополняются таким образом, чтобы каждый оператор выполнялся хотя бы один раз).
4. Покрытие решений и условий (тесты составляются таким образом, чтобы результаты каждого условия выполнялись не менее одного раза, результаты каждого решения также выполнялись хотя бы один раз, и каждый оператор должен быть выполнен не менее одного раза).
5. Комбинаторное покрытие условий (покрываются всевозможные комбинации результатов условий в каждом решении, каждый оператор должен быть выполнен не менее раза).

2.7.3 Тестирование производительности

Тестирование производительности в инженерии программного обеспечения — тестирование, которое проводится с целью определения, как быстро работает вычислительная система или её часть под определённой нагрузкой. Также может служить для проверки и подтверждения других атрибутов качества системы, таких как масштабируемость, надёжность и потребление ресурсов.

Данный вид тестирования рассматривает такие вопросы как:

* потребление ресурсов центрального процессора;
* потребление памяти;
* время выполнения/обработки запросов;
* работа с дисковой подсистемой (потоки ввода/вывода).
  + 1. Функциональное тестирование

Функциональное тестирование представляет собой тестирование на основании сценариев использования программного обеспечения. Сценарии использования создаются на основании функциональных требований, описанных в техническом задании. Таким образом, функциональное тестирование определяет, насколько разрабатываемое программное обеспечение способно решать задачи, поставленные пользователем.

Модульное и интеграционное тестирование выполнялось с использованием инструмента NUnit [49], интегрирующегося с Microsoft Visual Studio по методу “белого ящика”.

Достоинства Unit-тестирования:

1. Экономия времени. Тестирование осуществляется в автоматическом режиме.
2. Гарантия правильности кода. Оценить степень правильности кода можно, зная уровень покрытия кода тестами. Например, если unit тесты покрывают код на 80-100%, то успешное прохождение всех тестов есть гарантия того, что код работает правильно.
3. Простота тестирования. Чем сложнее устроен модуль, тем сложнее его тестировать, поэтому обычно такие модули разбивают на более простые модули, которые намного проще тестировать. Тогда сложное unit тестирование исходного модуля сводится к проведению серии простых unit тестов.
4. Простой рефакторинг.  При наличии unit тестов, можно вносить изменения, при этом оперативно проверять, по-прежнему ли все тесты проходят успешно, исключая такой вариант, как "сломать работоспособное", тем самым существенно сокращая время на отладку.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

# Гагарина Л.Г., Касимов Р.А., Коваленко Д.Г., Федотова Е.Л., Чжо Зо Е, Черников Б.В., Методические указания по выполнению выпускной квалификационной работы по направлению подготовки бакалавров 09.03.04 «Программная инженерия»/ Под редакцией д.т.н. Черникова Б.В. МИЭТ, 2016.

# Building Embedded Linux Systems, Karim Yaghour, Jon Masters, Gilad Ben-Yossef 2008

# Число операций с банковскими картами за 2010 – 2016 год [Электронный ресурс]. URL: https://bcs-express.ru/novosti-i-analitika/dolia-beznalichnykh-raschetov-rastet

# Credit Cards & Debit Cards: Your Guide to the Bankcard Industry and Best Practices 2010

# ISO Magnetic Stripe Card Standards [Электронный ресурс]. URL: https://www.q-card.com/about-us/iso-magnetic-stripe-card-standards/page.aspx?id=1457

# EMV Integrated Circuit Card Specifications for Payment Systems Book 1 2011

# EMV Contactless Specifications for Payment Systems Book B 2016

# Теснение банковских карт [Электронный ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Payment\_card#Embossing

# EMV Contactless Specifications for Payment Systems Book C-2 Kernel 2 Specification 2016

# EMV Contactless Specifications for Payment Systems Book C-3 Kernel 3 Specification 2017

# Apple Pay [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Apple\_Pay

# Google Pay [Электронный ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Google\_Pay

# Samsung Pay [Электронный ресурс]. URL:https://en.wikipedia.org/wiki/Samsung\_Pay

# Mobile NFC Infrastructure Version 1.0 July 2012

# Ingenico Telium TETRA OS [Электронный ресурс]. URL: https://apac.ingenico.com/smart-terminals/operating-system/telium-tetra

# Verix V Operating System Programmer's Manual 2015

# Эвотор [Электронный ресурс]. URL: http://wiki.evotor.ru/

# Azur Pos 01-Ф [Электронный ресурс]. URL: http://azurpos.ru/

# Java [Электронный ресурс]. URL: http://www.oracle.com/technetwork/java/index.html

# C# [Электронный ресурс]. URL: http://msdn.microsoft.com/ru-ru/vcsharp/default.aspx

# C\C++ [Электронный ресурс]. URL: https://gcc.gnu.org/

# Kotlin [Электронный ресурс]. URL: https://kotlinlang.org/

# Xamarin [Электронный ресурс]. URL: https://www.xamarin.com/

# The Java Virtual Machine Specification Java SE 8 Edition Tim Lindholm, Frank Yellin, Gilad Bracha, Alex Buckley 2015

# Eclipse IDE https://www.eclipse.org/

# Microsost Visual Studio IDE https://www.visualstudio.com/vs/android/

# Android Studio IDE https://developer.android.com/

# IntelliJ IDEA IDE https://www.jetbrains.com/idea/

# Refactoring: Improving the Design of Existing Code 1-st edition Martin Fowler, Kent Back, John Brant

# Pro Git 1st Edition Scot Chacoon 2017

# Learning XML, 2nd Edition Creating Self-Describing Data By Erik Ray 2009

# ISO 8583 [Электронный ресурс]. URL: https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:8583:-1:ed-1:v1:en

# Спецификация протокола ТТК. Терминальные Технологии.

# EMV Contactless Specifications for Payment Systems Book 2 Security and Key Management 2011

# EMV Contactless Specifications for Payment Systems Book 3 Application Specifiacation 2011

# Learning JSON, 3nd Edition Creating Self-Describing Data By Erik Ray 2011

# Information technology – ASN.1 encoding rules: Specification of Basic Encoding Rules (BER)

# SWIG documentation [Электронный ресурс]. URL: http://www.swig.org/Doc3.0/SWIGDocumentation.html

# BSD License [Электронный ресурс]. URL: https://directory.fsf.org/wiki/License:BSD\_4Clause

# The Java Native Interface Programmer’s Guide and Specification Sheng Liang

# Refactoring: Best way to find worse code in project John J., Lana L.