# PASARELA DE PAGOS POR TARJETA VISA PARA WEB Y APP MÓVIL

Informe Técnico

#### Contenido

Requerimientos	1
Requerimientos funcionales	
Yrquitectura de la aplicacion	
Diagrama de flujo	
Diseño de la pagina Web	
Diseño del aplicativo movil	
Jiseno del aplicativo movil	TC

### Requerimientos

Los requerimientos de pagos en la web y moviles son los siguientes:

- Registro de nuevos usuarios
- Recuperacion de contraseña
- Ingreso a la plataforma con credenciales(usuario y password)
- Buscar la lista de pagos pendientes por medio del numero de suministro.
- Un suministro tendra un maximo de dos pagos pendientes.
- Solo se puede pagar un recibo a la vez.
- No hay pagos fraccionados.
- Cada pago debe tener un numero de operación que va ser un correlativo, este correlativo se genera cada que quieren pagar.
- Debemos indicar a Visa la pagina de retorno.
- Visa nos devuelve si la operación es exitosa o con errores, si es exitosa el usuario podra imprimir la operación.
- La aplicación movil se desarrolla para Android.
- La version minima de Android sera 5 Lillipop esta version abarca el 85% de dispositivos.

Versión 1.0

## Requerimientos funcionales

Para el desarrollo de esta aplicación requerimos los siguientes:

- 1. Servidor de desarrollo:
  - Dominio ej pasarela.electrosur.com.pe
  - Debe tener https
  - Windows Server 2012 R2 o superior
  - RAM 8GB
  - Disco duro 50 GB
  - Acceso remoto.
- 2. Web Services
  - BuscarSumnistro
    - i. Parámetro de entrada: número de suministro
    - ii. Retorno: Lista de pagos pendientes con los siguientes parámetros: Código de comprobante, Recibo, Periodo, Vencimiento, Monto
  - CancelarSumnistro
    - i. Parámetro de entrada: código de suministro.
    - ii. Retorno: verdadero si se canceló y falso si se produjo un error.
- 3. Correo
  - Usuario
  - Password
  - IP SMTP
  - Tipo de correo ej Gmail, Outlook, etc.
- 4. Visa
  - versión 3, usar los 4 tipos de tarjeta.
  - Claves Merchantld, AccessKeyld, SecretAccessKey
  - SDK Android.

### Arquitectura de la aplicacion

La arquitectura estaba basada en una aplicación ASP .Net MVC5 que tiene incluida un Web Api que se comunicara por medio del protocolo Rest con el dispositivo movil.

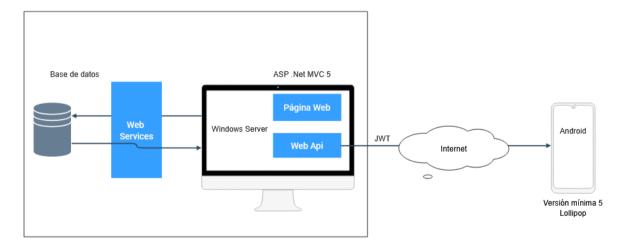
La aplicación ASP MVC 5, como su nombre se basa en un patron de diseño MVC en donde divimos nuestra aplicación según su funcionalidad.

Modelo-vista-controlador (MVC) es un patrón de arquitectura de software, que separa los datos y principalmente lo que es la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones. Para ello MVC propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador, es decir, por un lado define componentes para la representación de la información, y por otro lado para la interacción del usuario. Este patrón de arquitectura de software se basa en las ideas de reutilización de código y la separación de conceptos, características que buscan facilitar la tarea de desarrollo de aplicaciones y su posterior mantenimiento.

Para la seguridad entre el Web Api y el movil usamos JWT.

JSON Web Token (abreviado JWT) es un estándar abierto basado en JSON propuesto por IETF (RFC 7519) para la creación de tokens de acceso que permiten la propagación de identidad y privilegios o claims en inglés.

El movil estara con el sistema operativo Android.

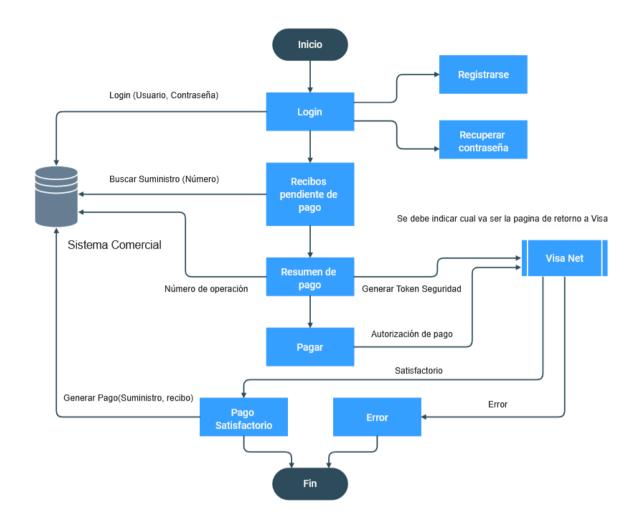


Versión 1.0

## Diagrama de flujo

- Iniciamos la aplicación Web cunado ingresamos la url (<a href="https://xxxx.electrosur.com.pe">https://xxxx.electrosur.com.pe</a>) en el navegador.
- 2. Por defecto nos aparace el login para poder ingresar a la aplicación, podemos mejor la autenticación usamos ReCapchat de Google.
- 3. En el login tenemos 3 opciones: ingresar a la aplicación, registranos y recuperar contraseña.
- 4. Registrarnos nos permite ser usuarios de la aplicación, a este registro tambien le podemos agregar ReCapchat de Google, una vez registrado envia un email al usuario para la confirmación de email.
- 5. Recuperar contraseña el usuario ingresa el correo electronico con el que se registro, se envia correo con un link donde podra cambiar la contraseña.
- 6. Si el usuario esta registrado y el correo validado podra ingresar al sistema con su email y su contraseña.
- 7. Al entrar al aplicativo le para para buscar un suministro por su numero nos retorna la lista (2 item) de los recibos pendientes de pago.
- 8. Seleccionamos un recibo pendiente de pago hacemos pagar.
- 9. Para pagar por de Visa, en este momento tenemos que generar un Token de seguridad para ello usamos las credenciales que nos da Visa, el correlativo y el monto total a pagar, lo enviamos a visa por un metodo POST y nos devuelve un metodo Token.
- 10. Ahora vamos la ventana de pago donde nos aparece el formulario de Visa donde ponemos el numero de la tarjeta, nombres y apellidos de la persona y su correo.
- 11. Se envia a Visa esa informacion con el Token, en caso de ser satisfactorio el pago procedemos a actualizar el pago en sistema comercial de lo contrario mostramos el error.

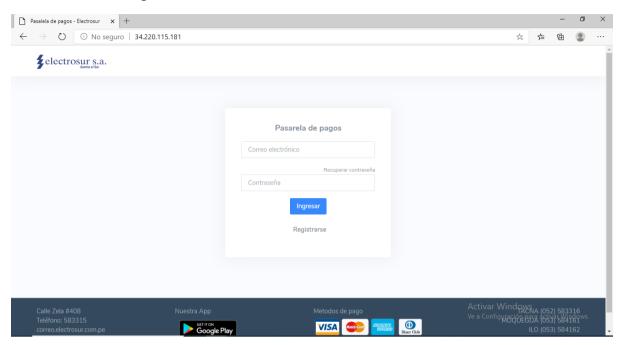
Versión 1.0



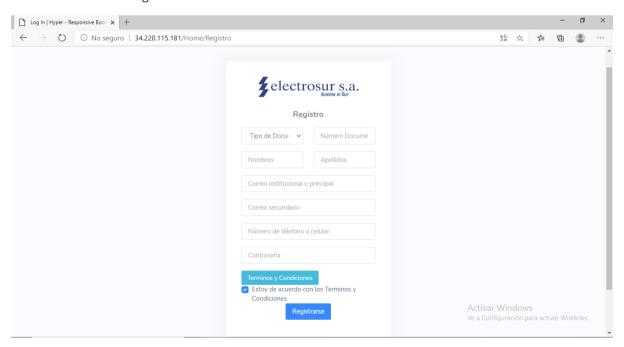
## Diseño de la pagina Web

#### http://34.220.115.181/

a. Ventana de ingreso



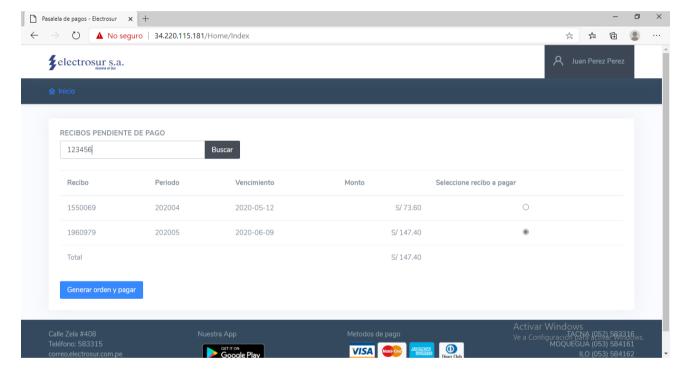
b. Ventana de registro.



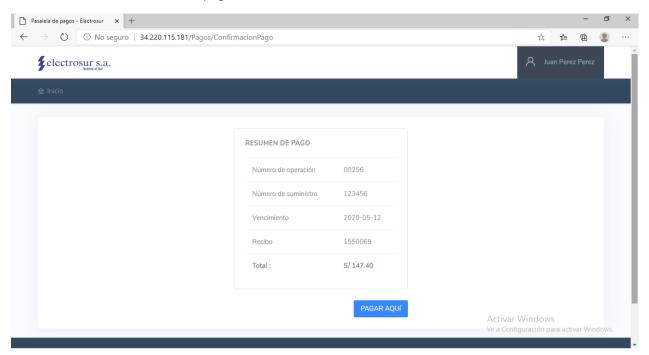
c. Ventana de recuperacion de contraseña.



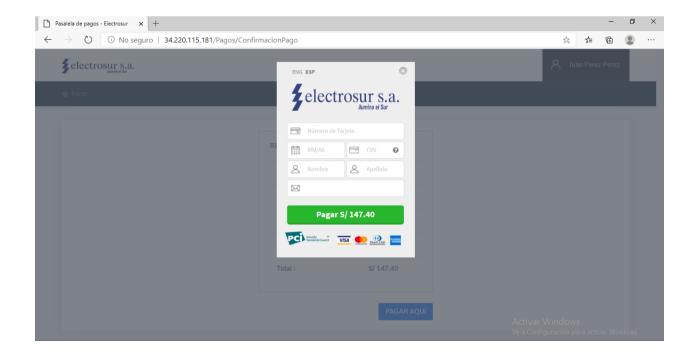
d. Ventana de busqueda de suministro, lista de deuda y generacion de orden VISA



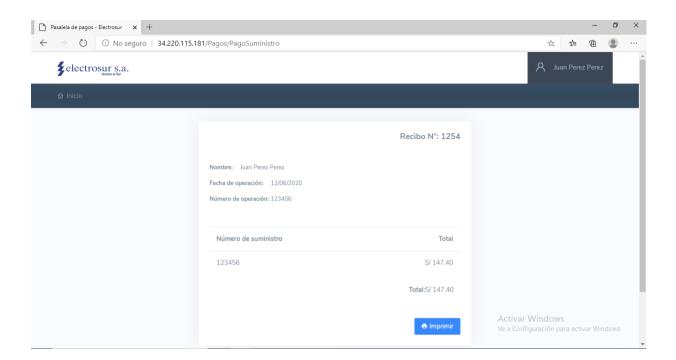
e. Ventana de resumen de pago



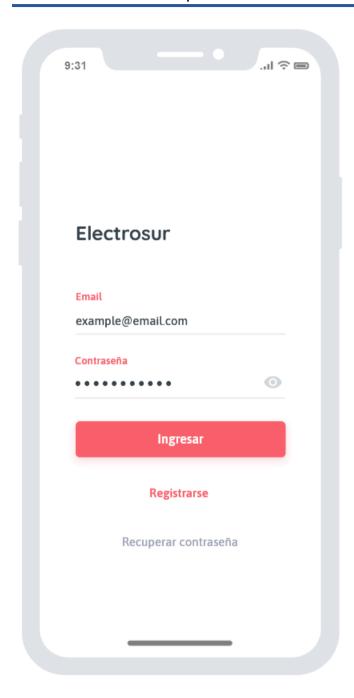
f. Ventana de registro de informacion para pago.

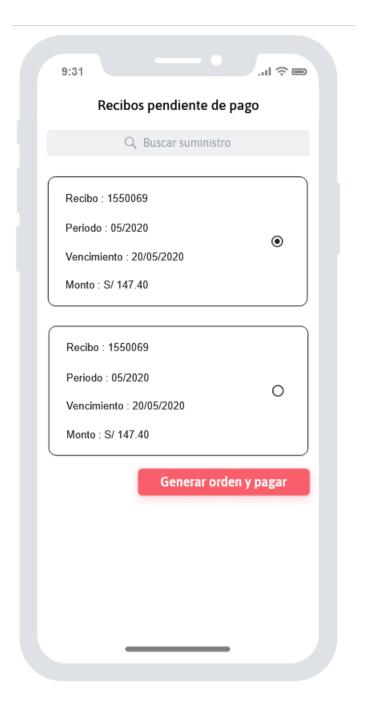


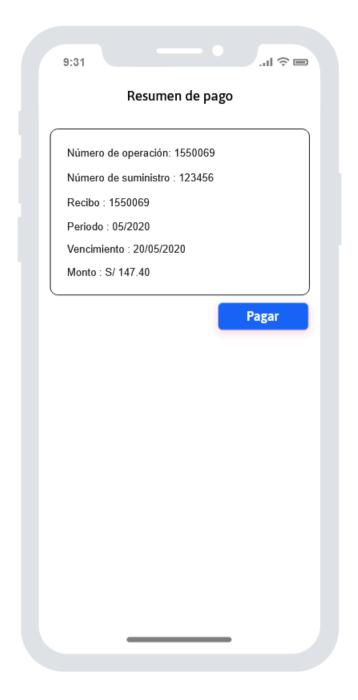
g. Ventana de constancia de pago

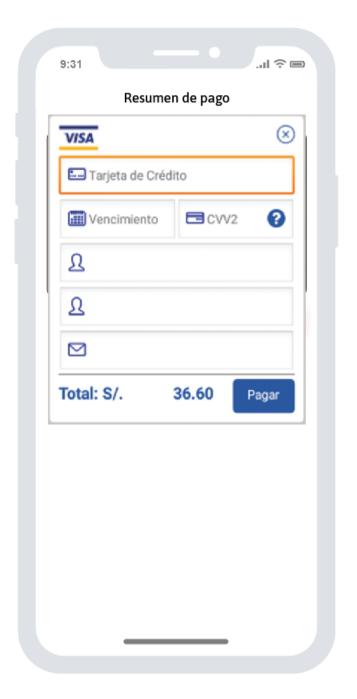


## Diseño del aplicativo movil











CORPORACIÓN BROTHERSOFT S.A.C.

Helmuth A. Vásquez Rivera GERENTE GENERAL