

# SDK .NET

Contenu



[Présentation du SDK .NET](#)  
[Configuration du SDK](#)  
[Compatibilité du SDK](#)  
[Pour tester l'application exemple du SDK](#)  
[Pages associées](#)

---

## Présentation du SDK .NET

### Composition du SDK

Le SDK .NET est composé des éléments suivants :

- un exemple d'application web utilisant le SDK ;
- une librairie de fonctions qui permet d'utiliser les fonctions de l'API Payline ;
- un fichier de configuration du SDK ;
- une notice d'installation du SDK d'intégration ;
- le fichier WSDL décrivant les Services Web proposés par Payline.

Télécharger le SDK (4.8.5) de l'API Payline version 30 de la release 4.70 :

- <https://www.nuget.org/packages/Monext.Payline.DotNetSDK/>
- <https://github.com/PaylineByMonext/payline-dot-net-sdk>

### Structure et Fonctions

#### Un exemple d'application web

Chaque web service Payline se décline sous la forme de deux fichiers :

- un fichier ASPX.CS contenant le formulaire de présentation ;
- un fichier ASPX qui récupère les données transmises par l'utilisateur via le formulaire. Le code C# réalise l'appel au Web Service souhaité.

Par exemple, la fonctionnalité « [doWebPayment](#) » qui permet la réalisation d'un paiement Web via le SDK, se traduit par la présence des deux fichiers suivant :

- **doWebPaymentForm.aspx** Ce fichier simule la page récapitulatif de la commande de votre client. Elle constitue l'étape 0 dans le processus de paiement web. Vous pouvez modifier les valeurs *Amount*, *Currency* et *OrderRef* pour réaliser des paiements tests.
- **doWebPayment.aspx.cs** Ce fichier contient le code ASP qui récupère les informations transmises par le formulaire HTML et utilise la librairie pour initialiser une demande de paiement web.

#### Une librairie

La classe **SDKPayline**, correspondant au fichier *SDKPayline.dll* stockée sous le répertoire *Bin* du SDK, propose une fonction correspondant à chaque web service, portant le même nom que ce dernier (doWebPayment, doAuthorization, ...).

Le passage de paramètre entre votre boutique et ces fonctions est expliqué au travers des pages d'exemple contenues dans le SDK.

#### Un répertoire 3D Secure

Le répertoire 3D Secure dans le SDK contient le script qui traite le callback lors d'une transaction 3D Secure en mode direct. C'est le lien vers ce fichier qu'il faut mettre dans le fichier de configuration à la clé *TERM\_URL*. Vous trouverez plus de détails dans le document d'intégration du 3D Secure en mode direct.

## Configuration du SDK

Une fois le SDK décompressé sur votre serveur, vous devez associer des valeurs aux paramètres de configuration déclarés dans le fichier *Resource.resx*.

**MERCHANT\_ID** : l'identifiant de votre compte commerçant  
**ACCESS\_KEY** : la clé d'accès associé à votre compte commerçant  
**PROXY\_HOST** : l'URL de votre proxy Internet  
**PROXY\_PORT** : le port de communication de votre proxy Internet  
**PROXY\_LOGIN** : l'identifiant utilisateur requis par votre proxy Internet  
**PROXY\_PASSWORD** : le mot de passe utilisateur requis par de votre proxy Internet  
**PROD** : indicateur qui permet de basculer facilement de l'environnement d'homologation à la production.  
**PAYMENT\_CURRENCY** : le code ISO de la devise à utiliser par défaut pour le paiement  
**ORDER\_CURRENCY** : le code ISO de la devise à utiliser par défaut pour la commande  
**SECURITY\_MODE** : le code du mode de sécurité à utiliser par défaut  
**LANGUAGE\_CODE** : le code ISO de la langue à faire afficher par défaut  
**PAYMENT\_ACTION** : le code de la méthode de paiement à utiliser par défaut  
**PAYMENT\_MODE** : le mode de paiement à utiliser par défaut  
**CANCEL\_URL** : l'URL d'annulation utilisée lorsque le paiement a été refusé ou que votre client a annulé le paiement  
**NOTIFICATION\_URL** : l'URL de notification utilisée lorsque Payline vous notifie d'un paiement effectué  
**RETURN\_URL** : l'URL de retour utilisée lorsque le paiement a été accepté  
**CUSTOM\_PAYMENT\_TEMPLATE\_URL** : l'URL du template dynamique à appliquer aux pages web de paiement  
**CUSTOM\_PAYMENT\_PAGE\_CODE** : le code de personnalisation des pages de paiement Payline à utiliser par défaut.  
**CONTRACT\_NUMBER** : le numéro de contrat qui identifie votre point de vente et votre moyen de paiement par défaut,  
**CONTRACT\_NUMBER\_LIST** : la liste des numéros de contrat à faire afficher si vous en possédez plusieurs. Sinon votre numéro de contrat unique.  
**SECOND\_CONTRACT\_NUMBER\_LIST** : la liste des numéros de contrat à faire afficher lorsque la première tentative de paiement est un échec.  
**TERM\_URL** : URL de callback pour le retour de l'ACS lors des transactions 3D Secure en mode direct.

## Compatibilité du SDK

Le SDK .NET est testé avec l'environnement suivant :  
Le SDK Payline .NET 2.0 est compatible avec l'environnement suivant:

- IIS 5.1, .NET 4 avec système Windows XP Professional SP3.
- IIS 7.5, .NET 4 avec système Windows 7 SP1.
- IIS 7.5, .NET 4 avec système Windows Server 2008 R2.

## Pour tester l'application exemple du SDK

### Mise en route

Créer un site ou un répertoire virtuel sous IIS.  
Décompresser le SDK .NET 2.2  
Sélectionner le répertoire du SDK puis connectez-vous avec un compte administrateur local.

### Cartes de tests

Dates d'expiration : une date valide à venir exemple 12/2018  
Cryptogramme : un chiffre sur 3 positions. Exemple 123  
Le mot de passe 3D Secure est **secret3**

Cartes de test simples	Cartes de tests 3D Secure
4970101122334406	4970101122334455
4970101122334414	4970101122334463
4970101122334422	4970101122334471

## Pages associées

- [Comment intégrer le SDK Mobile](#)
- [SDK JAVA version 2](#)
- [SDK PHP](#)