



Transferuj Android Mobile Library

**Krajowy Integrator Płatności Spółka Akcyjna** (National Payment Integrator Joint Stock Company) based in Poznań, Św. Marcin Street 73/6, added to National Court Register by District Court Poznan - New Town and Wilda in Poznan, VIII Division of the National Court Register at the KRS number 0000412357, NIP number 7773061579, REGON 300878437, initial capital 4 798 500,00 PLN (paid up in full).

# Transferuj Android Mobile Library

Biblioteka mobilna przygotowana dla systemu Android przez zespół transferuj.pl służy łatwej integracji bramki płatności w aplikacji mobilnej.

## 1 Konfiguracja projektu

- Biblioteka jest zgodna z **API >= 8**. Jest to minimalna wspierana wersja, którą należy ustawić w projekcie.
- W środowisku Android Studio (testowane na wersji 1.0) należy wybrać z menu `File` opcję `New Module...`.
- W nowym oknie należy rozwinąć zakładkę `More Modules` i z listy wybrać opcję `Import .JAR or .AAR Package`.
- W kolejnym oknie należy wskazać lokalizację pliku `transferuj_android_mobile_library-1.0.aar` a następnie kliknąć przycisk `Finish`.
- Następnie w pliku `build.gradle` modułu tworzonej aplikacji, w sekcji `dependencies`, należy dodać wpis (nazwa musi być zgodna z nazwą zaimportowanego modułu biblioteki):  
`compile project(':transferuj_android_mobile_library-1.0')`

### UWAGA!

Biblioteka wykorzystuje bibliotekę `AppCompat v21`, którą należy również dołączyć do swojego projektu poprzez dodanie poniższego wpisu w pliku `build.gradle`:

```
compile 'com.android.support:appcompat-v7:21.0.+'
```

## 2 Sposób użycia biblioteki w projekcie

Poniżej opisano przykładowy sposób rozszerzenia klasy `Activity`.

- Po poprawnym skonfigurowaniu projektu rozpocznij od deklaracji następujących zmiennych:

```
private static final int REQUEST_TRANSFER = 33;  
private TransferujPayment mTransferujPayment = null;
```

- W metodzie `onSaveInstanceState` dodaj następujący fragment kodu:

```
outState.putParcelable(TransferActivity.EXTRA_PAYMENT,  
mTransferujPayment);
```

- W metodzie `onCreate` dodaj:

```
if (savedInstanceState == null) {  
    mTransferujPayment = new TransferujPayment();  
} else {  
    mTransferujPayment =  
savedInstanceState.getParcelable(TransferActivity.EXTRA_PAYMENT);  
}
```

- Po utworzeniu obiektu reprezentującego płatność należy ustawić wymagane parametry zgodnie z dokumentacją znajdującą się na stronie transferuj.pl ([dokumentacja](#)). Parametry można ustawić np. w ciele metody onCreate aktywności jak poniżej:

```
mTransferujPayment.setId(„twoje_id”).setAmount(„kwota_transakcji”).setDescription(„opis_transakcji”).setCrc(„crc”).setSecurityCode(„twój_kod”).setClientEmail(„email_klienta”).setClientName(„imie_nazwisko_klienta”);
```

Można również ustawić gotowy, wygenerowany wcześniej link i wtedy konfiguracja obiektu reprezentującego płatność wygląda jak poniżej:

```
mTransferujPayment.setPaymentLink(„wygenerowany_link_płatności”);
```

- Aby rozpocząć proces płatności dodaj poniższy fragment kodu w odpowiednim miejscu (np. kod może być wywoływany po naciśnięciu przycisku):

```
Intent intent = new Intent(this, TransferActivity.class);
intent.putExtra(TransferActivity.EXTRA_PAYMENT, mTransferujPayment);
startActivityForResult(intent, REQUEST_TRANSFER);
```
- Ostatni krok to dodanie poniższego kodu w metodzie onActivityResult:

```
if (requestCode == REQUEST_TRANFER) {
    if (resultCode == RESULT_OK) {
        // Transakcja poprawna. Poczekaj na powiadomienie.
    } else {
        // Użytkownik anulował transakcję lub wystąpił błąd.
    }
}
```

## 3

### Historia zmian

Wersja 1.0 (Grudzień 2014):

- Pierwsza wersja dokumentu.