

1.- Códigos QR

Parámetros necesarios para la validación de apuestas por el Terminal de SELAE.

Solución a la problemática planteada sobre cómo generar los códigos QR para obtener los boletos oficiales con las apuestas que ha demandado un usuario.

Aunque los Códigos QR que se imprimen en los boletos oficiales del Terminal de SELAE tienen toda la información en cuanto al número de serie, apuestas, fechas, reintegros, claves, joker ... para poder obtener dicho boleto oficiales desde el Terminal a partir de un código QR solo son necesarios algunos parámetros de los descritos en el Anexo I. Solo son necesarios aquellos datos que se rellenan en una plantilla preimpresa como el pronóstico, juego, número de sorteos ...

Parámetros requeridos:

Común para todos los Juegos Activos:

- A= Número de serie. Código numérico de 34 dígitos
- P= id Juego. 1 ó 2 dígitos- Listado completo en Anexo I
- S= No y Fecha del primer sorteo
- W= Número de Semanas en las que participan los pronósticos:
 - o 0 = 1 Sorteo
 - o 1 = Todos los sorteos de la semana empezando en el próximo sorteo.
 - o 2 = Todos los sorteos desde el próximo hasta el último de la semana siguiente
- T= Número Receptor seguido del número de Terminal. Aunque se acepta cualquier número se recomienda usar el código de Receptor seguido de "-0" (Terminal 0)

Específicos por Juego:

Lotería Primitiva:

- 1= Apuestas separadas por ".n=".
- R= Reintegro. Opcional. Solo se rellena este parámetro si se quiere elegir el reintegro, en caso de no incluir dicho parámetro el sistema asignará el reintegro de forma automática.
- J= Joker. En caso de no querer Joker se rellena con "NO", en caso contrario se introducirá un código numérico de 7 dígitos, por ejemplo "0000000". Este número lo asignará el propio terminal, no se puede elegir.

BonoLoto:

- 1= Apuestas separadas por ".n=".
- R= Reintegro. Opcional. Solo se rellena este parámetro si se quiere elegir el reintegro, en caso de no incluir dicho parámetro el sistema asignará el reintegro de forma automática.

El Gordo de la Primitiva

- 1= Apuestas separadas por “.n=”. La primera apuesta indicará el reintegro con un número de dos dígitos (del 00 al 09) después de la combinación separado por dos puntos. Ejemplo: “1=0208212941:04.2=0913354041.3=0407122628.4=0817313336”

Euromillones:

- 1= Pronóstico. Separador de “:” para diferenciar la primera matriz de la segunda (estrellas).
- RI= Código el Millón. No Sorteo (3 dígitos) y Fecha del sorteo del Millón (DDMMMAA) así como Numeración del Millón (Aleatorio AAA0000, 3 letras y 4 dígitos). Se recomienda usar el número del sorteo del año.

2.- Validación. Cotejamiento de las apuestas demandadas (Back Office) con los boletos obtenidos desde el Terminal.

Una vez obtenidos los boletos del terminal, debe confirmarse que dichos boletos coinciden en un 100% con el juego, apuestas y fechas demandas, además de completar la información que no se puede elegir por el usuario como Reintegros, Joker, Clave ...

Esta confirmación puede llevarse a cabo de dos formas posibles, ambas a partir del QR del boleto obtenido desde el propio Terminal y dependiendo si tenemos la necesidad de mostrar una copia del boleto al usuario final como garantía de la jugada.

- Con copia de la Imagen:

El boleto original será escaneado y subido al servidor del Back End, mediante FTP, SFTP o cualquier medio que lo permita el sistema, para leer dicho código de la Imagen. Una vez leído e interpretado este código se buscará entre los pedidos pendientes de confirmar uno que coincida en juego, fecha/s de sorteos, apuestas ... y se marcará dicho pedido como procesado.

Además se completará la información adicional del juego en caso de tenerla (Joker, Reintegro, Clave ...) así como el número de serie del boleto (parámetro “A=”). Al cotejar un boleto con un pedido pendiente, además se debe comprobar que el número de serie del boleto no esté asignado a otro pedido.

- Sin copia de la Imagen:

En el supuesto que solo se quiera cotejar las apuestas procesadas con los pedidos pendientes de confirmar, y no se requiera de ninguna copia de la imagen, se puede utilizar un simple formulario donde se lea el QR de los boletos obtenidos desde el Terminal, y una vez interpretado dicho código e identificados todos sus parámetros, se procederá a localizar entre todos los pedidos pendientes aquél que coincida en juego, fecha/s de sorteos, apuestas ... y se marcará dicho pedido como procesado. Además se completará la información adicional del juego en caso de tenerla (Joker, Reintegro, Clave ...) así como el número de serie del boleto (parámetro “A=”) para asegurarse que un mismo número de serie de boleto pueda confirmar más de un pedido.

3.- Completar información adicional del pedido

Tal como se explica en el apartado anterior, una vez leído el QR e identificados todos los parámetros de este, y cotejado el juego, fecha/s de sorteo/s y apuestas de un pedido, debe de completarse la información adicional de dicho boleto en caso de existir, como es el caso del Código del Millón en EuroMillones, Reintegro en BonoLoto, La Primitiva y El Gordo, Joker en Primitiva ...

Anexo I

QR - Codificación Juegos Activos

Lotería Primitiva

Ejemplos:

A=1079001020958381468847806319620557;P=1;S=00516ENE20:1;W=0;.1=0423263
43744;T=81980-2;R=1;J=5209728;
A=1077501021639342891508097605927888;P=1;S=00102ENE20:2;W=1;.1=0307091
417253344;T=99555-1;R=3;J=NO;

Parámetros:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 1 Lotería Primitiva
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- 1= Pronóstico (Máximo 8 apuestas sencillas por boleto)
- T= Núm. Receptor- Núm. Terminal
- R= Reintegro
- J= Jocker

BonoLoto

Ejemplos:

A=1078202020017744501701390740914287;P=2;S=00506ENE20:1;W=0;.1=0914172
33348.2=051530363847;T=99555-1;R=6;
A=1056602021709349942279651635507092;P=2;S=13304JUN19:11;W=2;.1=011218
252633;T=02255-0;R=6;

Parámetro:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 2 BonoLoto
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- 1= Pronóstico (Máximo 8 apuestas sencillas por boleto)
- T= Núm. Receptor- Núm. Terminal
- R= Reintegro

El Gordo de la Primitiva

Ejemplos:

A=1077304020551283285227659968613692;P=4;S=05229DIC19:1;W=0;.1=2024343
750:02;T=81980-2;
A=1056604020225356533946392337716203;P=4;S=02309JUN19:2;W=2;.1=0315202
427:07;T=02255-0;

Parámetros:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 4 El Gordo de la Primitiva
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- 1= Apuesta:Reintegro/Claver (Máximo 6 apuestas sencillas por boleto)
- T= Núm. Receptor- Núm. Terminal

Lotería Nacional Sábado - Resguardos

Ejemplo:

A=1077905021208209286513827245455000;P=5;S=00206ENE20:1;W=0;N=02770;F
=5;SE=22;T=80040-0;
A=1075805021025149169445470650654211;P=5;S=10222DIC19:1;W=0;N=01652;F=
1;SE=94;T=81980-2;

Parámetros:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 5 Lotería Nacional Sábados - Resguardos
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- N= Número de Lotería
- F= Número de Fracciones incluidas en el ticket
- SE= Serie a la que pertenece/n las fracciones
- T= Núm. Receptor- Núm. Terminal

Lotería Nacional Jueves – Resguardos

Ejemplo:

A=1078510021448605377104744886163180;P=10;S=00309ENE20:1;W=0;N=22522;
F=1;SE=4;T=81980-0;

Parámetros:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 10 Lotería Nacional Jueves - Resguardos
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- N= Número de Lotería
- F= Número de Fracciones incluidas en el ticket
- SE= Serie a la que pertenece/n las fracciones
- T= Núm. - Núm. Terminal

(1) - 3 Primeros dígitos =Sorteo del Año; DDMMMAA del primer sorteo; números de sorteos a partir del primer sorteo;

(2)- 0 = Días sueltos, 1= Semana completa, 2= Desde el primer día hasta el último sorteo de la semana próxima.

EuroMillones

Ejemplos:

A=1078307021012988738154011054846508;P=7;S=00207ENE20:1;W=0;.1=2333343
948:0312.2=2029374249:0506.3=1923264950:0110;T=99555-

1;RI=11[S=00207ENE20:1,BQX74038-BQX74040];

A=1077507020312064345993622390201487;P=7;S=10531DIC19:2;W=1;.1=0914253
34450:0307;T=99555-1;RI=11[S=09631DIC19:2,BLH61427-BLH61432];

Parámetros:

- A= Número de Serie del ticket
- P= id Juego - 7 EuroMillones
- S= Sorteo y Fecha de los sorteos (1)
- W= Semanas (2)
- 1= Pronóstico/s. Números de la primera matriz separados de la segunda por dos puntos. Máximo 5 apuestas sencillas por boleto.
- T= Núm. Receptor- Núm. Terminal
- RI= No Sorteo y Fecha del sorteo del Millón y Numeración del Millón (Primer y último código, se juegan todos los códigos intermedio