

Pay by Bank - Intégration

Contenu

[Comment configurer votre compte ?](#)
[Comment proposer le paiement à vos clients ?](#)
[Les champs obligatoires](#)
[Comment réaliser des tests ?](#)
[Les codes de retour](#)
[Pages associées](#)

Plus d'information

[Présentation du moyen de paiement](#)

Comment configurer votre compte ?

Ce moyen de paiement est proposé par notre partenaire Market Pay, qui opère grâce à sa licence PISP (Payment Initiation Service Provider), ce qui lui permet d'initier des demandes de paiement pour le compte de vos clients.

Pour bénéficier du moyen de paiement sur votre compte marchand, vous devez contacter **Market Pay** qui vous indiquera la marche à suivre : gerald_droyan@marketpay.eu

Market Pay se rapprochera ensuite de nos équipes afin de vous activer le moyen de paiement.

Les paramètres :

- Le code du moyen de paiement est **EQUENS** pour le virement instantané (INSTANT) et pour le virement "classique" (NORMAL).
- clientName = MarketPay
- ID Onboarding = marchand id du compte
- IBAN = compte du marchand
- Nom du marchand
- Les options : Type de canal, Méthode SCA, Charge Bearer, Purpose code seront disponibles prochainement.

Le code (card_code) du moyen de paiement est : EQUENS

Informations

Statut

Type de moyen de paiement : **EQUENS**

Point de vente associé : **Demo Payline**

N° contrat *

Libellé

Devise *
Euro (978)

Description

Configuration spécifique au moyen de paiement

ClientName * ⓘ

ID Onboarding * ⓘ

IBAN ⓘ

Nom du marchand ⓘ

Payment product *
Normal ⓘ

Type de canal *
Ecommerce ⓘ

Méthode SCA *
Redirect ⓘ

Charge bearer *
SLEV ⓘ

Purpose code *
Commerce ⓘ

Code Pays accepté par le commerçant *
TOUS ⓘ

Référence contrat PISP Market Pay *

InitiatingPartySubId ⓘ

Comment proposer le paiement à vos clients ?

Les principes d'utilisation

Une fois le moyen de paiement activé, il est utilisable au travers des fonctions standard Payline en indiquant le contrat du moyen de paiement Contrat_Number.

Le mode d'intégration est disponible avec l'API [WebPayment](#) : services [doWebPayment](#) et [getWebPaymentDetails](#).

Les web services en mode web

- **Interfaces de paiement** : [Intégration Widget Payline](#)
- **Paiement à la commande** : en utilisant le service [doWebPayment](#) avec payment.mode à CPT et [code Action](#) à 101.
- **Mode de paiement** : comptant avec le [code Mode](#) = CPT.
- **Module fraude** : règles sur la transaction, l'acheteur et sur le moyen de paiement.

État En Attente

Ce moyen de paiement propose de générer des commandes avec un temps de validation. Votre commande sera en attente avec l'état ONHOLD_PARTNER, il permet de connaître l'état réel du virement.

La consolidation est réalisé dans un délai maximum de 5 jours ouvrés afin d'obtenir accepté, refusé, annulé ou erreur.

Il est recommandé de gérer cet état et d'indiquer l'état de la commande à votre acheteur.

Vous pouvez consulter la description de la gestion des états et des [codes retour](#).

Notification

Vous recevrez une notification serveur lors de la consolidation d'une transaction à l'état final : passage de l'état de PENDING à ACCEPTED /REFUSED.

L'option "Notification des transactions de paiement sans portefeuille" de votre [point de vente](#) du contrat doit être activée.

Authentification 3D Secure

Avec Pay by Bank de Market Pay, chaque transaction est validée par l'utilisateur dans son espace bancaire sécurisé. Sa banque demande à l'utilisateur :

- de s'identifier dans son espace ;
- de valider l'ordre de virement, le plus souvent par une authentification forte.

Par conséquent, l'action 3D Secure n'est pas disponible pour ce moyen de paiement car inutile.

Les champs obligatoires

Les champs obligatoires doivent être renseignés lors de la demande de paiement [doWebPayment](#), dans le cas contraire la demande sera refusée.

| Nom du champ | Obligatoire | Type |
|----------------|-------------|--|
| SoftDescriptor | ✓ | |
| country | ✓ | Pays d'origine du virement : limite la liste des banques proposées à ce pays. |
| order.ref | | Aucuns caractères spéciaux, de A à Z en majuscule et minuscule, des chiffres de 0 à 9, d'une longueur max de 35. |

Comment réaliser des tests ?

Une phase de recette approfondie permettra de valider :

- le parcours de paiement de bout en bout ;
- la bonne remontée des transactions dans les interfaces de reporting.

La recette sera réalisée sur des comptes de tests et des comptes de production. Market Pay fournira les jeux de données nécessaires.

Les codes de retour

Monext Online vous informe du résultat d'un paiement via le ShortMessage, selon le mode d'intégration proposé par le moyen de paiement.

- pour l'[API WebPayment](#) avec le service [getWebPaymentDetails](#),
- pour l'[API DirectPayment](#) en réponse du service [doAuthorization](#) de manière synchrone ou [getTransactionDetails](#) en réponse asynchrone.

Les états retournés :

- Le paiement est accepté avec l'état ACCEPTED et le code retour 00000.
- Le paiement est refusé avec l'état REFUSED. Le code varie en fonction du motif de refus (Par exemple : 01xxx pour une raison bancaire ou 04xxx pour une suspicion de fraude).

La gestion des états et des codes retour sont listés [ici](#).

i Le statut ONHOLD_PARTNER avec le code retour 02005 « Transaction in progress, please wait for payment method return. » indique que la banque est en cours de traitement du virement.

Pages associées

- [Intégration 3D Secure 2 en mode API WebPayment](#)
- [Intégration API WebPayment](#)
- [PW - Intégration Widget](#)
- [PW - L'API JavaScript](#)
- [PW - Personnalisation du widget : Balises CSS](#)
- [PW - Personnalisation du widget : Feuille de style](#)
- [PW - Personnalisation du widget : Fonction Callback](#)