Инструкция по настройке модуля для использования системы лояльности UDSGame

Программные требования

Предварительно установить или должно быть установлено:
1. .NET Framework 4.7 и выше
2. VC_Redist 2017 x86
https://support.microsoft.com/ru-ru/help/2977003/the-latest-supported-visual-c-downloads

Настройка модуля

1. В папке, куда установлен кассир, перейти в папку ExtFiles, открыть файл ShtrihPayMan.ini, найти там 27 вид оплаты WebMoney
и удалить все три строки, относящиеся к нему. К сожалению из-за технических ограничений модули Webmoney и UDSGame пока совместно работать не могут.
2. Запустить Кассир
3. Зайти в меню Настройка - вкладка дополнительные - настройка видов оплат - завести новый вид оплаты (назвать, например, UDS Game)
4. Зайти в созданный вид оплаты, нажать параметры платежных систем. В открывшемся диалоге нажать параметры.
5. В окне найти систему UDSGame, поставить галочку напротив нее, нажать редактировать свойства
6. В открывшемся окне ввести ключ API, предоставленный компанией UDS Game. Ввести имя кассира для данной машины. Нажать сохранить.
7. Нажать ок, в диалоге виды оплат выбрать использовать оплату по банку UDSGame.
Автоматическое использование - По дисконтно-бонусной карте внешнего процессинга.
Нажать ОК.
8. Нажать ОК в окне справочники виды оплат.
9. В настройках перейти на вкладку Дисконтные карты, на ней в Дисконтно-бонусный процессинг выбрать UDSGame
10. Нажать ОК в диалоге настройки.

Использование при регистрации

1. В форме регистрации, нажать кнопку «Сервис» (гаечный ключ в старом интерфейсе), в диалоге выбрать Карта UDSGame
2. В открывшемся окне считайте карту, либо считать qr код из приложения UDS Game на телефоне клиента, либо ввести отображаемые там же цифры вручную.
В приложении, чтобы показать этот код нужно зайти в раздел скидка.
3. При успешном добавлении карты в нижней строке отобразится Диск. карта и введенный номер.
4. Теперь нужно подобрать товар в чек и нажать оплата
5. Если на карте есть бонусы, то отобразиться диалог в котором будет предложено оплатить часть чека бонусами.
Количество бонусом зависит от настроек компании, суммы чека и количества бонусов клиента.
6. Если ответить Да, то отобразиться диалог в котором можно ввести количество бонусов (не больше максимальной)

7. В нем нажать Оплата, при успешном прохождении транзакции, бонусы будут списаны и начислены на карту.
8. При нажатии нет в диалоге из пункта 5, бонусы будут только начислены.
9. Если в компании настроена также скидка, то она будет применена автоматически при добавлении карты.

Текущие особенности настройки модуля UDSGame

1. К сожалению из-за технических ограничений модули Webmoney и UDSGame пока совместно работать не могут.
2. Лог библиотеки UDSGame по умолчанию пишется в папку C:\temp\UDSGamePayManClient.log. Если этой папки нет, то ее необходимо создать,
или исправить имя файла в файле <директория установки кассира>\ExtFiles\ShtrihPayMan.Modules\UDSGame\ nlog.dll.nlog
параметр fileName= и параметр archiveFileName=««
Если используются пути установки по умолчанию и последние версии Windows 10, то файл настроек обработки нужно искать по пути
c:\Users\<имя пользователя>\AppData\Local\VirtualStore\<полный путь к обработке>

From:
https://wiki.ilexx.ru/ - **Штрих-М: Документация**

Permanent link:
https://wiki.ilexx.ru/doku.php?id=%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80_%D0%BE%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82:%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%B0:%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BB%D0%B8:udsgame&rev=1545664247

Last update: **2018/12/24 15:10**