

Comment intégrer le SDK Mobile

Contenu

[Configuration de l'environnement](#)
[Guides d'installation Android](#)
[Initialisation](#)
[Réaliser un paiement](#)
[Accéder au portefeuille](#)
[Paiement à redirection \(3DSecure, Paypal\)](#)
[Design du formulaire inclus dans la webview](#)
[Pages associées](#)

Configuration de l'environnement

Vous devez avoir créer un compte de test commerçant en demandant à notre équipe support.

Contactez le [support Monext Online](#).

Créer votre [clé d'accès](#) pour réaliser vos appels API.

Pour plus d'informations sur ces étapes : [Comment démarrer Payline](#)

Vérifier les versions de iOS et Android (voir ci-dessous).

Créer [un template](#) sur le Centre d'administration Payline.

Posséder une application mobile commerçant intégrant le SDK avec les fonctions `showPaymentForm` et `finalStateHasBeenReached`.

Le SI du marchand gère le [doWebPayment](#) et le [getWebPaymentDetails](#).

Configurer le SDK Payline sur l'environnement sélectionné (Test/Production).

Guides d'installation Android

Les deux guides d'installation vous permettront d'installer le SDK Payline :

[Guide d'utilisation Android](#)



Veillez à utiliser la dernière version du SDK Payline pour inclure toutes les dernières mises à jour concernant les évolutions et les correctifs. Les versions précédentes ne sont pas maintenues.

Initialisation

Pour l'initialisation du SDK, il faut tout d'abord instancier un `PaymentController()` et un `WalletController()` ainsi que leurs delegates associés.

Réaliser un paiement

Mode d'intégration du paiement dans une WebView

La demande de paiement

1. L'acheteur clique sur Payer de son app mobile ;
2. L'application mobile sollicite le SI marchand pour initier le paiement à Payline avec le service [doWebPayment](#) ;
3. Le SI marchand récupère le Token en reponse du web service référençant la demande de transaction ;
4. Le SI marchand renvoie le Token à l'application mobil ;
5. L'application mobile appelle le SDK appelle avec la méthode [showPaymentForm](#) pour afficher la page des moyens de paiement ;
L'acheteur saisie ses données de paiement et valide le paiement ;
6. Le SDK Payline émet un [event finalState](#) à la fin du paiement.

Le résultat de la transaction

1. A la fin du paiement, l'application mobile doit demandé le détail de la transaction à son SI ;
2. Le serveur marchand soumet une demande en sollicitant l'API Payline avec le service [getWebPaymentDetails](#) ;
3. Le web service retourne le détail de la transaction ;
4. Le détail de la transaction est récupéré et exploité par l'application mobile

Accéder au portefeuille

La méthode `showManageWallet` est utilisée pour afficher la page du portefeuille.

Comme pour la réalisation d'un paiement, la récupération du paramètre `url` se fera selon vos choix d'implémentation.

Paieement à redirection (3DSecure, Paypal)

Le SDK intercepte l'événement javascript "didShowState". Si le code retour est "PAYMENT_REDIRECT_NO_RESPONSE" alors le SDK passe la WebView en mode "full screen". Une solution devra être proposée pour donner la possibilité d'un retour arrière. Pour les autres cas, il redimensionne la WebView dans sa dimension standard.

Design du formulaire inclus dans la webview

La page HTML est hébergée sur les serveurs Payline (cf. [intégration en mode template hébergé](#)). Dans cette solution le commerçant devra ajouter le javascript nécessaire pour le dialogue avec le SDK natif. De plus, le SDK aura besoin de connaître l'URL complète de redirection (à la place du token).

Paramètres du [Widget](#) :

- `data-template` = column
- `data-auto_init` = true
- `data-embeddedredirectionallowed` = false
- `data-partnerreturnurl` = null

Fonction Javascript

- `updateWebpaymentData()`
- `isSandBox()`
- `endToken()`
- `getLanguage()`
- `getContextInfo(key)`
- `finalizeShortCut()`
- `getBuyerShortCut()`

Callback Javascript

- `data-event-didshowstate`
- `data-event-finalstatehasbeenreached`

Versions OS supportées

- Android 5 et ultérieure
- iOS 9 et ultérieure

Langage de développement

- Android : Java
- iOS : Swift

Pages associées

- [Comment intégrer le SDK Mobile](#)
- [Exemple d'utilisation du SDK Android](#)
- [Guide d'utilisation Android](#)
- [Le parcours de paiement](#)
- [Procédure d'installation du SDK Android](#)
- [SDK Mobile](#)
- [Utilisation du SDK Android](#)

