



# Порядок технической интеграции eWallet

Версия 1.0

Дата: 20 декабря 2021 г.

**Изменения документа**

<b>Версия</b>	<b>Описание</b>	<b>Дата</b>
1.0	Первая версия документа	20.12.21

# Содержание

<b>Общая информация .....</b>	<b>4</b>
<b>1 Об интерфейсе eWallet .....</b>	<b>4</b>
<b>2 Порядок технической интеграции.....</b>	<b>6</b>
<b>3 Выполнение операций — ввод данных платежных карт на стороне Payture .....</b>	<b>7</b>
3.1 Регистрация Покупателя.....	7
3.2 Добавление карты .....	8
3.2.1 Добавление без проверки .....	9
3.2.2 Добавление с проверкой активности карты (non3DS) .....	10
3.2.3 Добавление с проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS) .....	11
3.2.4 Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS .....	12
3.2.5 Автоматическое добавление при платеже .....	13
3.3 Платеж.....	14
3.4 Отмена блокировки .....	17
3.5 Возврат .....	17
3.6 Рекуррентный платеж.....	18
3.7 Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay .....	19
<b>4 Выполнение операций — ввод данных платежных карт на стороне Продавца.....</b>	<b>20</b>
4.1 Регистрация Покупателя.....	20
4.2 Добавление карты .....	21
4.2.1 Добавление без проверки .....	22
4.2.2 Добавление с проверкой активности карты (non3DS) .....	22
4.2.3 Добавление с проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS) .....	23
4.2.4 Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS .....	24
4.2.5 Автоматическое добавление при платеже .....	25
4.3 Платеж.....	26
4.4 Отмена блокировки .....	28
4.5 Возврат .....	28
4.6 Рекуррентный платеж.....	29
4.7 Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay .....	30
<b>5 Отправка чеков по 54-ФЗ вместе с платежом .....</b>	<b>31</b>
<b>6 Тестирование интеграции с платежным шлюзом.....</b>	<b>32</b>

# 1 Общая информация

Документ содержит порядок технической интеграции и выполнения основных операций с использованием программного интерфейса Payture eWallet.

**Спецификация API** размещена на [payture.com/api](https://payture.com/api).

С основными терминами можно ознакомиться на странице справочной информации:

[https://payture.com/api/#helpful-information\\_](https://payture.com/api/#helpful-information_).

Об ошибках, неточностях, а также предложения по улучшению документации, пожалуйста, сообщайте службе поддержки Payture: [support@payture.com](mailto:support@payture.com).

## 1 Об интерфейсе eWallet

Программный интерфейс Payture eWallet, помимо выполнения платежей, предоставляет функциональность по регистрации Покупателей в системе и привязке платежных карт к учетным записям зарегистрированных Покупателей.



### Основные функциональные возможности eWallet:

- Оплата банковскими картами основных международных платежных систем
- Apple Pay
- Google Pay
- Samsung Pay
- Дополнительные способы оплаты: со счета телефона, QIWI кошелек, салоны связи и другие
- Простой одностадийный платеж
- Двухстадийный платеж (с предварительной блокировкой средств)
- Отмена блокировки
- Полный и множественные частичные возвраты

- Привязка карты и повторные платежи без ввода данных карты
- Рекуррентные платежи
- Выставление счета со ссылкой на оплату
- Формирование чеков по 54-ФЗ
- Программа лояльности «Спасибо от Сбербанка»
- Система предотвращения мошенничества
- Персонализация страницы оплаты
- Аналитика и управление платежами в личном кабинете Payture

## 1) Способы ввода данных платежных карт

Вариант подключения определяет место ввода данных платежных карт.



## 2 Порядок технической интеграции

**В рамках интеграции Продавцу необходимо выполнить следующие шаги:**

- 1) Запросить в службе поддержки или у ответственного менеджера предоставление доступа к тестовому сервису Payture. В запросе необходимо указать:
  - название предприятия Продавца;
  - выбранный интерфейс, в данном случае — eWallet на стороне Продавца или на стороне Payture;
  - выбранный способ [регистрации Покупателя](#);
  - выбранную схему [добавления карты](#);
  - иные необходимые функциональные возможности;
  - при необходимости, выбранный способ [нотификаций](#) — асинхронных ответов платежного шлюза с результатами операций;
  - только при вводе данных банковских карт на стороне Payture: URL-адрес для возврата Покупателя после совершения оплаты на платежной странице (подробнее об адресе возврата в разделе [Платеж](#));
- 2) Получить от службы поддержки Payture параметры тестового доступа;
- 3) Реализовать необходимые для Продавца сценарии выполнения операций. Например, регистрация Покупателя, добавление карты, одностадийный или двухстадийный платеж, отмена блокировки, возврат, получение результатов платежа;
- 4) Провести внутреннее тестирование;
- 5) Получить от службы поддержки параметры боевого доступа;
- 6) Выполнить переход в боевое окружение (тестовое окружение останется доступным для использования).

### 2) Страница оплаты и добавления карты

В случае ввода данных банковских карт на стороне Payture Покупатель перенаправляется на страницу оплаты платежного шлюза. По умолчанию на странице оплаты и добавления карты используется стандартный шаблон Payture.

Если Продавец желает изменить внешний вид или функциональность страницы оплаты и добавления карты, необходимо подготовить собственные шаблоны и направить их в службу поддержки.

Информация, подробные технические сведения, требования к созданию шаблонов, а также готовые к использованию шаблоны доступны здесь. Продавец может как создать собственный шаблон с нуля, так и изменить готовые шаблоны Payture.

## 3 Выполнение операций — ввод данных платежных карт на стороне Payture

При таком варианте подключения данные банковской карты вводятся на стороне платежного шлюза Payture.

Покупатель находится на сайте Продавца только до момента ввода данных своей платежной карты. Для оплаты или добавления карты Покупатель перенаправляется на защищенную страницу оплаты Payture. После операции Покупатель будет проинформирован о результатах и возвращен на страницу Продавца, а Продавцу будут отправлены нотификации с результатами платежа или добавления карты.

### 3.1 Регистрация Покупателя

Для использования функциональности интерфейса eWallet каждый Покупатель должен быть зарегистрирован в системе Payture.

Покупатель определяется двумя параметрами:

- **VWUserLgn** — уникальный идентификатор Покупателя в системе Payture;
- **VWUserPsw** — дополнительный параметр для доступа к привязанным картам Покупателя.

Обратите внимание, что параметры VWUserLgn и VWUserPsw задаются не Покупателем, а устанавливаются Продавцом «под капотом» при регистрации Покупателя в платежном шлюзе Payture. Продавец сохраняет эти параметры в своей системе и использует при дальнейшем взаимодействии.



Покупатель будет автоматически зарегистрирован при первом успешном добавлении карты (как с платежом, так и при добавлении методом Add).

Продавцу необходимо сформировать параметры VWUserLgn, VWUserPsw и передать их в запросе [Init](#). Дополнительно в запросе могут быть переданы Email и телефон Покупателя.

Автоматическая регистрация активируется по запросу в службу поддержки Payture.

Перед платежом или добавлением карты Продавцу необходимо зарегистрировать каждого нового Покупателя отдельной командой Register.

Для этого Продавец формирует параметры VWUserLgn, VWUserPsw и передает их в запросе [Register](#). Дополнительно в запросе могут быть переданы Email и телефон Покупателя.

Регистрация командой Register всегда доступна для Продавца.

Для управления Покупателями Продавец может использовать личный кабинет Payture или команды:

- [Update](#) — для обновления Email или номера Покупателя;
- [Delete](#) — для удаления Покупателя и всех его карт;
- [Check](#) — для проверки существования Покупателя в системе Payture.

## 3.2 Добавление карты

Для облегчения процесса оплаты, а также для выполнения рекуррентных платежей интерфейс eWallet предоставляет функциональность добавления (сохранения, регистрации) карты Покупателя.

Платежный шлюз Payture предлагает множество схем добавления карты. Выбор схемы лежит на Продавце и зависит от его потребностей.

После добавления каждой карте присваивается статус и уникальный идентификатор **CardId**. Статус определяет доступные операции с картой. CardId необходим для выполнения платежей и других операций по добавленной карте.

### 3) Статусы карт

Использовать для оплаты можно только активные карты. Всего в системе Payture карта может иметь следующие статусы:

- **IsActive** — карта активирована: возможно выполнение платежей и удаление карты;
- **NotActive** — карта не активирована: возможно выполнение активации и удаление карты;
- **NotActive3DS** — карта вовлечена в 3-D Secure и не активирована: ожидается прохождение 3-D Secure аутентификации. Возможно только удаление карты.

### 4) Управление картами

Для управления картами Покупателя Продавец может использовать личный кабинет Payture или команды:

- [GetList](#) — получение списка карт;
- [Activate](#) — активация карты;
- [Remove](#) — удаление карты.

### 5) Схемы добавления карт

Продавец может использовать одну или несколько схем добавления карты. Подробное описание схем в советующем разделе после таблицы.

Схема	Условие добавления	Особенности
<a href="#">Без проверки</a>	Карта добавляется без каких-либо проверок	Возможность выполнения платежей по такой карте не гарантируется
<a href="#">Проверка активности карты (non3DS)</a>	Успешная блокировка проверочной суммы	Проверка 3DS при такой схеме не выполняется
<a href="#">Проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS)</a>	Успешная блокировка проверочной суммы и успешный ввод заблокированной суммы	Проверка 3DS при такой схеме не выполняется.
<a href="#">Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS</a>	Успешное прохождение 3DS и успешная блокировка проверочной суммы	Если карта не вовлечена в 3DS, то условие добавления -только успешная блокировка проверочной суммы
<a href="#">Автоматическое добавление при платеже</a>	Успешная оплата	

### 3.2.1 Добавление без проверки

При такой схеме карта будет добавлена без выполнения проверки держателя и данных карты. Карта сразу сохраняется в статусе **IsActive**.

#### Схема добавления

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты.
- 2) Продавец инициализирует добавление карты, используя команду **Init**. В запросе необходимо передать параметры:
  - **SessionType=Add**
  - **VWUserLgn**
  - **VWUserPsw**
- 3) В ответе на **Init** Продавец получает идентификатор сессии **SessionId**. Срок жизни сессии составляет 60 минут (конфигурируемо) — в течение этого времени Покупатель может добавить карту.
- 4) Используя **SessionId** Продавец выполняет команду **Add — на стороне Payture** для перенаправления Покупателя на страницу добавления карты. Например:

```
https://sandbox3.payture.com/vwapi/Add?SessionId=86c8fffd-4d44-4365-ad38-44a16bfd8369
```

- 5) На странице добавления Покупатель вводит данные новой карты. У Покупателя есть 5 попыток (конфигурируемо).  
При успешном вводе карточных данных карта сохраняется в кошелек Покупателя без каких-либо проверок и получает активный статус **IsActive**.
- 6) После добавления карты или при окончании попыток Покупатель перенаправляется на страницу Продавца, указанную в адресе возврата.
- 7) Результаты каждой попытки добавления карты платежный шлюз отправляет Продавцу в нотификации **CustomerAddSuccess** или **CustomerAddFail**.  
В нотификации обязательно содержится параметр **Success**, отмечающий успешность/неспешность добавления карты, и **CardId** — уникальный идентификатор карты в системе Payture.

### 3.2.2 Добавление с проверкой активности карты (non3DS)

При этой схеме проверяется, что по карте возможно проведение платежей (карта с такими параметрами существует, карта не заблокирована).

Для проверки активности карты выполняется автоматическая блокировка и разблокировка небольшой суммы. Верхний и нижний предел блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture (обычно это 1 рубль).

Обратите внимание, что в этом случае при блокировке не выполняется аутентификация по протоколу 3-D Secure.

**Условие добавления:** успешная блокировка суммы на карте.

#### Схема добавления:

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты.
- 2) Продавец инициализирует добавление карты, используя команду [Init](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - **SessionType=Add**
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
- 3) В ответе на [Init](#) Продавец получает идентификатор сессии `SessionId`. Срок жизни сессии составляет 60 минут (конфигурируемо) — в течение этого времени Покупатель может добавить карту.
- 4) Используя **SessionId** Продавец выполняет команду [Add](#) — на стороне Payture для перенаправления Покупателя на страницу добавления карты. Например:

```
https://sandbox3.payture.com/vwapi/Add?SessionId=86c8fffd-4d44-4365-ad38-44a16bfd8369
```

- 5) На странице добавления Покупатель вводит данные новой карты. У Покупателя есть 5 попыток (конфигурируемо).  
На карте блокируется и разблокируется заданная сумма. При успешном выполнении операции карта сохраняется в активном статусе **IsActive**.
- 6) После добавления карты или при окончании попыток Покупатель перенаправляется на страницу Продавца, указанную в адресе возврата.
- 7) Результаты каждой попытки добавления карты платежный шлюз отправляет Продавцу в нотификации **CustomerAddSuccess** или **CustomerAddFail**.  
В нотификации обязательно содержится параметр **Success**, отмечающий успешность/несуспешность добавления карты, и **CardId** — уникальный идентификатор карты в системе Payture.

### 3.2.3 Добавление с проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS)

При этой схеме, помимо возможности проведения платежей, проверяется и держатель карты.

Для проверки активности карты выполняется блокировка и разблокировка небольшой суммы, которую для проверки должен ввести Покупатель. Верхний и нижний предел блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture.

**Условие добавления:** успешная блокировка суммы на карте и успешный ввод заблокированной суммы.

#### Схема добавления

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты.
- 2) Продавец инициализирует добавление карты, используя команду [Init](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - **SessionType=Add**
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
- 3) В ответе на [Init](#) Продавец получает идентификатор сессии `SessionId`. Срок жизни сессии составляет 60 минут (конфигурируемо) — в течение этого времени Покупатель может добавить карту.
- 4) Используя **SessionId** Продавец выполняет команду [Add — на стороне Payture](#) для перенаправления Покупателя на страницу добавления карты. Например:

```
https://sandbox3.payture.com/vwapi/Add?SessionId=86c8fffd-4d44-4365-ad38-44a16bfd8369
```

- 5) На странице добавления Покупатель вводит данные новой карты. У Покупателя есть 5 попыток (конфигурируемо).  
На карте блокируется случайная сумма. При успешном выполнении операции карта сохраняется в неактивном статусе **NotActive**.
- 6) После блокировки или при окончании попыток Покупатель перенаправляется на страницу Продавца, указанную в адресе возврата.
- 7) Результаты каждой попытки добавления карты платежный шлюз отправляет Продавцу в нотификации **CustomerAddSuccess** или **CustomerAddFail**.  
В нотификации обязательно содержится параметр **Success**, отмечающий успешность/несуспешность добавления карты, и **CardId** — уникальный идентификатор карты в системе Payture.
- 8) Продавец запрашивает у Покупателя заблокированную сумму и передает ее в запросе [Activate](#).
- 9) Если суммы совпадают, то карта активируется (переходит в статус **IsActive**) и сумма разблокируется на карте. В случае некорректного ввода денежные средства разблокируются по отдельному запросу [Unblock](#).

### 3.2.4 Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS

При этой схеме, помимо возможности проведения платежей, проверяется и держатель карты.

Для проверки активности карты выполняется блокировка и разблокировка небольшой суммы (обычно это 1 рубль). Для проверки держателя выполняется его аутентификация по протоколу 3-D Secure.

**Условие добавления:** успешное прохождение 3DS и успешная блокировка суммы на карте (если карта не 3DS, то условие добавления только успешная блокировка суммы на карте).

#### Схема добавления:

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты.
- 2) Продавец инициализирует добавление карты, используя команду [Init](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - **SessionType=Add**
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
- 3) В ответе на [Init](#) Продавец получает идентификатор сессии `SessionId`. Срок жизни сессии составляет 60 минут (конфигурируемо) — в течение этого времени Покупатель может добавить карту.
- 4) Используя **SessionId** Продавец выполняет команду [Add](#) — на стороне [Payture](#) для перенаправления Покупателя на страницу добавления карты. Например:

```
https://sandbox3.payture.com/vwapi/Add?SessionId=86c8fffd-4d44-4365-ad38-44a16bfd8369
```

- 5) На странице добавления Покупатель вводит данные новой карты. У Покупателя есть 5 попыток (конфигурируемо).
  - 5.a) **Если карта не 3DS:** на карте сразу блокируется и разблокируется заданная сумма. Размер блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture. При успешной блокировке карта сохраняется в статусе **IsActive**.
  - 5.b) **Если карта 3DS:** заданная сумма блокируется и разблокируется только после прохождения 3-D Secure. Размер блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture. До прохождения 3DS карта получает статус **NotActive3DS**. После прохождения — **IsActive**.
- 6) После добавления карты или при окончании попыток Покупатель перенаправляется на страницу Продавца, указанную в адресе возврата.
- 7) Результаты каждой попытки добавления карты платежный шлюз отправляет Продавцу в нотификации **CustomerAddSuccess** или **CustomerAddFail**.

В нотификации обязательно содержится параметр `Success`, отмечающий успешность/несуспешность добавления карты, и `CardId` — уникальный идентификатор карты в системе Payture.

### 3.2.5 Автоматическое добавление при платеже

В этом случае карта добавляется в кошелек Покупателя автоматически при успешном платеже.

На стандартном шаблоне Payture карта будет сохранена только при согласии Покупателя.

Примечание. Карту можно добавлять принудительно при каждом платеже. Для включения этой функциональности обратитесь в службу поддержки.

**Условие добавления:** успешная оплата.

**Схема добавления:**

- 1) Продавец выполняет стандартную процедуру оплаты (подробнее в разделе [Платеж](#)).
- 2) На стандартном шаблоне Payture карта будет сохранена только при согласии Покупателя (чекбокс «Сохранить карту»).

Примечание. Карту можно добавлять принудительно при каждом платеже. Для включения этой функциональности обратитесь в службу поддержки.

- 3) При успешном завершении платежа карта будет добавлена в кошелек Покупателя в статусе **IsActive**.
- 4) Идентификатор карты **CardId** передается в нотификации **CustomerAddSuccess**.

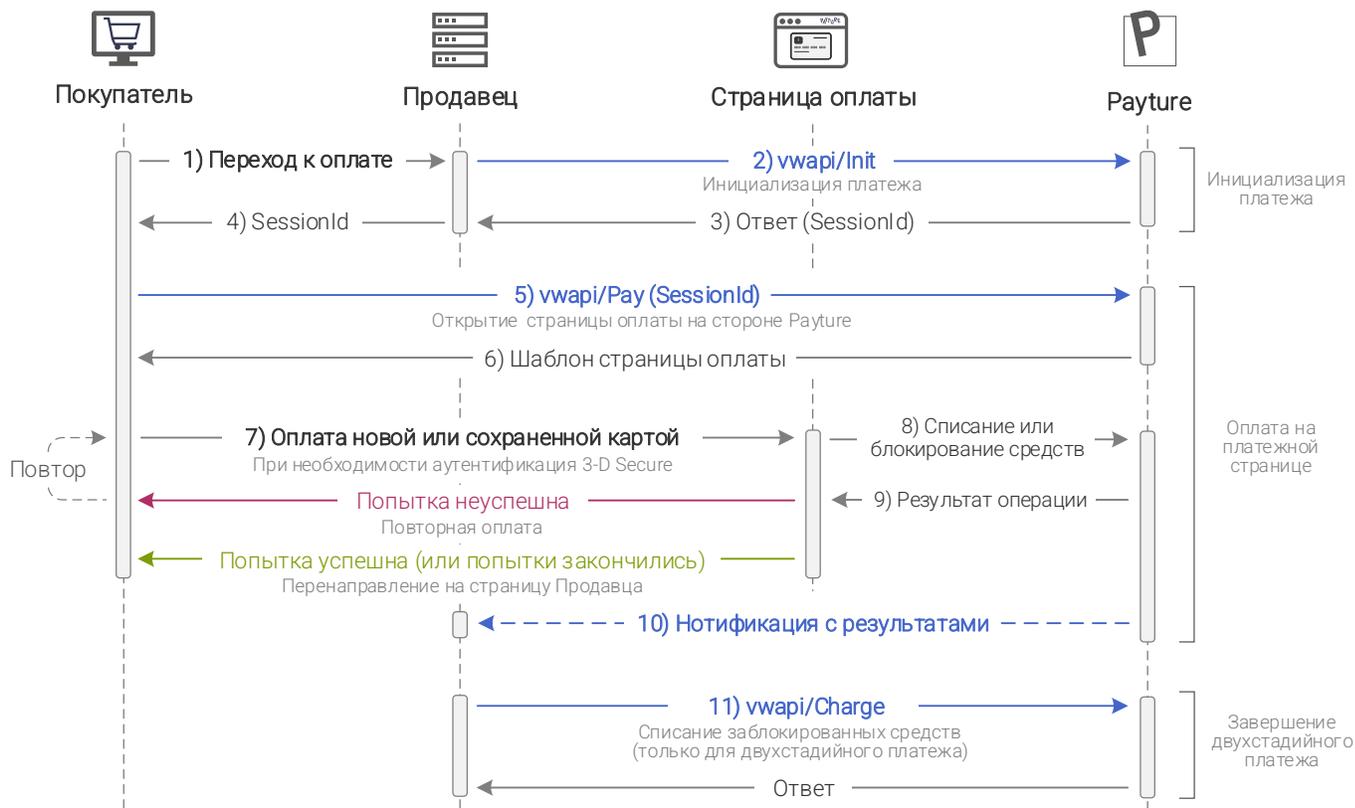
### 3.3 Платеж

Продавец может принимать платежи как по одностадийной, так и по двухстадийной схеме.

Для оплаты Продавец инициализирует платеж и отображает Покупателю страницу оплаты на стороне Payture, которая может быть открыта:

- 1) на сайте Payture после перенаправления Покупателя;
- 2) на сайте Продавца через iframe;
- 3) в мобильном приложении через WebView.

На странице оплаты Покупатель может выбрать какой картой оплатить покупку: новой или ранее добавленной.



**Одностадийный платеж**

**Двухстадийный платеж**

<b>1</b>	Покупатель формирует заказ на сайте или в приложении Продавца и переходит к оплате.	
<b>2</b>	Продавец инициализирует платеж командой <b>vwapi/Init</b> . Для одностадийного платежа необходимо передать <b>SessionType=Pay</b> .	Продавец инициализирует платеж командой <b>vwapi/Init</b> . Для двухстадийного платежа необходимо передать <b>SessionType=Block</b> .
<b>3</b>	Платежный шлюз возвращает платежную сессию <b>SessionId</b> .	
<b>4</b>	Продавец передает Покупателю <b>SessionId</b> (или сформированный URL-адрес) для открытия страницы оплаты.	

## Одностадийный платеж

## Двухстадийный платеж

5	<p>Покупатель перенаправляется на страницу оплаты на стороне Payture. Для открытия платежной страницы используется команда <a href="#">vwapi/Pay</a>.</p> <p>В запросе <a href="#">vwapi/Pay</a> необходимо передать <b>SessionId</b>, полученный в <a href="#">vwapi/Init</a> на шаге 3. Срок жизни сессии составляет 60 минут (конфигурируемо) — в течение этого времени Покупатель может совершать оплату.</p>	
6	<p>В результате выполнения команды <a href="#">vwapi/Pay</a> у Покупателя открывается используемый шаблон страницы оплаты.</p>	
7	<p>Покупатель вводит данные новой карты или оплачивает покупку ранее добавленной картой.</p> <p>Примечание. У Покупателя есть 5 попыток оплаты (конфигурируемо).</p>	
8	<p>Платежный шлюз обрабатывает операцию. После успешного списания платеж перейдет в статус <a href="#">Charged</a>.</p> <p>Примечание. Списанные средства могут быть полностью или частично возвращены Покупателю при помощи команды Refund (см. <a href="#">раздел 3.5</a>).</p>	<p>Платежный шлюз обрабатывает операцию. После успешной блокировки платеж перейдет в статус <a href="#">Authorized</a>.</p> <p>Примечание. Заблокированные средства могут быть списаны (шаг 11) или разблокированы при помощи команды Unblock (см. <a href="#">раздел 3.4</a>).</p>
9	<p>Результаты каждой попытки выводятся Покупателю на странице оплаты.</p> <p>В случае успеха или при окончании попыток Покупатель через 3 секунды будет перенаправлен на адрес возврата. При неуспешной оплате и доступных попытках Покупатель может повторить платеж.</p>	
10	<p>Результаты каждой попытки оплаты платежный шлюз отправляет Продавцу в нотификации. В нотификации обязательно содержится параметр <b>Success</b>, отмечающий успешность/неуспешность операции, и номер заказа <b>OrderId</b>, соответствующий номеру заказа в исходном запросе Init.</p> <p>Список возможных нотификаций и описание их параметров доступно в документе <a href="#">Нотификации 2.0</a>.</p>	
11	—	<p>Только для двухстадийного платежа.</p> <p>Для завершения платежа — списания заблокированных средств используется команда <a href="#">vwapi/Charge</a>.</p> <p>Списание выполняется на сумму <b>Amount</b>, не превышающую заблокированную. Если сумма списания меньше заблокированной, то оставшиеся средства будут автоматически разблокированы.</p> <p>После успешного списания платеж перейдет в статус <a href="#">Charged</a>.</p> <p>Примечание 1. Запрос на списание должен быть осуществлен в течение 7 дней после успешной блокировки.</p> <p>Примечание 2. Списание (или отмена блокировки) может выполняться автоматически через заданный промежуток времени после блокировки по согласованию со службой поддержки Payture.</p> <p>Примечание 3. Списание может быть выполнено через личный кабинет Payture. Как это сделать см. <a href="#">здесь</a>.</p> <p>Примечание 4. Списанные средства могут быть полностью или частично возвращены на карту Покупателя при помощи команды Refund (см. <a href="#">раздел 3.5</a>).</p>

## 6) Адрес возврата Покупателя

После совершения оплаты платежный шлюз перенаправляет Покупателя обратно на страницу Продавца. URL адрес возврата Покупателя необходимо передать службе поддержки Payture при выполнении интеграции.

В адресе возврата дополнительно могут передаваться параметры **Success** (True/False) и **OrderId**, например:

```
https://server.com/result?OrderId={orderid}&Result={success}
```

Параметры {success}, {orderid} указываются в нижнем регистре. Обратите внимание, что параметр **Success** уязвим к манипуляциям мошенников и не может служить гарантией успешного платежа. Его использование допустимо только для определения поведения frontend части системы Продавца. Для получения фактических результатов используйте нотификации или запрос статуса.

Примечание. Адрес возврата можно не настраивать через службу поддержки, а передавать его при каждом запросе инициализации платежа [Init](#).

## 7) 3-D Secure

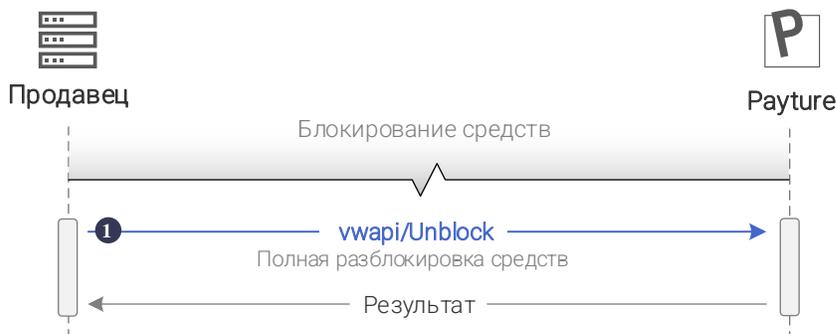
Если карта Покупателя вовлечена в 3-D Secure и для Терминала включена необходимость аутентификации, то на странице оплаты Payture будет проведена дополнительная проверка Покупателя.

При текущем варианте интеграции все необходимы процедуры 3-D Secure аутентификации выполняются на стороне Payture. Признак выполнения платежа с 3-D Secure указывается для Продавца в параметре **Is3DS (True/False)** нотификации.

## 3.4 Отмена блокировки

Отмена блокировки возможна только в рамках двухстадийного платежа и выполняется на **полную** сумму блокировки.

Для успешной разблокировки необходимо, чтобы на момент выполнения запроса заказ имел статус [Authorized](#).



- 1 Для отмены блокировки средств на карте Покупателя необходимо сформировать запрос [vwapi/Unblock](#).

После успешной разблокировки платеж перейдет в статус [Voided](#).

Отмена блокировки может быть выполнена через личный кабинет Payture. Как это сделать см. [здесь](#).

## 3.5 Возврат

Операция выполняется для возврата ранее списанных средств в рамках одностадийного или двухстадийного платежа. Возврат может быть как полным, так и частичным. Частичных возвратов может быть несколько, их количество ограничено только оставшейся списанной суммой.

Для успешного возврата необходимо выполнение следующих условий:

- На момент исполнения запроса платеж должен иметь статус [Charged](#);
- Сумма возврата не должна превышать текущую сумму заказа;
- Период, в течение которого можно выполнить возврат, зависит от банка-эквайера, однако, обычно не превышает 180 дней после совершения списания.



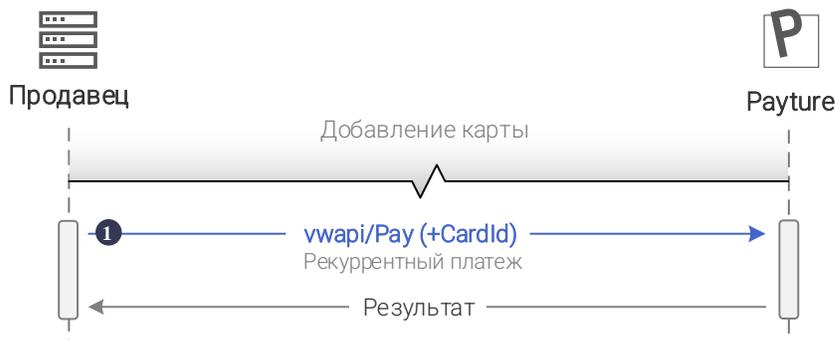
1. Для возврата средств на карту Покупателя необходимо сформировать запрос [vwapi/Refund](#). Сумма возврата указывается в параметре **Amount**. Параметр Amount можно не передавать, в таком случае будет произведен возврат на полную сумму.

После полного возврата платеж перейдет в статус **Refunded**. При частичном возврате платеж останется в статусе **Charged**, при этом изменится его сумма.

Возврат может быть выполнен через личный кабинет Payture. Как это сделать см. [здесь](#).

### 3.6 Рекуррентный платеж

Рекуррентный платеж выполняется на отдельном терминале без ввода CVV2/CVC2 кода и без прохождения 3DS.



- 1 Для выполнения рекуррентного платежа необходимо сформировать запрос `vwapi/Pay` — **рекуррентные платежи**.

В запросе передается **CardId** ранее добавленной карты, с которой необходимо выполнить оплату.

### 3.7 Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay

Для использования Apple Pay, Google Pay или Samsung Pay на шаблоне оплаты от Продавца требуется выполнение минимальных изменений. Продавцу не нужно самостоятельно выполнять интеграцию с этими сервисами и получать платежные данные — все это уже реализовано на стороне Payture.

Продавцу достаточно:

- включить Apple Pay, Google Pay или Samsung Pay на шаблоне страницы оплаты (как это сделать см. на вкладке «[Оплата с помощью Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay](#)»);
- направить обновленный шаблон и сообщить о необходимости принимать платежи с Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay [службе поддержки Payture](#).

## 4 Выполнение операций — ввод данных платежных карт на стороне Продавца

При таком варианте интеграции Покупатель вводит данные платежной карты на стороне Продавца. После этого Продавец передает полученные данные в платежный шлюз Payture.

Обратите внимание, в этом случае Продавец должен соответствовать требованиям стандарта безопасности **PCI DSS**, чтобы гарантировать достаточный уровень защищенности вводимых данных. Для подтверждения соответствия этому стандарту Продавцу необходимо, как правило, заполнить [самоопросник SAQ категории D](#) и пройти его верификацию.

Если у Вас нет возможности пройти верификацию по стандарту PCI DSS, Вы не сможете использовать такой вариант интеграции. В этом случае мы рекомендуем использовать реализацию, когда ввод данных карты выполняется [на стороне платежного шлюза Payture](#).

### 4.1 Регистрация Покупателя

Для использования функциональности интерфейса eWallet каждый Покупатель должен быть зарегистрирован в системе Payture, где Покупатель определяется двумя параметрами:

- **VWUserLgn** — уникальный идентификатор Покупателя в системе Payture;
- **VWUserPsw** — дополнительный параметр для доступа к привязанным картам Покупателя.

Обратите внимание, что параметры VWUserLgn и VWUserPsw задаются не Покупателем, а устанавливаются Продавцом «под капотом» при регистрации Покупателя в платежном шлюзе Payture. Продавец сохраняет эти параметры в своей системе и использует при дальнейшем взаимодействии.



Покупатель будет автоматически зарегистрирован при первом успешном добавлении карты (как с платежом, так и при добавлении методом Add).

Продавцу необходимо сформировать параметры VWUserLgn, VWUserPsw и передать их в запросе [Pay](#) или [Add](#). Дополнительно в запросе могут быть переданы Email и телефон Покупателя.

Автоматическая регистрация активируется по запросу в службу поддержки Payture.

Перед платежом или добавлением карты Продавцу необходимо зарегистрировать каждого нового Покупателя отдельной командой Register.

Для этого Продавец формирует параметры VWUserLgn, VWUserPsw и передает их в запросе [Register](#). Дополнительно в запросе могут быть переданы Email и телефон Покупателя.

Регистрация командой [Register](#) всегда доступна для Продавца.

Для управления Покупателями Продавец может использовать личный кабинет Payture или команды:

- [Update](#) — для обновления Email или номера Покупателя;
- [Delete](#) — для удаления Покупателя и всех его карт;
- [Check](#) — для проверки существования Покупателя в системе Payture.

## 4.2 Добавление карты

Для облегчения процесса оплаты, а также для выполнения рекуррентных платежей интерфейс eWallet предоставляет функциональность добавления (сохранения, регистрации) карты Покупателя.

Платежный шлюз Payture предлагает множество схем добавления карты. Выбор схемы лежит на Продавце и зависит от его потребностей.

После добавления каждой карте присваивается статус и уникальный идентификатор **CardId**. Статус определяет доступные операции с картой. CardId необходим для выполнения платежей и других операций по зарегистрированной карте.

### 8) Статусы карт

Использовать для оплаты можно только активные карты. Всего в системе Payture карта может иметь следующие статусы:

- **IsActive** — карта активирована: возможно выполнение платежей и удаление карты;
- **NotActive** — карта не активирована: возможно выполнение активации и удаление карты;
- **NotActive3DS** — карта вовлечена в 3-D Secure и не активирована: ожидается прохождение 3-D Secure аутентификации. Возможно только удаление карты.

### 9) Управление картами

Для управления картами Покупателя Продавец может использовать личный кабинет Payture или команды:

- [GetList](#) — получение списка карт;
- [Activate](#) — активация карты;
- [Remove](#) — удаление карты.

### 10) Схемы добавления карт

Продавец может использовать одну или несколько схем добавления карты. Подробное описание схем в советующем разделе после таблицы.

Схема	Условие добавления	Особенности
<b>Без проверки</b>	Карта добавляется без каких-либо проверок	Возможность выполнения платежей по такой карте не гарантируется
<b>Проверка активности карты (non3DS)</b>	Успешная блокировка проверочной суммы	Проверка 3DS при такой схеме не выполняется
<b>Проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS)</b>	Успешная блокировка проверочной суммы и успешный ввод заблокированной суммы	Проверка 3DS при такой схеме не выполняется.
<b>Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS</b>	Успешное прохождение 3DS и успешная блокировка проверочной суммы	Если карта не вовлечена в 3DS, то условие добавления только успешная блокировка проверочной суммы
<b>Автоматическое добавление при платеже</b>	Успешная оплата	

## 4.2.1 Добавление без проверки

При такой схеме карта будет добавлена без выполнения проверки держателя и данных карты. Карта сразу сохраняется в статусе **IsActive**.

### Схема добавления:

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты и вводит данные.
- 2) Продавец формирует запрос [Add](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
  - CardNumber
  - EMonth
  - EYearПараметр **SecureCode** в данном случае опционален.
- 3) При успешном выполнении операции карта без каких-либо проверок сохраняется в статусе **IsActive**.

## 4.2.2 Добавление с проверкой активности карты (non3DS)

При этой схеме проверяется, что по карте возможно проведение платежей (карта с такими параметрами существует, карта не заблокирована).

Для проверки активности карты выполняется автоматическая блокировка и разблокировка небольшой суммы. Верхний и нижний предел блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture (обычно это 1 рубль).

Обратите внимание, что при блокировке не выполняется аутентификация по протоколу 3-D Secure.

**Условие добавления:** успешная блокировка суммы на карте.

### Схема добавления:

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты и вводит данные.
- 2) Продавец формирует запрос [Add](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
  - CardNumber
  - EMonth
  - EYear
  - SecureCode
- 3) На карте блокируется и разблокируется заданная сумма. При успешном выполнении операции карта активируется (сохраняется в статусе **IsActive**).

### 4.2.3 Добавление с проверкой активности и держателя карты по случайной сумме (non3DS)

При этой схеме, помимо возможности проведения платежей, проверяется и держатель карты.

Для проверки активности карты выполняется блокировка и разблокировка небольшой суммы, которую для проверки должен ввести Покупатель. Верхний и нижний предел блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture.

**Условие добавления:** успешная блокировка суммы на карте и успешный ввод заблокированной суммы.

#### Схема добавления

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты и вводит данные.
- 2) Продавец формирует запрос [Add](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
  - CardNumber
  - EMonth
  - EYear
  - SecureCode
- 3) На карте блокируется заданная сумма. При успешном выполнении операции карта сохраняется в неактивном состоянии (статус **NotActive**).
- 4) Для активации карты Покупатель вводит на странице Продавца заблокированную сумму.
- 5) Продавец передает полученную сумму в запросе [Activate](#).
- 6) Если суммы совпадают, то карта активируется (переходит в статус **IsActive**) и сумма разблокируется на карте. В случае некорректного ввода денежные средства разблокируются по отдельному запросу [Unblock](#).

## 4.2.4 Добавление с проверкой активности и держателя карты по 3DS

При этой схеме также, помимо возможности проведения платежей, проверяется и держатель карты.

Для проверки активности карты выполняется блокировка и разблокировка небольшой суммы (обычно это 1 рубль). Для проверки держателя выполняется его аутентификация по протоколу 3-D Secure.

**Условие добавления:** успешное прохождение 3DS и успешная блокировка суммы на карте (если карта не 3DS, то условие добавления только успешная блокировка суммы на карте).

### Схема добавления

- 1) Покупатель переходит к добавлению новой карты и вводит данные
- 2) Продавец формирует запрос [Add](#). В запросе необходимо передать параметры:
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
  - CardNumber
  - EMonth
  - EYear
  - SecureCode
- 3) Продавец получает ответ на запрос [Add](#):
  - 3.a) **Если карта не 3DS:** в ответе [Add](#) передается Success=True.  
На карте блокируется и разблокируется заданная сумма. Размер блокируемой суммы настраивается через службу поддержки Payture.  
При успешной блокировке карта сохраняется в статусе **IsActive**.
  - 3.b) **Если карта 3DS:** в ответе [Add](#) передается Success=3DS. Карта сохраняется в статусе **NotActive3DS**.  
Для завершения блокирования средств необходимо выполнить стандартную процедуру [3-D Secure аутентификации](#).  
При успешном выполнении аутентификации (после выполнения [AddSubmit3DS](#)) карта сохраняется в статусе **IsActive**.

## 4.2.5 Автоматическое добавление при платеже

В этом случае карта добавляется в кошелек Покупателя автоматически при успешном платеже. Для сохранения карты Продавцу нужно передать в запросе признак добавления карты **AddCard=True**.

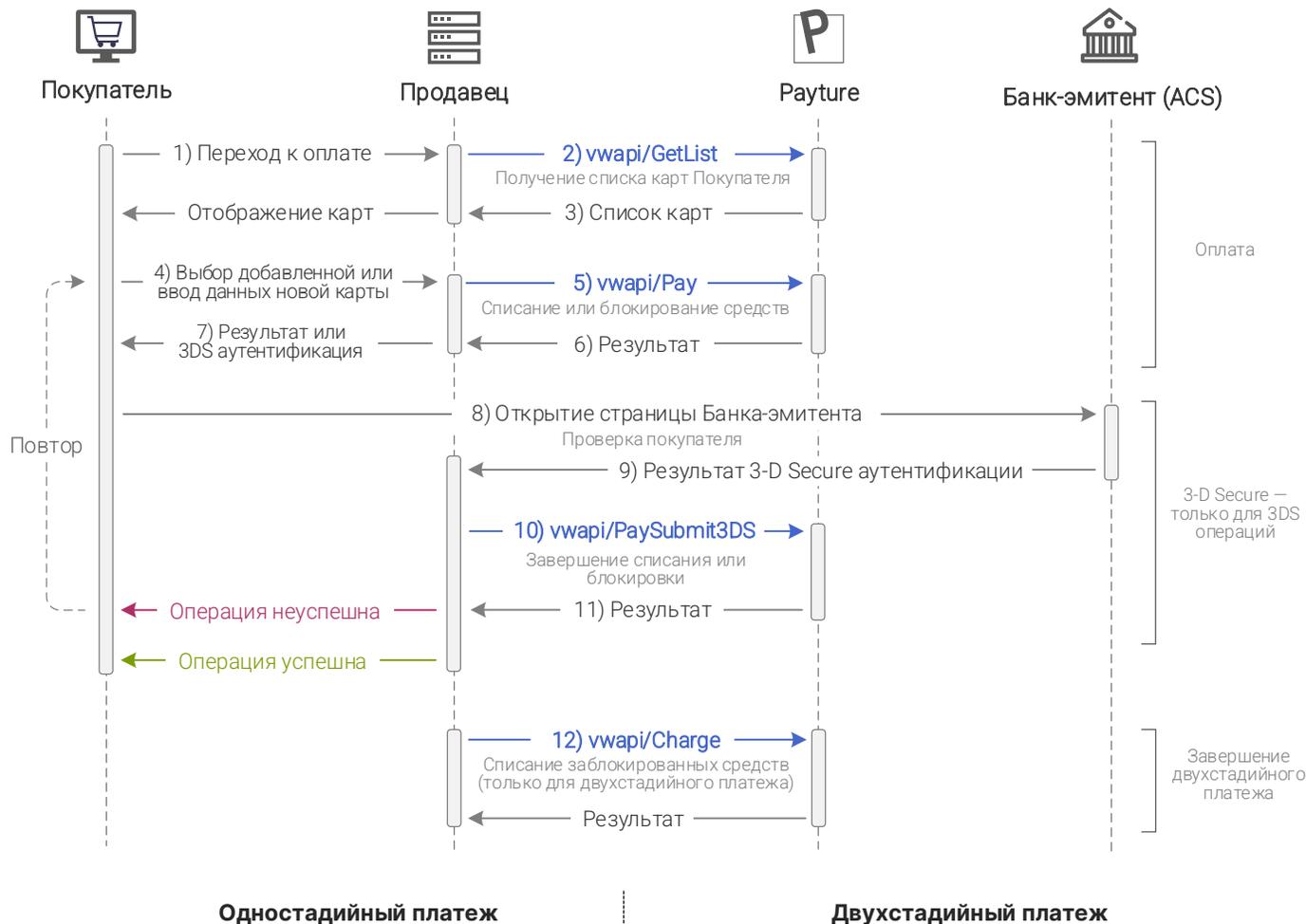
**Условие добавления:** успешная оплата.

### **Схема добавления:**

- 1) Покупатель формирует заказ и переходит к оплате.
- 2) Продавец формирует запрос [Pay \(по незарегистрированной карте\)](#). Для добавления карты с платежом необходимо передать параметры:
  - VWUserLgn
  - VWUserPsw
  - **AddCard=True**
  - **CardId=FreePay**
  - Amount
  - OrderId
  - CardNumber
  - EMonth
  - EYear
  - SecureCode
- 3) При успешном завершении платежа карта будет добавлена в кошелек Покупателя в статусе **IsActive**.  
Получить идентификатор карты **CardId** можно, используя запрос списка карт [GetList](#) или нотификацию **CustomerAddSuccess**.

## 4.3 Платеж

Продавец может принимать платежи как по одностадийной, так и по двухстадийной схеме. Дополнительная возможность интерфейса eWallet — оплата новой или ранее добавленной (зарегистрированной) картой

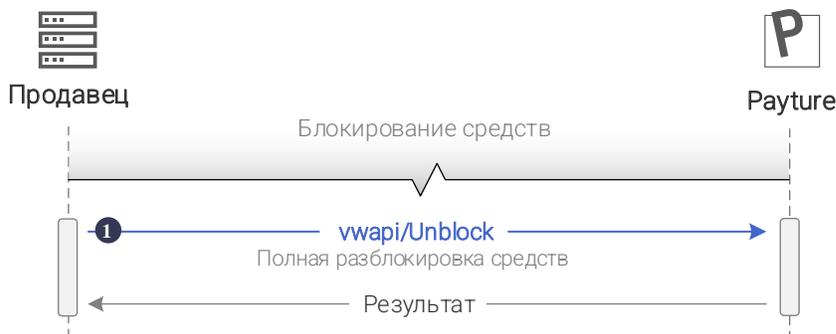


Одностадийный платеж		Двухстадийный платеж	
1	Покупатель формирует заказ на сайте или в приложении Продавца и переходит к оплате.		
2	Продавец получает список ранее добавленных карт Покупателя командой <code>GetList</code> .		
3	Платежный шлюз возвращает список карт. Для оплаты необходимо показывать только карты в статусе <b>IsActive</b> .		
4	Покупатель выбирает добавленную карту или вводит данные новой карты: <ul style="list-style-type: none"> <li>для оплаты добавленной картой используется команда <code>Pay</code> для <b>зарегистрированной карты</b>. В запросе необходимо передать идентификатор выбранной карты <b>CardId</b>. Карта должна иметь статус <b>IsActive</b>;</li> <li>для оплаты новой картой используется команда <code>Pay</code> для <b>незарегистрированной карты</b>. В запросе необходимо передать данные платежной карты. Обратите внимание, что в данном случае необходимо передать «<code>CardId=FreePay</code>».</li> </ul> Обязательность передачи кода безопасности <b>SecureCode</b> в обоих случаях зависит от типа платежа и конфигурации платежного Терминала.		

	Однотайный платеж	Двухстадийный платеж
5	Для однотайного платежа в запросе vwap/Pay необходимо передать <b>SessionType=Pay</b> (или не передавать этот параметр).	Для двухстадийного платежа в запросе vwap/Pay необходимо передать <b>SessionType=Block</b> .
6	<p>Если карта не вовлечена в 3DS, платежный шлюз возвращает в параметре <b>Success=True/False</b> результаты платежа. В этом случае операция завершена: при успешном однотайном платеже заказ перейдет в статус <b>Charged</b>; при двухстадийном платеже в <b>Authorized</b>.</p> <p>Если для карты необходима аутентификация 3-D Secure, платежный шлюз вернет параметр <b>Success=3DS</b> и дополнительные параметры, необходимые для дальнейшей аутентификации.</p>	
7	<p>Если <b>Success=True/False</b>, Продавец показывает результаты платежа Покупателю: успешная/неуспешная оплата.</p> <p>Если <b>Success=3DS</b>, Продавец выполняет дополнительную проверку Покупателя по протоколу 3-D Secure. Подробный порядок проведения 3-D Secure аутентификации Покупателя доступен на <a href="http://payture.com/api">payture.com/api</a>.</p>	
8	Продавец перенаправляет Покупателя на ACS страницу банка-эмитента для дополнительной аутентификации.	
9	Банк-эмитент выполняет проверку Покупателя и возвращает Продавцу результаты аутентификации.	
10	Для завершения списания или блокирования средств на карте, защищенной 3-D Secure, Продавец передает результаты 3DS аутентификации, используя команду <b>PaySubmit3DS</b> .	
11	<p>Платежный шлюз обрабатывает операцию. После успешного списания платеж перейдет в статус <b>Charged</b>.</p> <p>Примечание. Списанные средства могут быть полностью или частично возвращены Покупателю при помощи команды Refund (см. <a href="#">раздел 4.5</a>).</p>	<p>Платежный шлюз обрабатывает операцию. После успешной блокировки платеж перейдет в статус <b>Authorized</b>.</p> <p>Примечание. Заблокированные средства могут быть списаны (шаг 11) или разблокированы при помощи команды Unblock (см. <a href="#">раздел 4.4</a>).</p>
12	—	<p>Только для двухстадийного платежа.</p> <p>Для завершения платежа — списания заблокированных средств используется команда <b>Charge</b>.</p> <p>Списание выполняется на сумму <b>Amount</b>, не превышающую заблокированную. Если сумма списания меньше заблокированной, то оставшиеся средства будут автоматически разблокированы.</p> <p>После успешного списания платеж перейдет в статус <b>Charged</b>.</p> <p>Примечание 1. Запрос на списание должен быть осуществлен в течение 7 дней после успешной блокировки.</p> <p>Примечание 2. Списание (или отмена блокировки) может выполняться автоматически через заданный промежуток времени после блокировки по согласованию со <a href="#">службой поддержки Payture</a>.</p> <p>Примечание 3. Списание может быть выполнено через личный кабинет Payture. Как это сделать см. <a href="#">здесь</a>.</p> <p>Примечание 4. Списанные средства могут быть полностью или частично возвращены на карту Покупателя при помощи команды Refund (см. <a href="#">раздел 4.5</a>).</p>

## 4.4 Отмена блокировки

Отмена блокировки возможна только в рамках двухстадийного платежа и выполняется на **полную** сумму блокировки. Для успешной разблокировки необходимо, чтобы на момент выполнения запроса заказ имел статус [Authorized](#).



- 1 Для отмены блокировки средств на карте Покупателя необходимо сформировать запрос [Unblock](#). После успешной разблокировки платеж перейдет в статус [Voided](#).

Отмена блокировки может быть выполнена через личный кабинет Payture. Как это сделать см. [здесь](#).

## 4.5 Возврат

Операция выполняется для возврата ранее списанных средств в рамках одностадийного или двухстадийного платежа. Возврат может быть как полным, так и частичным. Частичных возвратов может быть несколько, их количество ограничено только оставшейся списанной суммой.

Для успешного возврата необходимо выполнение следующих условий:

- На момент исполнения запроса платеж должен иметь статус [Charged](#);
- Сумма возврата не должна превышать текущую сумму заказа;
- Период, в течение которого можно выполнить возврат, зависит от банка-эквайера, однако, обычно не превышает 180 дней после совершения списания.



1. Для возврата средств на карту Покупателя необходимо сформировать запрос [Refund](#). Сумма возврата указывается в параметре **Amount**. Параметр Amount можно не передавать, в таком случае будет произведен возврат на полную сумму.

После полного возврата платеж перейдет в статус [Refunded](#). При частичном возврате платеж останется в статусе [Charged](#), при этом изменится его сумма.

Возврат может быть выполнен через личный кабинет Payture. Как это сделать см. [здесь](#).

## 4.6 Рекуррентный платеж

Рекуррентный платеж выполняется на отдельном терминале без ввода CVV2/CVC2 кода и без прохождения 3DS.



1. Для выполнения рекуррентного платежа необходимо сформировать запрос [vwapi/Pay](#) — рекуррентные платежи.

В запросе передается **CardId** ранее добавленной карты, с которой необходимо выполнить оплату.

## 4.7 Apple Pay, Google Pay, Samsung Pay

Когда оплата выполняется непосредственно на веб-сайте или в приложении Продавца необходима прямая интеграция с системами Apple Pay, Google Pay и/или Samsung Pay. Подробнее о порядке интеграции:

- Для Apple Pay в документе [Порядок технической интеграции Apple Pay](#)
- Для Google Pay в документе [Порядок технической интеграции Google Pay](#)

## 5 Отправка чеков по 54-ФЗ вместе с платежом

Отправка чеков выполняется при поддержке одного из [партнеров Payture](#). Payture реализует техническую возможность передачи чека через сервис онлайн-касс в ФНС.

Для передачи чека с платежом необходимо преобразовать JSON с информацией по чеку в строку Base64 и вложить в параметр `Cheque` в запросах [apim/Init](#), [apim/Refund](#) (частичный), [apim/Charge](#) (частичный). [Структура и примеры параметра `Cheque`](#).

При необходимости Продавец может передавать чеки отдельно от платежа. Подробнее см. [Передача чека без платежа](#).

### 11) Когда нужно передавать чек?

По умолчанию чек формируется системой Payture и передается в сервис онлайн-касс и Покупателю после **блокировки** средств.

По желанию Продавца чек может формироваться после операции **списания**. О необходимости формирования чека при списании необходимо сообщить [службе поддержки Payture](#) для изменения конфигурации Терминала.

Операция	Передача чека на при блокировке	Передача чека при списании (Charge)
<b>Одностадийный платеж</b>	Чек необходимо передавать в запросе <a href="#">apim/Init</a> . Чек будет отправлен при блокировке / списании в рамках одностадийного платежа	
<b>Двухстадийный платеж</b>	Чек необходимо передавать в запросе <a href="#">apim/Init</a> . Чек будет отправлен при блокировке средств.  Если выполняется частичное списание, в запросе <a href="#">apim/Charge</a> необходимо передать новый чек с позициями, соответствующими сумме частичного списания. В таком случае будет автоматически сформирован и отправлен чек «Возврат прихода» на полную сумму и отправлен новый чек прихода.	Чек с позициями, соответствующими сумме списания (полного или частичного), необходимо передавать в запросе <a href="#">apim/Charge</a> .
<b>Отмена блокировки (двухстадийный платеж)</b>	Отмена блокировки выполняется на полную сумму, поэтому чек «Возврат прихода» будет сформирован автоматически.	Чек «Возврат прихода» не требуется, так как чек прихода еще не был сформирован.
<b>Возврат</b>	При <b>полном</b> возврате чек «Возврат прихода» будет сформирован автоматически. При <b>частичном</b> возврате в запросе <a href="#">apim/Refund</a> необходимо передать новый чек прихода с позициями, соответствующими сумме остатка после возврата. В таком случае будет автоматически сформирован и отправлен чек «Возврат прихода» на полную сумму и отправлен новый чек прихода.	

**Внимание!** Продавцу важно правильно формировать чек и соблюдать все ограничения параметров чека для успешной передачи чека в ФНС. Ошибка передачи чека в сервис онлайн-касс не будет передана в ответе на платежный запрос, так как чек отправляется асинхронно.

Результаты передачи чека Продавец может получить в рамках [нотификаций](#) сервиса чеков или запроса [статуса чека apicheque/Status](#).

## 6 Тестирование интеграции с платежным шлюзом

Тестирование интеграции необходимо выполнять, используя параметры тестового доступа и [список тестовых карт](#).

Аналитика и информация о тестовых платежах доступна в тестовом личном кабинете Payture.

Для операций с Apple Pay, Google Pay и Samsung Pay используйте любой платежный токен. На тестовой среде платежные данные, полученные после расшифрования, будут изменены платежным шлюзом на данные тестовой карты 4011 1111 1111 1112. Результат — успешное выполнение операции.

### 12) Тестирование отправки чеков

Формирование чеков в тестовой среде выполняется с использованием тестовых онлайн-касс. Полученный чек идентичен боевому, но не является фискальным документом и не отправляется в ОФД и ФНС.