



SHERLOCKS

Guide de personnalisation des pages

Version 04-2017



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	2
2. PAGE DES MOYENS DE PAIEMENT AFFICHEE PAR L'API.....	3
3. PAGES AFFICHEES PAR LE SERVEUR SHERLOCKS.....	5
3.1. INTRODUCTION.....	5
3.2. PARTICULARITES LIEES A 3-D SECURE	5
3.3. UTILISATION DE FRAMES	6
3.4. LIMITATIONS	7
3.5. LOGOS DES BOUTONS	14
3.6. TEMPLATE PAR DEFAULT	15
3.6.1. Logo en haut au centre de la page :.....	15
3.6.2. Logo à gauche du nom de la boutique :.....	15
3.6.3. Logo à droite du nom de la boutique :.....	15
3.6.4. Le nom de la boutique :.....	16
3.7. TEMPLATE PERSONNALISE.....	17
3.7.1. Contenu d'un template	17
3.7.2. Limitations.....	18
3.7.3. Utilisation d'un template unique pour l'ensemble des pages du serveur.....	18
3.7.4. Utilisation d'un template différent pour chacune des pages du serveur	19
3.7.5. Les templates en plusieurs langues	20
3.8. PERSONNALISATION PAR CSS.....	21
3.8.1. Simplicité de fonctionnement	21
3.8.2. Pages de paiement Sherlocks à personnaliser.....	22
3.9. ADAPTATION DES PAGES DE PAIEMENT POUR UN SMARTPHONE	23
3.9.1. Utilisation d'une CSS personnalisée et dédiée au Smartphone	24
3.9.2. Utilisation de la personnalisation par CSS.....	24
3.10. AUTRES OPTIONS D'AFFICHAGE (CHAMP DATA).....	25
4. L'OUTIL TEST_TEMPLATE.....	27
4.1. GENERALITES.....	27
4.2. OUTIL TEST_TEMPLATE VERSION WINDOWS	27
4.3. OUTIL TEST_TEMPLATE TOUT SYSTEME D'EXPLOITATION (JAVA).....	29
4.4. OPTIONS DISPONIBLES :	30
5. ANNEXE A : TABLEAU DES CODES RGB.....	33
6. CONTACTS	34

1. INTRODUCTION

Les pages de paiement Sherlocks étant communes aux différents commerçants de SHERLOCKS, une grande partie des affichages sont figés. Cependant, afin d'assurer la continuité de la charte graphique des différents sites, un ensemble d'options d'affichage est disponible.

Ce document a pour but de décrire les possibilités et les limites de la personnalisation aussi bien au niveau de l'API que du serveur Sherlocks.

Les possibilités d'affichage sur le serveur Sherlocks dépendent de la phase d'installation de l'API. En phase de démonstration le commerçant ne pourra pas visualiser les logos propres à sa boutique. En effet, l'affichage de ces logos ne pourra se faire qu'en phase de « pré-production » ou de « production » car il est subordonné à leur installation sur le serveur Sherlocks dans un répertoire propre à la boutique.

Il est important de noter qu'en ce qui concerne la personnalisation, aucune différence n'est faite entre la phase de « production » et de « pré-production ». Dans le chapitre 3, nous supposons donc que vous êtes dans la phase de « pré-production », car c'est principalement durant cette phase que l'affichage doit être paramétré.

Conventions d'écriture :

- Les renvois à d'autres documentations seront notés en majuscules et en italique.
ex : *DICTIONNAIRE DES DONNEES*
- Les champs de l'API seront notés en **gras**.
ex : **block_order**, **block_align**

Outre *LE GUIDE DE PERSONNALISATION DES PAGES*, le kit de paiement est distribué avec les documentations suivantes :

- *LA PRESENTATION GENERALE* (présentation fonctionnelle de l'offre de paiement)
- *LE GUIDE D'INSTALLATION* (manuel présentant les différentes étapes de l'installation de l'API)
- *LE GUIDE DU PROGRAMMEUR* (manuel présentant les fonctions ou programmes de l'API)
- *LE DICTIONNAIRE DES DONNEES* (manuel présentant les différents champs de l'API)
- *LA DESCRIPTION DES JOURNAUX* (manuel décrivant les différents formats des journaux de fonds)

2. PAGE DES MOYENS DE PAIEMENT AFFICHEE PAR L'API

L'API n'affiche qu'une seule page sur le navigateur de l'internaute. Cette page comporte les logos des moyens de paiement. La page de retour après la transaction ne comporte aucun affichage obligatoire, le commerçant a complètement la main sur cette page, il peut donc gérer complètement l'affichage.

La page des logos des moyens de paiement étant localisée sur le serveur commerçant, le commerçant peut la personnaliser à sa guise. Sur cette page, seules les listes des logos des moyens de paiement et les phrases de commentaire situées au-dessus de celles-ci sont affichées par l'API. Cet ensemble - liste de logos de moyens de paiement et phrase de commentaire associée - forme ce que l'on appelle un bloc de paiement. Ce bloc est en fait un formulaire permettant de soumettre la transaction au serveur Sherlocks. Toutes les possibilités d'affichage de ces blocs de paiement sont décrites dans ce paragraphe.

Sur la Figure 1, est présentée une page comportant deux blocs de paiement, l'un constitué des cartes CB, VISA et MASTERCARD, l'autre constitué de la carte AMEX. Chacun de ces blocs comporte une phrase de commentaire qui lui est propre.



Figure 1

Les moyens de paiement sont paramétrés dans le champ **payment_means** de l'API (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*). Dans le cas précédent, le champ **payment_means** contiendra la valeur CB,1,VISA,1,MASTERCARD,1,AMEX,2. Chaque numéro associe un logo de carte à un bloc.

Les trois champs de l'API **header_flag**, **block_align** et **block_order** permettent de gérer l'affichage des différents blocs.

header_flag

Ce champ renseigné dans la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*) indique si l'API doit afficher ou non les phrases de commentaire des différents blocs. Deux valeurs sont acceptées *yes* ou *no*. Dans le cas précédent, le **header_flag** était paramétré à *yes*. Si nous paramétrons ce champ à *no* nous obtenons le résultat présenté Figure 2.



Figure 2

block_align

Ce champ renseigné dans la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*) indique le positionnement des blocs sur la page. Il peut prendre trois valeurs *left*, *center* et *right*. Dans les deux cas précédents, le champ était renseigné avec la valeur *center*. Avec les valeurs *left* ou *right*, les blocs sont respectivement alignés à gauche ou à droite de la page. La Figure 3 représente la page de paiement avec un champ **block_align** renseigné à *left*.



Figure 3

block_order

Ce champ renseigné dans la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*) indique l'ordre d'affichage des blocs de paiement. La valeur par défaut est « 1,2,3,4,5,6,7,8,9 ». Si nous reprenons le même champ **payment_means** que précédemment, mais en utilisant un **block_order** renseigné à « 2,1,3,4,5,6,7,8,9 », nous obtiendrons sur la page le résultat présenté Figure 4.



Figure 4

Ce champ n'a donc d'intérêt que si vous affichez plusieurs blocs.

Remarque :

Un commerçant qui affiche les logos des moyens de paiement dans une frame, peut paramétrer l'affichage des pages de paiement suivantes à l'aide du champ **target** de l'API. Il contient l'attribut HTML **target** des liens associés à chaque logo des moyens de paiement. Pour plus d'information sur ce champ référez-vous au *DICTIONNAIRE DES DONNEES*.

3. PAGES AFFICHEES PAR LE SERVEUR SHERLOCKS

3.1. INTRODUCTION

Le serveur de paiement affiche 3 pages Web et 3 pages Mobiles :

- la page de capture = la page de saisie des coordonnées bancaires
- la page d'accord
- la page de refus

Le paramétrage de l'affichage des pages présentes sur le serveur Sherlockes se fait via des feuilles de style ou template. Trois possibilités existent :

- Un template par défaut, unique pour toutes les pages du serveur.
- Un template créé par le commerçant, unique pour toutes les pages du serveur.
- Trois templates différents créés par le commerçant, affiché en fonction de l'étape du processus de paiement.

Tous les boutons présents sur les différentes pages du serveur peuvent également être personnalisés. Par contre, le texte contenu dans ces pages ne peut pas être modifié.

Remarque :

Tous les logos que vous souhaitez afficher doivent être transmis par mail à lcl_sherlocks@lcl.fr, ils seront ensuite appelés en renseignant des champs de l'API. Afin d'éviter tout problème lors de l'appel de ces logos, nous vous recommandons d'utiliser des noms en minuscule et ne comportant aucun espace.

Code de

3.2. PARTICULARITES LIEES A 3-D SECURE

Visa et Mastercard diffusent des « guidelines » destinés à la communication relative aux programmes 3-D Secure. LCL les fournit au commerçant lors de son adhésion à 3-D Secure.

Lorsque le commerçant est inscrit au programme 3-D Secure, le serveur Sherlockes vérifie l'enrôlement au programme 3-D Secure de la carte de l'acheteur. Dans le cas où la carte est enrôlée, deux pages supplémentaires seront affichées entre la page de capture et la page finale (d'accord ou de refus) :

- La première, la page d'information 3-D Secure : cette page affichée par le serveur Sherlockes informe l'acheteur que sa carte va être authentifiée.
- La seconde, la page d'authentification 3-D Secure : cette page affichée par le serveur de contrôle d'accès (**ACS**) de la banque qui a émis la carte permet d'authentifier l'acheteur.

Pour la page d'information 3-D Secure, le commerçant peut :

- Soit utiliser le template par défaut, unique pour toutes les pages du serveur,
- Soit utiliser son template unique qu'il a créé pour toutes les pages du serveur,
- Soit utiliser le template de la page de saisie du numéro de carte,
- Soit créer et utiliser un template réservé à cette page.

La page d'authentification 3-D Secure n'est pas personnalisable et son contenu est sous la responsabilité de la banque qui a émis la carte.

Lorsque le type de carte utilisé est supporté par le programme 3-D Secure (Visa ou MasterCard), le logo carte affiché sur les pages de paiement sera remplacé par un logo spécifique 3-D Secure.

	<i>logo affiché par le serveur Sherlock</i>	
	<i>commerçant non 3D</i>	<i>commerçant 3D</i>
<i>carte Visa</i>		
<i>carte MasterCard</i>		

Code de

3.3. UTILISATION DE FRAMES

Si vous utilisez des frames, vous pouvez indiquer la fenêtre dans laquelle seront affichées les pages de dialogue avec le serveur Sherlock à l'aide du champ **target** de l'API. Cependant, l'utilisation de frames peut conduire à la perte de l'affichage de la petite clé sécurisée du navigateur et à l'apparition d'un message d'alerte.

Pour plus de renseignements sur ce champ et sur les conséquences de l'utilisation des frames, référez-vous au *DICIONNAIRE DES DONNEES*.

3.4. LIMITATIONS

Les pages de paiement standard par défaut (dans le cas où le commerçant n'a pas fourni une personnalisation) sont en partie figées car elles sont communes à tous les commerçants de SHERLOCKS. En particulier, le texte affiché et les formulaires de saisie ne peuvent pas être modifiés. Sur la Figure 5 et 5 bis, la Figure 6 et 6 bis, la Figure 7 et 7 bis, la Figure 8 et 8 bis, les parties non modifiables des pages sont encadrées.

Pour afficher la page de paiement mobile par défaut, le commerçant devra renseigner dans le champ DATA de la requête : **MOBILE=YES**. C'est donc au commerçant de détecter que le paiement a lieu sur un support mobile (type de navigateur) et de demander l'affichage de la page de paiement mobile.



Figure 5 : texte non modifiable de la page web de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel



BOUTIQUE DE RECETTE
SHERLOCKS

Logo de la
boutique

ATTENTION! Commerce en pré-production : le paiement ne sera pas débité. Seul le plafond de l'encours carte va être impacté. Nous vous invitons donc à limiter le montant et/ou le nombre de transactions de test.

Identifiant commerçant XXXXXXXXXXXX

Référence de la transaction 120655

Montant de la transaction 1,00 €

Les symboles   indiquent que votre transaction est sécurisée, vous pouvez remplir votre formulaire en toute confiance.

N° de carte :

Expire fin : 01-Janvier ▼ / 2014 ▼

Veuillez saisir votre cryptogramme visuel, les trois derniers chiffres apparaissant sur le panneau signature au verso de votre carte bancaire : [En savoir plus sur le cryptogramme visuel](#)

En fonction de votre établissement bancaire, vous pourrez être redirigé sur la page d'authentification de votre banque avant la validation de votre paiement.

VALIDER

ANNULATION - RETOUR A LA BOUTIQUE

Copyright © 2013, all rights reserved

Figure 5 bis : texte non modifiable de la page mobile de saisie du numéro de carte



LCL
BANQUE ET ASSURANCE

BOUTIQUE DE RECETTE SHERLOCKS

Logo de la boutique

ATTENTION! Commerce en pré-production : le paiement ne sera pas débité. Seul le plafond de l'encours carte va être impacté. Nous vous invitons donc à limiter le montant et/ou le nombre de transactions de test.

Identifiant commerçant
Référence de la transaction
Montant de la transaction

000040
1,00 €

VERIFIED by VISA

Les symboles   indiquent que votre transaction est sécurisée, vous pouvez remplir votre formulaire en toute confiance.

N° de carte : Expire fin : 01-Janvier / 2014

Veuillez saisir votre cryptogramme visuel, les trois derniers chiffres apparaissant sur le panneau signature au verso de votre carte bancaire : [En savoir plus sur le cryptogramme visuel](#)

En fonction de votre établissement bancaire, vous pourrez être redirigé sur la page d'authentification de votre banque avant la validation de votre paiement.

VALIDER

ANNULATION - RETOUR A LA BOUTIQUE

Copyright © 2013, all rights reserved

Figure 6 : texte non modifiable de la page web d'information 3-D Secure



BOUTIQUE DE RECETTE
SHERLOCKS

Logo de la
boutique

ATTENTION! Commerce en pré-production : le paiement ne sera pas débité.
Seul le plafond de l'encours carte va être impacté. Nous vous invitons donc à
limiter le montant et/ou le nombre de transactions de test.

Identifiant commerçant 0000000000000000

Référence de la transaction 120055

Montant de la transaction 1,00 €

Les symboles   indiquent que votre transaction est sécurisée, vous pouvez
remplir votre formulaire en toute confiance.

N° de carte :

Expire fin : 01-Janvier / 2014

Veuillez saisir votre cryptogramme visuel, les trois derniers chiffres apparaissant
sur le panneau signature au verso de votre carte bancaire : [En savoir
plus sur le cryptogramme visuel](#)

En fonction de votre établissement bancaire, vous pourrez être redirigé sur la
page d'authentification de votre banque avant la validation de votre paiement.

VALIDER

ANNULATION - RETOUR A LA BOUTIQUE

Copyright © 2013, all rights reserved

Figure 6 bis : texte non modifiable de la page Mobile d'information 3-D Secure



Figure 7 : texte non modifiable de la page web de réponse en cas d'acceptation



**BOUTIQUE DE RECETTE
SHERLOCKS**

**Logo de la
boutique**

ATTENTION! Commerce en pré-production : le paiement ne sera pas débité. Seul le plafond de l'encours carte va être impacté. Nous vous invitons donc à limiter le montant et/ou le nombre de transactions de test.

Votre transaction a bien été enregistrée

RETOUR A LA BOUTIQUE

Date de la transaction	27 Février 2014 16:12:51 (UTC/GMT)
Adresse du web commerçant	www.
Identifiant commerçant	600420074100010
Référence de la transaction	120660
Montant de la transaction	1,00 €
Numéro de la carte	5131 #### ##85 03/16
Autorisation	843041
Certificat de la transaction	2fd3ebc42e81

Merci de conserver la référence de la transaction.

Suivant le paramétrage de votre navigateur, une fenêtre indiquant le retour en mode non sécurisé peut apparaître. Ceci n'a aucun impact sur la confidentialité des informations précédemment échangées.

Copyright © 2013, all rights reserved

Figure 7 bis : texte non modifiable de la page mobile de réponse en cas d'acceptation



Figure 8 : texte non modifiable de la page web de réponse en cas de refus

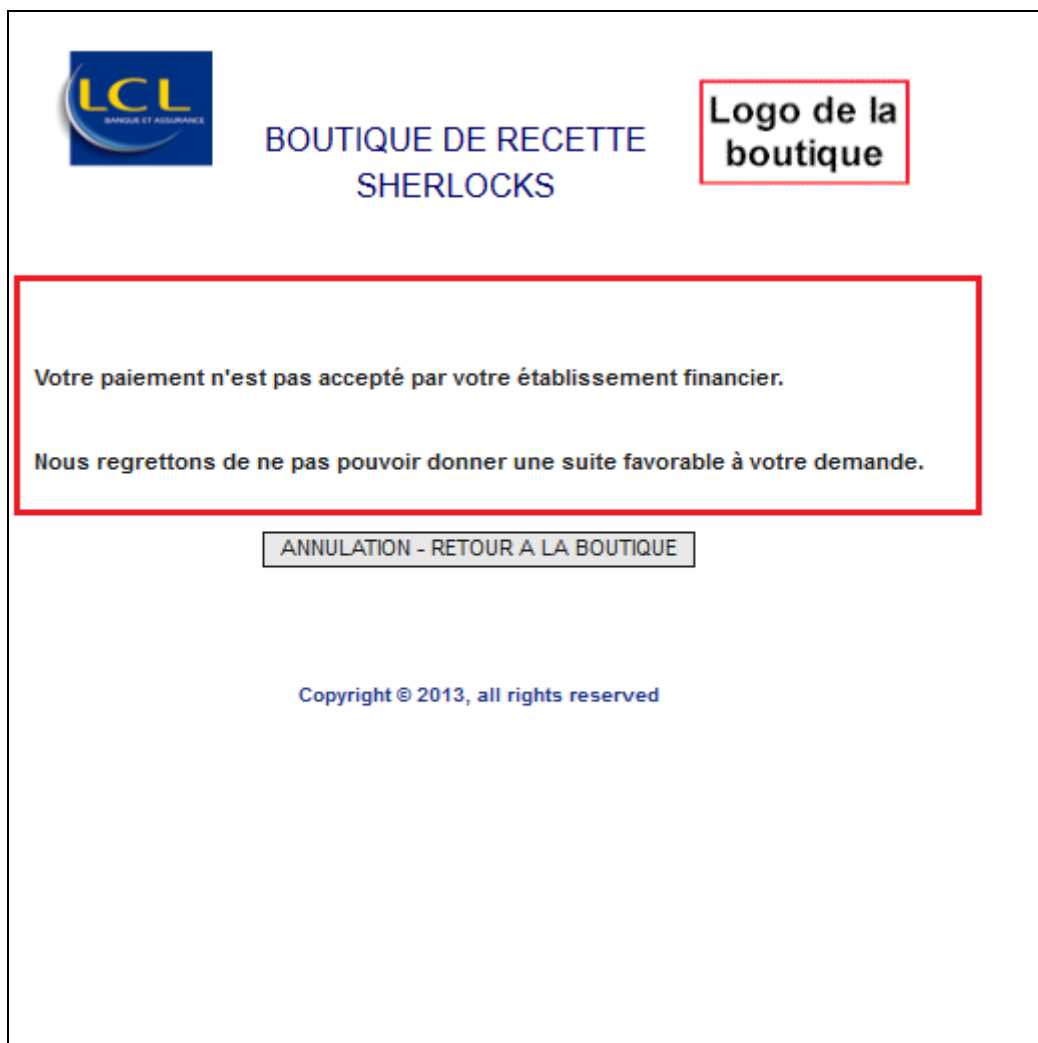


Figure 8 bis : texte non modifiable de la page mobile de réponse en cas de refus

3.5. LOGOS DES BOUTONS

Trois boutons sont présents sur les pages de paiement. Ces logos présentent les textes suivants par défaut : « VALIDER », « ANNULATION – RETOUR A LA BOUTIQUE » et « RETOUR A LA BOUTIQUE » (ces textes sont traduits en fonction de la langue choisie). Le premier est présent sur la page de saisie du numéro de carte. Le second est visible sur la page de saisie du numéro de carte et sur la page de réponse en cas de refus de la transaction. Le troisième est localisé sur la page de réponse en cas d'acceptation de la transaction.

Ces logos par défaut peuvent être remplacés par les logos du commerçant. Pour ce faire il faut paramétrer les trois champs **submit_logo**, **cancel_return_logo** et **normal_return_logo**, transmis lors de la requête de paiement, avec le nom des logos du commerçant correspondant respectivement aux boutons « VALIDER », « ANNULATION – RETOUR A LA BOUTIQUE » et « RETOUR A LA BOUTIQUE ». Référez-vous au *DICIONNAIRE DES DONNEES* pour connaître les caractéristiques de ces trois champs et au *GUIDE DU PROGRAMMEUR* pour leur affectation.

Tous les logos appelés lors de la requête de paiement doivent être transmis par mail au [Centre d'Assistance Technique](#).

3.6. TEMPLATE PAR DEFAUT

Le template par défaut est identique pour toutes les pages du serveur Sherlocks. Il est schématisé sur la Figure 9. Il permet l'affichage de trois logos (**advert**, **logo_id**, **logo_id2**). Tous les logos ne sont pas obligatoires ; ne sont affichés que ceux renseignés dans la requête de paiement.



Figure 9 : schéma du template par défaut

3.6.1. Logo en haut au centre de la page :

Pour afficher un logo à cette position, le champ **advert**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), doit être renseigné avec le nom du logo (exemple : bannière.gif). Le fichier du logo doit être transmis par mail au [Centre d'Assistance Technique](#).

3.6.2. Logo à gauche du nom de la boutique :

Pour afficher un logo à cette position, le champ **logo_id**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), doit être renseigné avec le nom du logo (exemple : boutique.gif). Le fichier du logo doit être transmis par mail au [Centre d'Assistance Technique](#).

3.6.3. Logo à droite du nom de la boutique :

Pour afficher un logo à cette position, le champ **logo_id2**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), doit être renseigné avec le nom du logo (exemple : boutique.gif). Le fichier du logo doit être transmis par mail au [Centre d'Assistance Technique](#).



3.6.4. Le nom de la boutique :

Le nom de la boutique est paramétré sur le serveur. C'est une chaîne de caractères pouvant contenir du code HTML. Pour le modifier, le nouveau nom doit être transmis par mail au [Centre d'Assistance Technique](#). Il peut ne pas être renseigné, si les logos suffisent.

3.7. TEMPLATE PERSONNALISE

3.7.1. Contenu d'un template

Un fichier template est un fichier HTML décrivant les pages de paiement.

Il doit contenir uniquement du code HTML.

Le tag [SIPS] doit être spécifié dans ce fichier pour indiquer l'endroit où le serveur Sherlocks doit afficher les informations relatives à la transaction.

ATTENTION : le fichier template doit respecter les règles suivantes :

- **Le serveur ajoute les balises HTML `<html>`, `<head>`, `<form>`, `</form>`, `</head>`, `</body>` et `</html>` sur les pages de paiement. Les templates ne doivent donc, en aucun cas, contenir ces balises.**
- **Le template ne doit pas comporter d'appel à des éléments (par exemple des images) localisés dans un sous dossier. Aucun sous dossier ne sera créé sur le serveur de production.**
Exemple :
`` correct
`` incorrect
- **Le template doit contenir le tag [SIPS]**

Un template ne respectant pas ces conditions ne sera pas installé sur le serveur Sherlocks.

Remarque :

Il est interdit de faire appel, dans les templates, à des images localisées sur un autre serveur. En effet, ce type d'appel peut conduire à un message d'alerte sur le navigateur de l'internaute précisant que les pages de paiement ne sont pas sécurisées. Ceci est dû au fait que la page n'est pas 100% sécurisée car elle fait appel à des éléments non sécurisés.

3.7.2. Limitations

Lorsqu'un fichier template est utilisé, les logos appelés dans les champs **advert**, **logo_id**, **logo_id2** et **background_id** ne sont plus affichés. De même, les codes couleur renseignés dans les champs **bgcolor** et **textcolor** ne sont plus pris en compte. Tous ces aspects graphiques doivent être pris en compte dans le template.

Par contre, les logos appelés dans les champs **submit_logo**, **cancel_return_logo** et **normal_return_logo** sont affichés par le serveur même si un template personnalisé est utilisé.

Le serveur Sherlocks remplace le tag [SIPS] par une table et un formulaire. Cette table contient les informations sur l'identifiant du commerçant, la référence de la transaction et le montant de la transaction.

Vous ne pouvez donc pas modifier la taille et la police de toutes les informations affichées par le serveur car elles ne seront pas prises en compte dans la table.

Cependant, la couleur du texte des informations affichées par le serveur peut être modifiée. Il suffit pour cela d'utiliser l'attribut *color* de la balise HTML <body>. L'attribut *color* d'une balise HTML placée de part et d'autre du tag [SIPS] ne modifiera que le texte du formulaire, le texte inclus dans la table ne sera pas modifié.

Remarque : un navigateur Internet Explorer prend en compte dans la table les modifications de police, mais pas de taille. Un navigateur Netscape ne prend en compte aucune de ces modifications dans la table.

3.7.3. Utilisation d'un template unique pour l'ensemble des pages du serveur

Après avoir créé votre template, vous devez le tester à l'aide de l'outil `test_template` (cf. Chapitre 4). Le fichier template doit ensuite être transmis, ainsi que tous les logos auxquels il fait appel, à l'adresse mail lcl_sherlocks@lcl.fr. Le nom du fichier template peut ne comporter aucune extension.

Code de

Pour afficher le template sur les pages de paiement, le champ **templatefile**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), doit être renseigné avec le nom du template (exemple : montemplate).

Lors des transactions, le template sera utilisé pour l'affichage de toutes les pages du serveur, c'est à dire pour la saisie du numéro de la carte bancaire, pour la réponse, que la transaction soit acceptée ou refusée et pour la page d'informations 3-D Secure (dans le cadre du programme 3-D Secure).

Cas d'erreur :

Si votre template n'est pas installé sur nos serveurs ou si vous ne l'appellez pas avec le bon nom, une page d'erreur, écrite en rouge sur fond jaune, indiquant que la transaction est invalide sera affichée sur le navigateur de l'internaute après qu'il ait cliqué sur le logo de la carte de son choix.

3.7.4. Utilisation d'un template différent pour chacune des pages du serveur

Les pages du serveur peuvent être personnalisées avec trois ou quatre templates différents : Ces templates seront affichés :

- lors de la saisie des informations carte
- lors de la réponse pour une transaction acceptée
- lors de la réponse pour une transaction refusée
- avec la page d'informations 3-D Secure

Vous devez créer trois (ou quatre si nécessaire) templates correspondant à chacune des pages affichées par le serveur. Ces templates doivent porter le même nom, mais avec une extension différente en fonction de la page à laquelle ils sont rattachés :

- extension .CAPTURE pour la page de saisie des informations carte
- extension .ACCEPTED pour la page de réponse lorsque la transaction est acceptée
- extension .REFUSED pour la page de réponse lorsque la transaction est refusée
- extension .3DINFO pour la page d'information 3-D Secure

Attention : les extensions sont obligatoirement en majuscule.

Vous allez donc disposer de trois (ou quatre) fichiers nommés par exemple *montemplate.CAPTURE*, *montemplate.ACCEPTED* et *montemplate.REFUSED* (et éventuellement *montemplate.3DINFO*). Après les avoir testés à l'aide de l'outil *test_template* (cf. Chapitre 4), vous devez les transmettre ainsi que tous les logos auxquels ils font appel, à l'adresse mail lcl_sherlocks@lcl.fr.

Pour afficher les templates sur les pages de paiement, le champ **templatefile**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), doit être renseigné avec le nom des templates sans l'extension (*montemplate* dans notre exemple).

Code de

Comment se déroulera la transaction ?

Lors de la transaction le serveur Sherlocks détectera automatiquement les templates à afficher. Il affichera le template *montemplate.CAPTURE* pour la saisie du numéro de la carte, éventuellement le template *montemplate.3DINFO* dans le cas d'une transaction de type 3-D Secure, puis le template *montemplate.ACCEPTED* si la transaction est acceptée, ou le template *montemplate.REFUSED* si elle est refusée.

Particularité liée à 3-D Secure :

Pour afficher la page d'information 3-D Secure, le serveur utilise par défaut le template de la page de saisie du numéro de carte si vous n'avez pas créé de template suffixé par *3DINFO*.

Cas d'erreur :

Si votre template n'est pas installé sur nos serveurs ou si vous ne l'appellez pas avec le bon nom, une page d'erreur, écrite en rouge sur fond jaune, indiquant que la transaction est invalide sera affichée sur le navigateur de l'internaute après qu'il ait cliqué sur le logo de la carte de son choix.

3.7.5. Les templates en plusieurs langues

Vos templates peuvent contenir du texte, et si votre site est traduit en plusieurs langues, vous allez devoir aussi traduire vos templates. Vous disposerez d'autant de templates que de langues. Pour les distinguer, il faudra les nommer différemment, par exemple ajouter l'extension « .fr » pour les templates traduits français et « .en » pour les templates en anglais.

Si on reprend l'exemple précédent, vous allez donc disposer de 6 fichiers : `montemplate.fr.CAPTURE`, `montemplate.en.CAPTURE`, `montemplate.fr.ACCEPTED`, `montemplate.en.ACCEPTED`, `montemplate.fr.REFUSED` et `montemplate.en.REFUSED`.

Si vous êtes inscrit au programme 3D, vous disposerez de 2 autres fichiers : `montemplate.fr.3DINFO` et `montemplate.en.3DINFO`.

Pour faire afficher le template français ou anglais, il faut renseigner le champ **templatefile** de l'API avec le nom du fichier template voulu (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*). Dans notre exemple, pour faire afficher les templates anglais, il faudra renseigner ce champ à « `montemplate.en` ».

3.8. PERSONNALISATION PAR CSS

Aujourd'hui, l'intégration des feuilles de styles CSS dans les pages de paiement Sherlocks apporte une plus grande souplesse de personnalisation :

- Personnalisation plus large
- Possibilité de tester en temps réel les modifications apportées (évitant de nombreux allers-retours vers le Centre d'Assistance Technique)
- Configuration simple et rapide de l'API Sherlocks

La personnalisation par CSS n'est cependant pas compatible avec l'utilisation en parallèle d'une personnalisation par Template. Il est impossible de faire cohabiter ces deux méthodes de personnalisation.

3.8.1. Simplicité de fonctionnement

- Règle de nommage et normes associées :

La feuille de style créée, doit être présentée sous la forme d'un fichier d'extension CSS (nom_du_fichier.css).

Elle doit respecter les règles CSS de développement, et leur normes associées (ex. « ISO-8859-1 »).

Exemple :

@CHARSET "ISO-8859-1";

Remarque :

Aucune personnalisation par CSS ne sera possible, si la personnalisation par Template est activée dans les champs de la requête fournis par l'API

- Hébergement sur le serveur Sherlocks :

Si vous souhaitez utiliser la personnalisation par CSS (ex : ajout d'une CSS pour smartphone), vous pouvez transmettre à lcl_sherlocks@lcl.fr le fichier CSS figé pour qu'il soit intégré sur les serveurs Sherlocks. Dans ce cas, il faudra toujours positionner le nom de la CSS dans le champ DATA de la requête de la manière suivante :

<USE_CSS> ; nom_du_fichier_css</USE_CSS> ;

Remarque :

Attention, le nom du fichier CSS ne doit pas contenir d'espace, sinon la personnalisation ne serait pas prise en compte.

Code de

3.8.2. Pages de paiement Sherlocks à personnaliser

La personnalisation CSS est effective sur la totalité des pages affichées par l'offre Sherlocks :

- la page de saisie des coordonnées bancaires (page de capture)
- la page d'accord
- la page de refus
- la page d'attente pour transaction en cours de traitement
- l'affichage des messages liés aux erreurs de saisies

Tous les boutons présents sur les différentes pages du serveur peuvent également être personnalisés. Cependant, le texte contenu dans ces pages ne peut pas être modifié.

Attention :

La page de saisie des coordonnées bancaires diffère en fonction du moyen de paiement sélectionné par l'internaute.

- Utilisation des classes CSS :

La personnalisation CSS des pages Sherlocks est basée sur l'implémentation d'un certain nombre de classes CSS attribuées sur une multitude de champs (messages, erreurs, champs de saisie, titres, etc,...).

La définition d'une classe doit respecter le format suivant :

```
.classe_test {  
Attribut1: valeur1;  
Attribut2: valeur2;  
.  
.  
AttributN: valeurN ;  
}
```

- Notion d'héritage CSS

Le rôle de ce paragraphe n'est pas de présenter les avantages et les possibilités qui sont offerts par les héritages CSS, mais de rappeler que cette notion peut être employée en complément des classes prédéfinies sur les pages Sherlocks.

En utilisant cet héritage, les tags « fils » hériteront des propriétés du tag « père ».

Ainsi, les tags <tr>, <td> (etc,...), dont l'élément parent est <table> et n'ayant pas de classes prédéfinies, pourront être personnalisés par cette méthode.

- Gestion des erreurs

Lors de vos tests, si la personnalisation par CSS n'est pas prise en compte, veuillez vérifier les points suivants :

- Vérifier que le champ TEMPLATE_FILE est bien vide
- Vérifier qu'une autre CSS n'est pas indiqué dans le champ DATA (prioritaire par rapport à la CSS figé sur nos serveurs Sherlocks)

3.9. ADAPTATION DES PAGES DE PAIEMENT POUR UN SMARTPHONE

Jusqu'à maintenant, les pages de paiement sur smartphone nécessitaient l'utilisation du zoom pour être visualisées.

En fonction des moyens de paiements acceptés par le commerçant, cinq types de pages web sont affichées sur le navigateur d'un smartphone :

- Page de saisie des données bancaires
- Page d'acceptation de l'ordre de paiement, si celui-ci a été accepté par son établissement bancaire auquel il est rattaché
- Pages de rejet en cas d'erreur lors de la saisie des données bancaires, ou de refus de son établissement bancaire
- Page présentant un message « Transaction déjà traitée »
- Page présentant un message « Transaction en cours de traitement »
- Page d'erreur

3.9.1. Utilisation d'une CSS personnalisée et dédiée au Smartphone

Pour un meilleur confort visuel lors de la navigation sur un mobile, vous devrez nous transmettre une CSS personnalisée smartphone.

Voici un exemple de l'affichage de la page de saisie des coordonnées bancaires avec une CSS spéciale smartphone :



Orange F 3G 10:18 SIPS

rcet-bank.sips-atos.co... Google

BOUTIQUE DE DEMO IPHONE

VISA

Identifiant commerçant 038862749866661
Référence de la transaction 094048
Montant de la transaction 1,00 €

N° de carte :
Expire fin : 01-Janvier / 2009
N° de contrôle au dos de la carte :

Vous avez complété correctement le formulaire, vous pouvez

VALIDER
ANNULATION - RETOUR A LA BOUTIQUE

3.9.2. Utilisation de la personnalisation par CSS

Le commerçant devra détecter quel type de navigateur l'internaute utilise (smartphone ou web classique). La feuille de style étant hébergée sur le serveur Sherlock's, vous effectuerez vos tests par le positionnement de votre CSS dans le champ DATA de la requête de la manière suivante :

```
<USE_CSS> ; nom_du_fichier_css_smartphone</USE_CSS> ;
```

3.9.3. Test par CSS

Une méthode est mise à la disposition du commerçant pour effectuer un test CSS : en utilisant le certificat de démonstration (fourni avec l'API et donc aucun impact sur sa boutique de production), il peut faire appel à une CSS qu'il héberge sur son propre serveur.

Le commerçant devra insérer dans le champ DATA :

« <USE_CSS>;https://www.test.fr/css/fichier.css</USE_CSS>; »

(où https://www.test.fr/css/ correspond l'url sur laquelle la CSS est stocké sur son serveur et fichier.css correspond au nom de sa CSS)

Une fois la CSS « finalisée », le commerçant l'envoie à lcl_sherlocks@lcl.fr pour installation dans le répertoire sur le serveur Sherlocks. Il pourra alors donc simplement envoyer (comme dans l'exemple ci-dessous) le nom de la CSS dans le champ DATA de la requête lorsqu'il souhaite l'utiliser :

<USE_CSS>; nom_du_fichier_css</USE_CSS>;

IMPORTANT : La CSS doit être obligatoirement installée sur le serveur Sherlock's.

3.10. AUTRES OPTIONS D'AFFICHAGE (CHAMP DATA)

Le champ **data**, transmis lors de la requête de paiement (cf. *DICTIONNAIRE DES DONNEES*), peut être renseigné avec différents mots clés. Si vous souhaitez utiliser plusieurs mots clés dans le champ data, vous devez les séparer par un point virgule (exemple : CARD_NO_LOGO;NO_COPYRIGHT).

CARD_NO_LOGO

Ce mot clé supprime l'affichage du logo de la carte bancaire sur la page de saisie des coordonnées bancaires de l'internaute.

NO_COPYRIGHT

Ce mot clé supprime la ligne « Copyright © 2004, all rights reserved » de toutes les pages affichées par le serveur Sherlocks.

NO_DISPLAY_CARD

Ce mot clé supprime le réaffichage du numéro de la carte bancaire si l'internaute revient sur la page de saisie des coordonnées bancaires en cliquant sur le bouton « BACK » de son navigateur. Cette option est conseillée si les internautes font partie d'une population utilisant des ordinateurs en libre service (Etudiants d'université, clients de cyber-café,...)

NO_DISPLAY_CANCEL

Ce mot clé supprime l'affichage du bouton « ANNULATION – RETOUR A LA BOUTIQUE » de la page de saisie du numéro de carte.

NO_SSL_SYMBOLS

Ce mot clé remplace la ligne contenant les symboles de sécurisation SSL au dessus du cadre de saisie de la carte, par la phrase « Vous êtes connecté à un serveur sécurisé, vous pouvez remplir votre formulaire en toute confiance ». Vous pouvez activer cette option lorsque les pages de paiement s'affichent à l'intérieur de frames, car dans ce cas le navigateur n'affiche plus, en bas à gauche, les symboles signalant que vous êtes sur une page sécurisée.

NO_WINDOWS_MSG

Ce mot clé supprime l'affichage, sur la page d'acceptation, de la phrase : « Suivant le paramétrage de votre navigateur, une fenêtre indiquant le retour en mode non sécurisé peut apparaître. Ceci n'a aucun impact sur la confidentialité des informations précédemment échangées. »

Code de

NO_DISPLAY_URL

Ce mot clé supprime l'affichage de l'url sur la page d'acceptation.

NO_RESPONSE_PAGE

Ce mot clé supprime l'affichage de la page de réponse à l'internaute. Il est ainsi directement reconnecté à la boutique du commerçant, sur l'URL paramétrée dans le champ **normal_return_url** ou **cancel_return_url** suivant que la transaction a été acceptée ou refusée.

ATTENTION :

L'utilisation de cette option modifie le protocole de la réponse renvoyée sur les URL paramétrées dans les champs **normal_return_url** et **cancel_return_url**. La réponse cryptée n'est plus envoyée en méthode POST, mais en méthode GET. La méthode GET ne permettant pas de véhiculer de grosses variables, tous les champs de la réponse ne sont pas renvoyés.

Les champs non transmis sont :

caddie, customer_email, customer_id, customer_ip_address, merchant_language, order_validity, receipt_complement, return_context et **transaction_condition**.

Pour plus d'information sur ces champs référez-vous au *DICTIONNAIRE DES DONNEES*.

La réponse automatique reste, elle, inchangée. Tous les champs de la réponse sont renvoyés sur l'URL paramétrée dans le champ **automatic_response_url** en méthode POST.

4. L'OUTIL TEST_TEMPLATE

4.1. GENERALITES

Cet outil simule les affichages du serveur Sherlocks. Il vous permet de visualiser vos pages de paiement personnalisées. Cette simulation d'affichage peut être légèrement différente par rapport au serveur Sherlocks, la validation de vos pages de personnalisation doit donc être faite sur le serveur lors de la pré-production.

Pour utiliser l'outil `test_template`, vous devez décompresser le fichier `test_template.tar` sur votre poste de travail (avec Winzip par exemple). Deux sous-dossiers sont alors créés : `test_template_windows` et `test_template_java`. Le contenu de ces sous-dossiers et les commandes à utiliser pour exécuter les `test_template` version Windows ou Java sont décrits dans les paragraphes suivants.

L'outil `test_template` affiche les pages de paiement sur la sortie standard. En cas d'erreur dans le template, il n'affiche pas la page de paiement mais un message d'erreur.

4.2. OUTIL TEST_TEMPLATE VERSION WINDOWS

Cette version est basée sur un exécutable compilé sous environnement Windows. Si vous utilisez un autre système d'exploitation, vous devez utiliser la version Java décrite dans le paragraphe suivant.

Liste des objets livrés :

<code>test_template.exe</code>	Exécutable permettant la simulation des pages de paiement
<code>VISA.gif</code>	Logo de la carte VISA
<code>VISA_3D.gif</code>	Logo 3-D Secure VISA
<code>CLEF.gif</code>	Logo de la clé sécurisée
<code>cryptogramme.fr.html</code>	Popup d'information sur le cryptogramme visuel.
<code>cartecvv.jpg</code>	Logo appelé par le popup d'information sur le cryptogramme visuel.
<code>merchant_template</code>	Exemple de template
<code>merchant.gif</code>	Exemple de logo de boutique
<code>cancel_logo.gif</code>	Exemple de bouton d'annulation de la transaction
<code>return_logo.gif</code>	Exemple de bouton pour le retour à la boutique en cas d'acceptation de la transaction.
<code>submit_logo.gif</code>	Exemple de bouton de validation de la transaction

Exécution du test `template.exe` :

Pour exécuter le fichier `test_template.exe`, vous devez ouvrir une fenêtre permettant de lancer des commandes en ligne (fenêtre MS-DOS ou Invite de commandes). Une fois dans cette fenêtre, vous devez vous déplacer jusqu'au dossier `test_template_windows`. Ensuite, vous devez taper la ligne de commande suivante :

```
test_template nom_du_template page_du_serveur
```

avec :

nom_du_template le nom du fichier template que vous souhaitez tester
page_du_serveur mot clé indiquant la page du serveur affichée. Les différents mots clés et les pages associées sont décrits dans le tableau ci-dessous.

Mot clé	Page du serveur
CARD	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel (Pour plus d'information sur le cryptogramme visuel reportez-vous au document DICTIONNAIRE DES DONNEES).
CARD3D	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel dans le cadre du programme 3-D Secure.
CARDREQFACCVV	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel requis ou facultatif.
CARDREQFACCVV3D	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel requis ou facultatif dans le cadre du programme 3-D Secure.
CARDLIGHTCVV	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel light.
CARDLIGHTCVV3D	Page de saisie du numéro de carte pour une carte présentant un cryptogramme visuel light dans le cadre du programme 3-D Secure.
CARDNOCVV	Page de saisie du numéro de carte pour une carte ne présentant pas de cryptogramme visuel.
CARDNOCVV3D	Page de saisie du numéro de carte pour une carte ne présentant pas de cryptogramme visuel dans le cadre du programme 3-D Secure.
ACCEPTED	Page de réponse en cas d'acceptation de la transaction.
REFUSED	Page de réponse en cas de refus de la transaction.
3DINFO	Page d'information 3-D Secure

Tableau 1: liste des mots clés et des pages associées

Le résultat de la commande précédente sera affiché sur la sortie standard. Pour créer une page HTML, vous devez rediriger la sortie standard vers une page HTML. Avec la commande suivante :

```
test_template merchant_template CARDNOCVV > test1.html
```

Vous créez une page HTML `test1.html` comportant la page de saisie du numéro de carte pour une carte ne présentant pas de cryptogramme visuel.

Pour visualiser le résultat vous devez ouvrir, avec votre navigateur, la ou les page(s) HTML ainsi créée(s).

Le `template merchant_template` est fourni comme exemple dans le dossier `test_template_windows`.

Lorsque vous testerez vos propres templates, vous devrez changer merchant_template par le nom de vos templates dans la ligne de commandes.

4.3. OUTIL TEST TEMPLATE TOUT SYSTEME D'EXPLOITATION (JAVA)

Cette version est basée sur une classe test_template.class. Vous pouvez donc utiliser cette classe sur tout système d'exploitation pouvant supporter une JVM (Java Virtual Machine)

Liste des objets livrés :

test_template.class	Classe permettant la simulation des pages de paiement
VISA.gif	Logo de la carte VISA
VISA_3D.gif	Logo 3-D Secure VISA
CLEF.gif	Logo de la clé sécurisée
cryptogramme.fr.html	Popup d'information sur le cryptogramme visuel.
cartecvv.jpg	Logo appelé par le popup d'information sur le cryptogramme visuel.
merchant_template	Exemple de template
merchant.gif	Exemple de logo de boutique
cancel_logo.gif	Exemple de bouton d'annulation de la transaction
return_logo.gif	Exemple de bouton pour le retour à la boutique en cas d'acceptation de la transaction.
submit_logo.gif	Exemple de bouton de validation de la transaction

Exécution du test_template :

Pour exécuter la classe test_template.class, vous devez ouvrir une fenêtre permettant de lancer des commandes en ligne. Une fois dans cette fenêtre, vous devez vous déplacer jusqu'au dossier test_template_java. Ensuite, vous devez taper la ligne de commande suivante :

```
java test_template nom_du_template page_du_serveur
```

avec :

nom_du_template le nom du fichier template que vous souhaitez tester
page_du_serveur mot clé indiquant la page du serveur affichée. Les différents mots clés et les pages associées sont décrits dans le Tableau 1 du paragraphe précédent.

Le résultat de la commande précédente sera affiché sur la sortie standard. Pour créer une page HTML, vous devez rediriger la sortie standard vers une page HTML. Avec la commande suivante :

```
java test_template merchant_template CARDNOCVV > test1.html
```

Vous créez une page HTML test1.html comportant la page de saisie du numéro de carte pour une carte ne présentant pas de cryptogramme visuel.

Pour visualiser le résultat vous devez ouvrir, avec votre navigateur, la ou les page(s) HTML ainsi créée(s).

Remarque : la commande java dans la ligne précédente, doit être précédée, si nécessaire, du chemin vers le répertoire bin de votre JDK.

Le template merchant_template est fourni comme exemple dans le dossier test_template_java.

Lorsque vous testerez vos propres templates, vous devrez changer merchant_template par le nom de vos templates dans la ligne de commandes.

4.4. OPTIONS DISPONIBLES :

Des options d'affichage disponibles sur le serveur le sont également avec l'outil `test_template` :

- Vous pouvez remplacer les boutons par défaut présents sur les pages de paiement par des logos de votre choix (cf. paragraphe 3.5).
- Vous pouvez choisir de n'afficher ni le copyright en bas de toutes les pages de paiement, ni le logo de la carte sur la page de saisie du numéro de carte (cf. paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Ces options peuvent être précisées dans n'importe quel ordre, mais elles doivent impérativement être positionnées après le type de page souhaité (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV, CARDREQFACCVV3D, 3DINFO, ACCEPTED ou REFUSED).

`-c cancel_logo.gif`

Cette option vous permet d'afficher le logo `cancel_logo.gif` à la place du bouton par défaut ANNULATION – RETOUR A LA BOUTIQUE présent sur la page de saisie du numéro de carte (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV ou CARDREQFACCVV3D) et sur la page de réponse dans le cas d'un refus (REFUSED).

`-s submit_logo.gif`

Cette option vous permet d'afficher le logo `submit_logo.gif` à la place du bouton par défaut VALIDER présent sur la page de saisie du numéro de carte (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV ou CARDREQFACCVV3D).

`-r return_logo.gif`

Cette option vous permet d'afficher le logo `return_logo.gif` à la place du bouton par défaut RETOUR A LA BOUTIQUE présent sur la page de réponse dans le cas d'acceptation (ACCEPTED).

`-CARD_NO_LOGO`

Cette option vous permet de supprimer l'affichage du logo de la carte bancaire sur la page de saisie du numéro de carte (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV ou CARDREQFACCVV3D) et sur la page d'informations 3-D Secure (3DINFO).

`-NO_COPYRIGHT`

Cette option vous permet de supprimer l'affichage du copyright situé au pied de toutes les pages de paiement.

`-NO_DISPLAY_CANCEL`

Cette option vous permet de supprimer l'affichage du bouton ANNULATION – RETOUR A LA BOUTIQUE sur la page de saisie du numéro de carte (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV ou CARDREQFACCVV3D).

`-NO_SSL_SYMBOLS`

Cette option vous permet de supprimer l'affichage des symboles de chiffrement SSL sur la page de saisie du numéro de carte (CARD, CARD3D, CARDNOCVV, CARDNOCVV3D, CARDLIGHTCVV, CARDLIGHTCVV3D, CARDREQFACCVV ou CARDREQFACCVV3D).

`-NO_WINDOWS_MSG`

Cette option vous permet de supprimer l'affichage de la phrase : « *Suivant le paramétrage de votre navigateur, une fenêtre indiquant le retour en mode non sécurisé peut apparaître. Ceci*

n'a aucun impact sur la confidentialité des informations précédemment échangées. » sur la page d'acceptation (ACCEPTED).

-NO_DISPLAY_URL

Cette option vous permet de supprimer l'affichage de l'url sur la page d'acceptation.

Quelques exemples :

Pour Windows :

```
test_template merchant_template ACCEPTED -r return_logo.gif >
test1.html
```

Pour Java :

```
java test_template merchant_template ACCEPTED -r return_logo.gif >
test1.html
```

Créera une page HTML test1.html comportant la page de réponse en cas d'acceptation de la transaction. Sur cette page, apparaîtra le bouton return_logo.gif.

Pour Windows :

```
test_template merchant_template CARDNOCVV -s submit_logo.gif -c
cancel_logo.gif -CARD_NO_LOGO -NO_COPYRIGHT > test2.html
```

Pour Java :

```
java test_template merchant_template CARDNOCVV -s submit_logo.gif -c
cancel_logo.gif -CARD_NO_LOGO -NO_COPYRIGHT > test2.html
```

Créera une page HTML test2.html comportant la page de saisie du numéro de carte pour une carte ne présentant pas de cryptogramme visuel. Sur cette page apparaîtront les boutons submit_logo.gif et cancel_logo.gif, par contre, le logo de la carte et le copyright ne seront pas affichés.

Les boutons cancel_logo.gif, submit_logo.gif et return_logo.gif sont fournis comme exemple dans les dossiers test_template_windows et test_template_java.

Lorsque vous testerez vos propres boutons, vous devrez indiquer leurs noms après les options -c, -s et -r.

Vous pouvez combiner ces différentes options. Dans les tableaux ci-dessous sont précisées les options disponibles en fonction des pages de paiement.

Type de page	-c	-s	-r
CARD	✓	✓	✗
CARD3D	✓	✓	✗
CARDNOCVV	✓	✓	✗
CARDNOCVV3D	✓	✓	✗
CARDREQFACCVV	✓	✓	✗
CARDREQFACCVV3D	✓	✓	✗
CARDLIGHTCVV	✓	✓	✗
CARDLIGHTCVV3D	✓	✓	✗
ACCEPTED	✗	✗	✓
REFUSED	✓	✗	✗
3DINFO	✗	✗	✗

Type de page	-NO_WINDOWS_MSG	-CARD_NO_LOGO	-NO_COPYRIGHT
CARD	✗	✓	✓
CARD3D	✗	✓	✓
CARDNOCVV	✗	✓	✓
CARDNOCVV3D	✗	✓	✓
CARDREQFACCVV	✗	✓	✓
CARDREQFACCVV3D	✗	✓	✓
CARDLIGHTCVV	✗	✓	✓
CARDLIGHTCVV3D	✗	✓	✓
ACCEPTED	✓	✗	✓
REFUSED	✗	✗	✓
3DINFO	✗	✓	✓

Type de page	-NO_DISPLAY_CANCEL	-NO_SSL_SYMBOLS	-NO_DISPLAY_URL
CARD	✓	✓	✗
CARD3D	✓	✓	✗
CARDNOCVV	✓	✓	✗
CARDNOCVV3D	✓	✓	✗
CARDREQFACCVV	✓	✓	✗
CARDREQFACCVV3D	✓	✓	✗
CARDLIGHTCVV	✓	✓	✗
CARDLIGHTCVV3D	✓	✓	✗
ACCEPTED	✗	✗	✓
REFUSED	✗	✗	✗
3DINFO	✗	✗	✗

✓ Option active

✗ Option indisponible

5. ANNEXE A : TABLEAU DES CODES RGB

C'est la codification hexadécimale du type RGB (RED GREEN BLUE), soit rrrggbb où rr, gg et bb sont des valeurs hexadécimales correspondant respectivement au rouge vert et bleu.

000000	000030	000070	0000CC	0000FF
300000	300030	300070	3000CC	3000FF
003000	003030	003070	0030CC	0030FF
303000	303030	303070	3030CC	3030FF
700000	700030	700070	7000CC	7000FF
703000	703030	703070	7030CC	7030FF
007000	007030	007070	0070CC	0070FF
307000	307030	307070	3070CC	3070FF
707000	707030	707070	7070CC	7070FF
00CC00	00CC30	00CC70	00CCCC	00CCFF
30CC00	30CC30	30CC70	30CCCC	30CCFF
70CC00	70CC30	70CC70	70CCCC	70CCFF
00FF00	00FF30	00FF70	00FFCC	00FFFF
30FF00	30FF30	30FF70	30FFCC	30FFFF
70FF00	70FF30	70FF70	70FFCC	70FFFF
CC0000	CC0030	CC0070	CC00CC	CC00FF
FF0000	FF0030	FF0070	FF00CC	FF00FF
CC3000	CC3030	CC3070	CC30CC	CC30FF
FF3000	FF3030	FF3070	FF30CC	FF30FF
CC7000	CC7030	CC7070	CC70CC	CC70FF
FF7000	FF7030	FF7070	FF70CC	FF70FF
CCCC00	CCCC30	CCCC70	CCCCCC	CCCCFF
FFCC00	FFCC30	FFCC70	FFCCCC	FFCCFF
CCFF00	CCFF30	CCFF70	CCFFCC	CCFFFF
FFFF00	FFFF30	FFFF70	FFFFCC	FFFFFF

6. CONTACTS

Pour toute information complémentaire, contactez le centre d'assistance technique Sherlocks :

e-mail : sherlocks@atos.net

tel : 01 55 26 73 44

fax : 01 76 76 77 05

Pour l'envoi de logos et pour toute demande de renseignements, veuillez fournir le merchant_id, la phase d'installation (démonstration, pré-production ou production), et la solution de paiement (Sherlocks) de votre boutique. Ces paramètres nous permettront de vous identifier rapidement, et ainsi répondre à votre demande dans les meilleurs délais.