

**DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN DETALLADA DE CONSUMO DE
WEB SERVICE Y LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA**



Bogotá D.C., Octubre 26 de 2022



OBJETIVO

Este documento establece la especificación detallada de consumo de Web Service y listado de mensajes de respuesta asociado al Sistema de Conexión en línea MET SCLM+

CONSIDERACIONES

Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.



1. INFORMACIÓN A TRANSMITIR

Coljuegos expondrá un servicio web con interfaz tipo REST, cuyo detalle será publicado en la página web de la entidad con el nombre: Documento de especificación detallada de consumo de Web Service y listado mensajes de respuesta.pdf, dicho servicio tendrá como objetivo recibir la información a transmitir por los operadores a Coljuegos a través de una estructura XML o JSON encriptado, generada automáticamente desde el Sistema central de los operadores autorizados de juegos localizados, con las siguientes especificaciones:

INFORMACIÓN DE ENTRADA GENERAL				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	8	SI	nvarchar	Numero de contrato - Coljuegos
F18Data	-	SI	Objeto	Contenido de datos operador
CodigoSha	20	SI	Lista Objeto	Códigos SHA del sistema del Operador
LoginSiito		SI	nvarchar	Usuario de identificación WS operador
PassSiito		SI	nvarchar	Contraseña de identificación WS Operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA F18Data				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
RI	-	SI	Objeto	Indicador registro inicial archivo operador.
RC	-	SI	Lista de Objeto	Indicador registro inicial Local
RF	-	SI	Objeto	Indicador registro final archivo operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RI				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
FechaReporte	-	Sí	aaaaMMdd	Fecha reporte (AAAAMMD)
Nit	9	Sí	numeric	Número de identificación
Clave	200	Sí	nvarchar	Clave de fabricante SCLM+
Formato	3	SI	nvarchar	X18 – Valor por defecto

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RC				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	8	Sí	nvarchar	Numero de contrato otorgado por Coljuegos
CodigoLocal	4	Sí	nvarchar	Código del local o establecimiento del operador



INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RC				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
RD	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro detalle METL



INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Long	Obligatorio	Tipo	Descripción
Nuc	10	Si	numeric	Numero Único generado por COLJUEGOS, asignado en el inventario a cada MET autorizada
Nuid	20	Si	Nvarchar	Numero Único de Identificación Digital de la MET - NUID
serial	30	Si	Nvarchar	Código serial de la MET a reportar
coinIn	19	Si	bigint	Valor total acumulado de todas las apuestas (Entradas) a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
CoinOut	19	Si	bigint	Valor total acumulado de todos los pagos realizados de las apuestas ganadoras (Salidas) a la fecha, Sin premios mayores (JackPot), debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
JackPot	19	Si	bigint	Valor total acumulado de todos los premios mayores (Jackpots) pagados por máquina y/o por asistente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales.
handPaid	19	No	bigint	Valor total acumulado pagado manualmente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
billin	19	No	bigint	Valor total acumulado del dinero en efectivo ingresado en el Billetero



				a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
GamesPlayed	19	Si	bigint	Cantidad acumulada de jugadas realizadas a la fecha.
PorcentajeTeorico	19	Si	bigint	Porcentaje teórico de retorno al jugador del juego instalado en la máquina.
eventSignificativo	2	Si	nvarchar	Código del evento significativo
FechaEventSignificativo	-	Si	aaaaMMddHHmmSS	Fecha y hora en que se presentó el evento
RE	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro final Local

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RE				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
contrato	8	Sí	nvarchar	Numero de contrato
codigoLocal	4	Sí	nvarchar	Código del Local. Se debe diligenciar igual al registro de control "RC" del Local a reportar.
TotalRD	-	SI	bigint	Total, registros "RD" del Local. No incluye el registro "RC" del Local.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RF				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Fecha reporte		Sí	aaaaMMdd	Fecha reporte
Nit	9	Sí	numeric	Número de identificación
Formato	-	SI	Lista Objeto	X18 – Valor por defecto
TotalGlocalRegistros ListaRD	10	S1	bigint	Total de registros detalle (RD) del Archivo Operador, NO incluye los registros de control: Inicial archivo operador (RI), Inicial Local (RC), Final Local (RE).

INFORMACIÓN DE SALIDA



Código Error	Descripción del error
--------------	-----------------------

2. INFORMACIÓN DE SERVICIO REST

El método a ser llamado deberá ser `enviarDatosReporteScImPlus`:

POST/sclm/enviarDatosReporteScImPlus

<https://sclmpluspr.coljuegos.gov.co/SCLMMetOnline-war/api/sclm/enviarDatosReporteScImPlus>

La información del servicio se podrá enviar en formato XML y JASON

Deberán diligenciar el siguiente XML y enviarlos datos a través del servicio web:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<sclmPlus>
  <numeroContrato>?</numeroContrato>
  <loginSiito>?</loginSiito>
  <passSiito>?</passSiito>
  <codigoSHA>
    <codigoSHA>?</codigoSHA>
  </codigoSHA>
  <f18Data>
    <ri>
      <fechaReporte>?</fechaReporte>
      <nit>?</nit>
      <formato>?</formato>
      <clave>?</clave>
    </ri>
    <rc>
      <contrato>?</contrato>
      <codigoLocal>?</codigoLocal>
      <rd>
        <nuc>?</nuc>
        <nuid>?</nuid>
        <serial>?</serial>
        <coinIn>?</coinIn>
        <coinOut>?</coinOut>
        <jackPot>?</jackPot>
        <handPaid>?</handPaid>
        <billIn>?</billIn>
        <gamesPlayed>?</gamesPlayed>
        <porcentajeTeorico>?</porcentajeTeorico>
```



```
<eventSignificativo>?</eventSignificativo>
<fechaEventSignificativo>?</fechaEventSignificativo>
<re>
  <contrato>?</contrato>
  <codigoLocal>?</codigoLocal>
  <totalRD>?</totalRD>
</re>
</rd>
</rc>
</rf>
  <fechaReporte>?</fechaReporte>
  <nit>?</nit>
  <formato>?</formato>
  <totalGlogalRegistrosListaRD>?</totalGlogalRegistrosListaRD>
</rf>
</f18Data>
</sclmPlus>
```

Deberán diligenciar el siguiente JSON y enviarlos datos a través del servicio web:

```
{
  "numeroContrato": "string",
  "loginSiito": "string",
  "passSiito": "string",
  "codigoSHA": [
    {
      "codigoSHA": "string"
    }
  ],
  "f18Data": {
    "ri": {
      "fechaReporte": "string",
      "nit": "string",
      "formato": "string",
      "clave": "string"
    },
    "rc": [
      {
        "contrato": "string",
        "codigoLocal": "string",
        "rd": [
          {
            "nuc": "string",
            "nuid": "string",
            "serial": "string",
```



```
"coinIn": "string",
"coinOut": "string",
"jackPot": "string",
"handPaid": "string",
"billIn": "string",
"gamesPlayed": "string",
"porcentajeTeorico": "string",
"eventSignificativo": "string",
"fechaEventSignificativo": "string",
"re": [
  {
    "contrato": "string",
    "codigoLocal": "string",
    "totalRD": "string"
  }
]
},
"rf": {
  "fechaReporte": "string",
  "nit": "string",
  "formato": [
    "string"
  ],
  "totalGlogalRegistrosListaRD": "string"
}
}
```

NOTA:

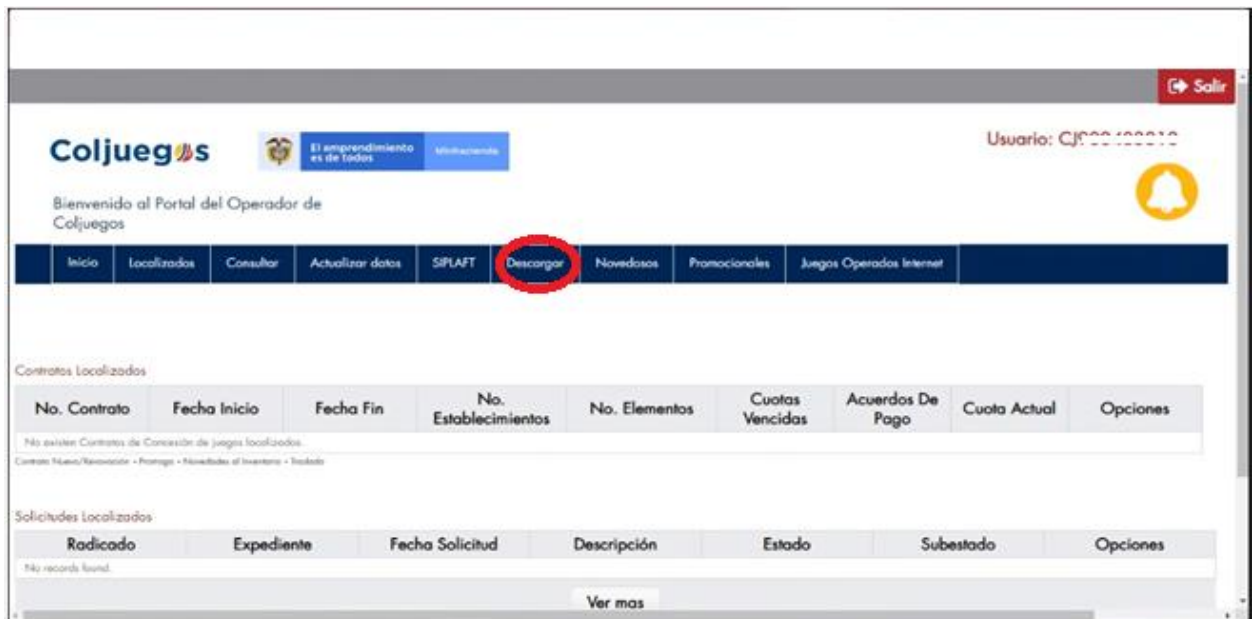
3. PROCEDIMIENTO ENCRIPCIÓN XML o JSON (RSA ENCRYPT)

Desde el Portal del Operador, los operadores deberán descargar el componente de encriptación ENCRYPT RSA (Complemento encriptación SCLM +), con el cual los fabricantes del SCLM deberán encriptar la información a transmitir, los fabricantes deben solicitar al operador este componente y realizar el siguiente procedimiento:

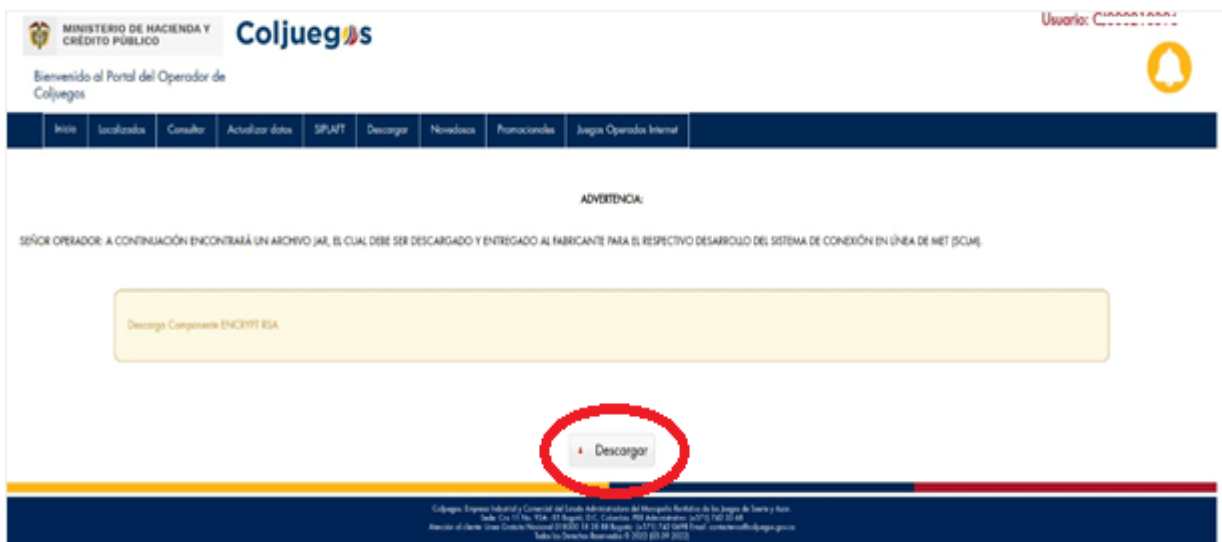
OPERADOR:



1. Ingresar al Portal del Operador con su usuario/clave, seleccionar la opción **Descargar** del menú superior:



2. Seleccione la opción: **Descarga Componente ENCRYPT RSA (Complemento encriptación SCLM +)** y luego el botón **Descargar**:

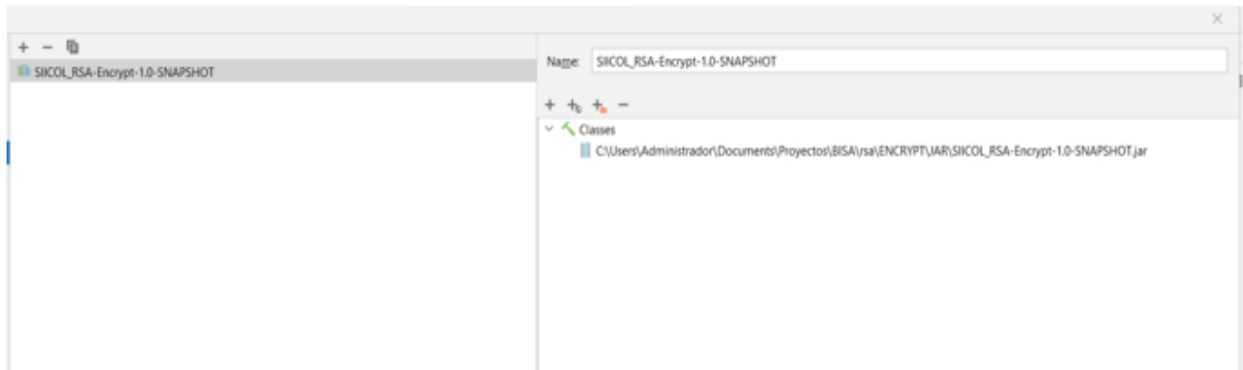


3. Buscar en descargas el archivo **RSA-ENCRYPT.jar** y entregar a su fabricante.



FABRICANTE:

1. Una vez recibido el archivo **RSA-ENCRYPT.jar** proceder a incluirla en la librería del proyecto de desarrollo.



(Esta es una descripción utilizando IntelliJ)

2. Para la implementación se instancia la clase RSA como se ve a continuación:

```
import co.gov.coljuegos.siicol.rsa.RSA;

public class Implementacion {

    public static void main (String[] args)

    {
        try {
            RSA rsa = new RSA();
            String publicKey = rsa.generarLLavePublica( usuario: "JSCC");
            String datosEncriptados = rsa.encriptarDatos( data: "informacion a encriptar aqui", publicKey, usuario: "JSCC");

            System.out.println(datosEncriptados);
        }catch (Exception ex)
        {
        }
    }
}
```

3. Descripción técnica de la librería:

La librería SIICOL-RSA está compuesta por 2 Métodos.

1. **generarLLavePublica:**

Parámetros de Entrada: usuario



Parámetros de salida: String (Llave pública)

encriptarDatos:

Parámetros de Entrada: data (Información a encriptar)
llavePublica
usuario

Parámetros de salida: String (Información encriptada)

```

generarLlavePublica

public String generarLlavePublica(String usuario)
    throws Exception

Genera una llave Publica por usuario enviado como parametro

Parameters:
usuario -

Returns:

Throws:
Exception

encriptarDatos

public String encriptarDatos(String data,
    String llavePublica,
    String usuario)
    throws NoSuchAlgorithmException,
    InvalidKeySpecException

Genera Funcion Para Encriptar los datos , recibe como parametro los datos a encriptar, la llave publica generada con el metodo generarLlavePublica y el usuario que genero dicha clave.

Parameters:
data -
llavePublica -
usuario -

Returns:

Throws:
NoSuchAlgorithmException - ,InvalidKeySpecException
InvalidKeySpecException

```

4. LISTADO DE MENSAJES DE RESPUESTA WEB SERVICE REQUERIMIENTOS TÉCNICOS SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +

El operador de juegos localizados, a partir de los datos compartidos con el Sistema de Coljuegos recibirá a través del web service los siguientes códigos de error, los cuales son susceptibles de ajustes durante el periodo de prueba a ejecutarse entre el SCLM+ del operador y la entidad, así:

Código de respuesta	Descripción
200 OK	Solicitud aceptada; la respuesta contiene el resultado. Este es un código de respuesta general a cualquier solicitud. En las solicitudes GET, el recurso o datos solicitados están en el cuerpo de la respuesta. En las solicitudes PUT o



Código de respuesta	Descripción
	DELETE, la solicitud fue satisfactoria y la información acerca del resultado (como los identificadores de recursos nuevo o los cambios en el estado del recurso) se puede encontrar en el cuerpo de la respuesta.
201 CREATED	Las operaciones PUT o POST devuelven este código de respuesta e indica que se ha creado un recurso de forma satisfactoria. El cuerpo de la respuesta podría, por ejemplo, contener información acerca de un nuevo recurso o información de validación (por ejemplo, cuándo se actualiza un activo).
204 NO CONTENT	Indica que se ha aceptado la solicitud, pero no había datos para devolver. Esta respuesta se devuelve cuando se ha procesado la solicitud, pero no se ha devuelto ninguna información adicional acerca de los resultados.
400 BAD REQUEST	La solicitud no fue válida. Este código se devuelve cuando el servidor ha intentado procesar la solicitud, pero algún aspecto de la solicitud no es válido; por ejemplo, un recurso formateado de forma incorrecta o un intento de despliegue de un proyecto de sucesos no válido en el tiempo de ejecución de sucesos. La información acerca de la solicitud se proporciona en el cuerpo de la respuesta e incluye un código de error y un mensaje de error.
401 UNAUTHORIZED	El servidor de aplicaciones devuelve este código de respuesta cuando está habilitada la seguridad y faltaba la información de autorización en la solicitud.
403 FORBIDDEN	Indica que el cliente ha intentado acceder a un recurso al que no tiene acceso. Podría producirse si el usuario que accede al recurso remoto no tiene privilegios suficientes; por ejemplo, con el rol WBERestApiUsers o WBERestApiPrivilegedUsers. Los usuarios que intenten acceder a proyectos de sucesos privados que son propiedad de otros podrían recibir también este error, pero solo si tienen el rol WBERestApiUsers en lugar de WBERestApiPrivilegedUsers.
404 NOT FOUND	Indica que el recurso de destino no existe. Esto podría deberse a que el URI no está bien formado o a que se ha suprimido el recurso.



Código de respuesta	Descripción
405 METHOD NOT ALLOWED	Se produce cuando el recurso de destino no admite el método HTTP solicitado; por ejemplo, el recurso de funciones solo permite operaciones GET.
406 NOT ACCEPTABLE	El recurso de destino no admite el formato de datos solicitado en la cabecera de Accept o el parámetro accept. Es decir, el cliente ha solicitado la devolución de los datos en un determinado formato, pero el servidor no puede devolver datos en ese formato.
409 CONFLICT	Indica que se ha detectado un cambio conflictivo durante un intento de modificación de un recurso. El cuerpo de la respuesta contiene más información.
415 UNSUPPORTED MEDIA TYPE	El recurso de destino no admite el formato de datos del cuerpo de la solicitud especificado en la cabecera de Content-Type.
500 INTERNAL SERVER ERROR	Se ha producido un error interno en el servidor. Esto podría indicar un problema con la solicitud o un problema en el código del lado del servidor. Se puede encontrar información acerca del error en el cuerpo de respuesta.
1006	Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.
1017	Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor aguarde unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar terminé su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.
1109	El contrato xxxx que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.
1111	Transmisión exitosa, numero de radicado xxxxxxxxxx
1118	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.
2000	No se puede transmitir información de meses anteriores.
2001	La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaaMMdd. Por favor verificar.
2002	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.



Código de respuesta	Descripción
2004	Error en reporte diario en secuencia, Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejo de transmitir en secuencia el día dd/mm/aaaa
2014	No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.
3005	El reporte del día dd/mm/aaaa ya se encuentra cargado en el sistema.

***** F I N *****