



# **Intégrer Apple Pay en mode inApp via notre SDK mobile**

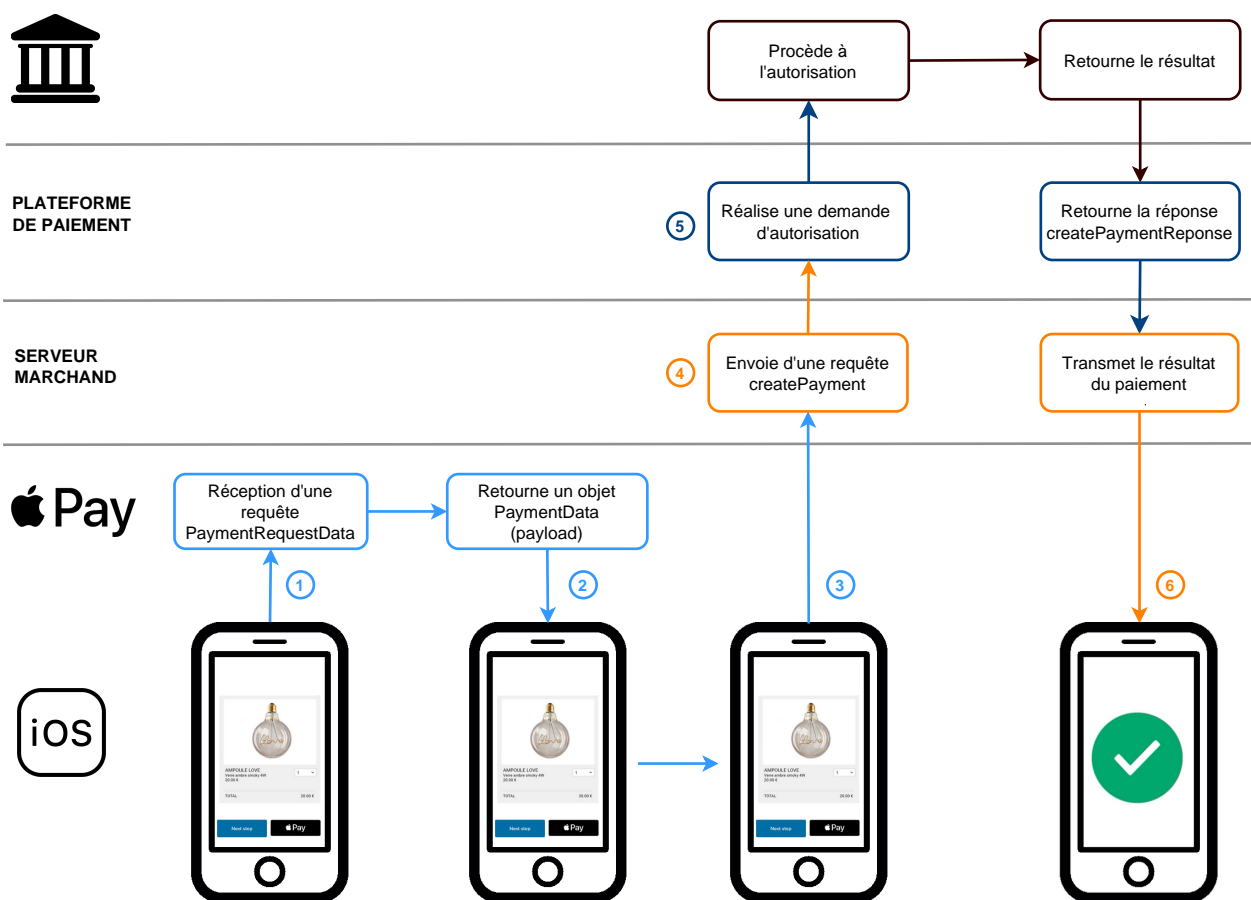
## **Guide d'implémentation**

Version du document 1.2

# Sommaire

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

# 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 <b>Paramétrage &gt; Boutique &gt; Clés d'API REST</b> de votre Back Office Marchand)
<code>options</code>	[String: Any]	<b>Dictionnaire</b> 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 <b>Paramétrage</b> > <b>Boutique</b> > <b>Clés d'API REST</b> de votre Back Office Marchand)	<b>Requis</b>
applePayMerchantName	string	Valeur attendue : <b>MERCHANT_NAME</b> Nom du marchand à afficher sur la modale Apple Pay au niveau du label "Payer"	<b>Requis</b>
cardScanningEnabled	Bool	Active/Désactive la fonctionnalité de <i>scan</i> de la carte (consultez le <a href="#">guide d'intégration iOS</a> )	<b>Optionnel</b>
applePayMerchantId	string	Valeur attendue : <b>APPLE_MERCHANT_ID</b> Il s'agit de votre numéro de contrat Apple Pay.	<b>Requis</b>

### 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>