



Intégrer Apple Pay en mode inApp via notre SDK mobile

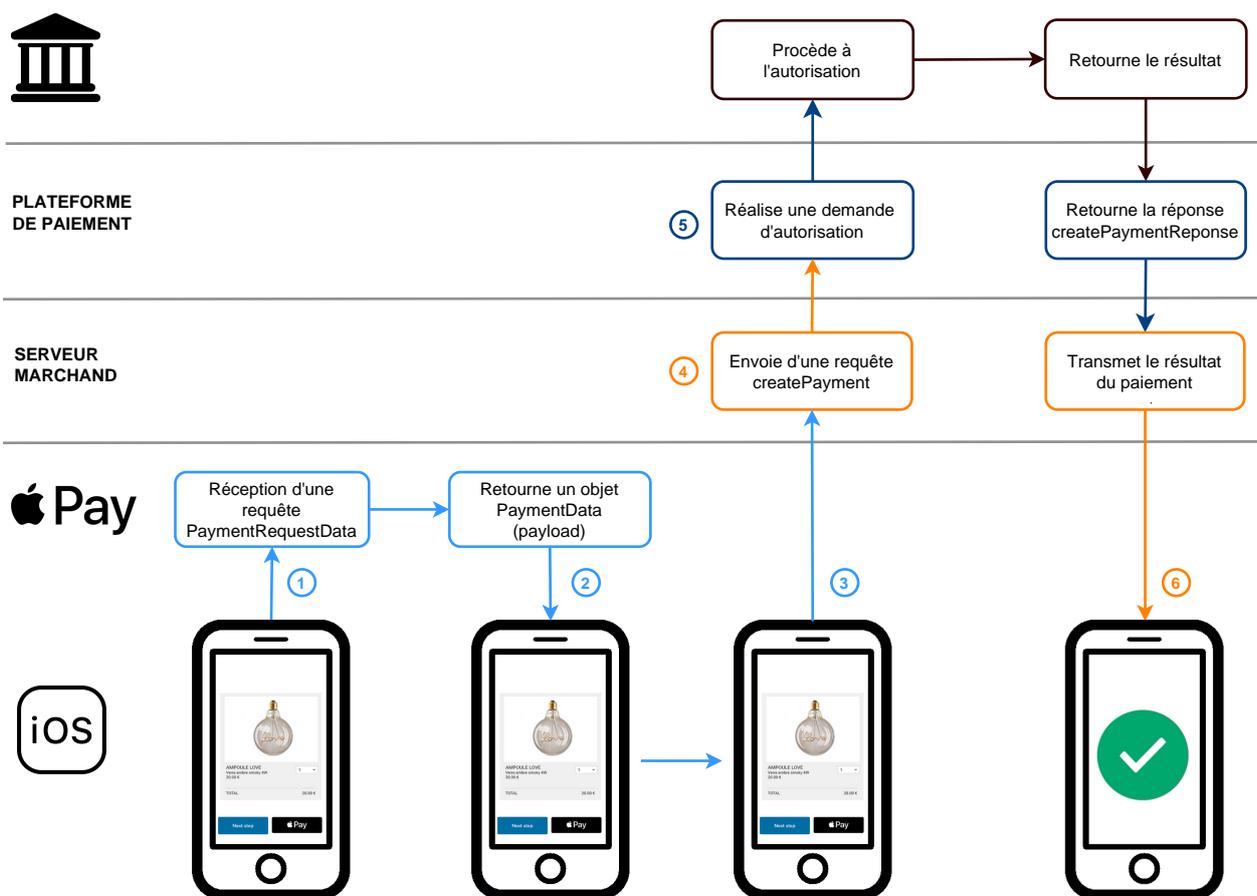
Guide d'implémentation

Version du document 1.2

Sommaire

1. CINÉMATIQUE DES ÉCHANGES AU SEIN DU SDK MOBILE.....	3
2. ACTIVER LE PAIEMENT VIA APPLE PAY DANS LE SDK.....	4
2.1. Prérequis.....	4
2.2. Activer la fonctionnalité Apple Pay dans votre application.....	4
2.3. Initialiser le SDK.....	4
3. CONSULTER LES EXEMPLES DE CODES D'INTÉGRATION.....	6

1. CINÉMATIQUE DES ÉCHANGES AU SEIN DU SDK MOBILE



1. L'application mobile soumet une requête `paymentDataRequest` à l'API Apple Pay pour collecter les données de la carte de l'acheteur.
2. L'API Apple Pay renvoie un objet `PaymentData` contenant les données chiffrées (appelé aussi "payload").
3. L'application mobile transmet la payload au serveur marchand.
4. Le serveur marchand construit et soumet une requête `createPayment` en utilisant la payload pour valoriser la propriété `walletPayload` de l'objet `cardRequest`. La propriété `schema` est valorisée à `APPLE_PAY`.
Les autres propriétés de l'objet `cardRequest` ne doivent pas être valorisées.
5. La plateforme de paiement analyse la requête, déchiffre les données de carte et procède à la demande d'autorisation. Elle transmet ensuite le résultat du paiement au serveur marchand.
6. Le serveur marchand reçoit une réponse `createPaymentResponse` et analyse le résultat du paiement. Il transmet l'information à l'application qui se charge de la traiter.

2. ACTIVER LE PAIEMENT VIA APPLE PAY DANS LE SDK



Notre SDK est compatible à partir de la version **iOS 11.0**

2.1. Prérequis

Avant de commencer l'activation, vous devez [consulter le guide d'intégration du SDK mobile](#). Vous y trouvez :

- Les prérequis à suivre avant de commencer l'intégration du SDK.
- Une explication du fonctionnement de la solution SDK.
- Comment ajouter le SDK de paiement à votre application.

Ce guide contient également les informations utiles pour réaliser un paiement, vérifier le statut d'une transaction, personnaliser le SDK.

2.2. Activer la fonctionnalité Apple Pay dans votre application

Avant l'initialisation du SDK, vous devez activer la fonctionnalité (= *capability*) Apple Pay dans votre application et l'associer à l'identifiant marchand Apple Pay.

1. Choisissez la cible (= *target*) de l'application dans **Xcode**.
2. Cliquez sur l'onglet **Signing & Capabilities** dans l'éditeur de projet.
3. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Library (+)** pour ouvrir la bibliothèque de **Capabilities**.
4. Sélectionnez la fonctionnalité **Apple Pay**.
5. Dans la fonction Apple Pay, cliquez sur le bouton d'actualisation pour synchroniser vos identifiants de marchand à partir du site [Apple Developer](#).
6. Une fois la synchronisation faite, sélectionnez le numéro **Apple Merchant Identifier** à utiliser avec votre application.

2.3. Initialiser le SDK

Il est nécessaire de faire l'initialisation du SDK au lancement de votre application dans la méthode `didFinishLaunchingWithOptions` de votre *AppDelegate*. Cela vous permet de configurer le SDK avec vos données.

1. Importez le *framework* `import LyraPaymentSDK` dans votre application
2. Appelez la méthode `initialize` avec les paramètres suivants :

Paramètre	Format	Description
<code>publicKey</code>	string	Renseignez votre clé publique (disponible dans le menu Paramétrage > Boutique > Clés d'API REST de votre Back Office Marchand)
<code>options</code>	[String: Any]	Dictionnaire qui vous permet de configurer le comportement du SDK.

Les clés possibles dans ce **dictionnaire** sont :

Clés	Format	Description	Requis
apiServerName	string	Valeur attendue : nom du serveur de l'API REST (disponible dans le menu Paramétrage > Boutique > Clés d'API REST de votre Back Office Marchand)	Requis
applePayMerchantName	string	Valeur attendue : MERCHANT_NAME Nom du marchand à afficher sur la modale Apple Pay au niveau du label "Payer"	Requis
cardScanningEnabled	Bool	Active/Désactive la fonctionnalité de <i>scan</i> de la carte (consultez le guide d'intégration iOS)	Optionnel
applePayMerchantId	string	Valeur attendue : APPLE_MERCHANT_ID Il s'agit de votre numéro de contrat Apple Pay.	Requis

Exemple d'appel

```
<div class="doc-component-wrapper">
  <doc-code-block>
    <div class="doc-code" data-languages="swift, objective_c">
      <pre data-language="swift">
        //Active Apple Pay functionality
        configurationOptions[Lyra.applePayMerchantId] = APPLE_MERCHANT_ID
      </pre>
      <pre data-language="objective_c">
        //Active Apple Pay functionality
        [configurationOptions setValue:APPLE_MERCHANT_ID forKey:Lyra.applePayMerchantId];
      </pre>
    </div>
  </doc-code-block>
</div>
```

Pour plus de détails sur les exemples selon la méthode d'appel (swift, objective_c) consultez le [guide d'intégration iOS](#).



De façon optionnelle, vous pouvez configurer le texte à afficher comme récapitulatif dans la demande de paiement. Il vous suffit d'envoyer le texte à afficher comme valeur de la clé **applePaymentSummaryDescription** dans le dictionnaire des options de configuration lors de l'appel au *processPayment*.

3. CONSULTER LES EXEMPLES DE CODES D'INTÉGRATION

Pour vous accompagner davantage, nous avons mis à votre disposition des exemples complémentaires d'implémentation. Voir : <https://github.com/lyra/android-ios-sdk-integration-examples/tree/master/ios>