



**Protocollo
per il
Bingo a distanza
(PBAD)**

Indice

Premessa.....	3
1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati.....	3
2 Caratteristiche dei messaggi.....	4
3 Elenco dei messaggi.....	4
4 Sequenza dei messaggi durante una partita	4
5 Regole sui messaggi di servizio.....	5
6 Gestione della sicurezza.....	5
7 Disponibilità del servizio	6
Struttura dei messaggi.....	7
8 Struttura dell'header.....	7
9 Struttura del body.....	8
10 Messaggio di trasmissione anagrafica giocatori (140)	8
11 Messaggio di rinnovo contratto del giocatore (150)	9
12 Messaggio di annullamento del contratto del giocatore (160)	10
13 Messaggio di pagamento vincita (170)	10
14 Messaggio di comunicazione rimborso (175)	11
15 Messaggio di richiesta anagrafica circuiti intersala (180)	12
16 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (190).....	12
17 Messaggio di avvio partita (200)	13
18 Messaggio di richiesta cartelle disponibili (210)	14
19 Messaggio di acquisto delle cartelle (220).....	15
20 Messaggio di comunicazione dei montepremi e numeri estratti (230).....	16
21 Messaggio comunicazione vincite (240)	16
22 Messaggio di fine partita (250)	18
Gestione degli errori	19
23 Struttura del body di comunicazione errore.....	19
24 Tipi di errore possibili.....	19
25 Gestione degli errori di time-out	19
Tabelle di riferimento	21

Premessa.

Il presente documento definisce i nuovi protocolli di comunicazione fra il server della sala virtuale e il server di AAMS per il gioco del Bingo a distanza.

Le modifiche riguardano:

- l'aggiunta dei campi "forn_serv_conn", "vers_prot" nell'header dei messaggi;
- l'aggiunta del campo "cod_tit_sis" nei messaggi 150, 160, 170, 210, 220;
- l'aggiunta del campo "cod_rete_tit_sis" nei messaggi 140, 150, 160, 170, 180, 210, 220;
- l'aggiunta del campo "fl_tipo_vincita" nel messaggio 170;
- la modifica del messaggio 200 dove non sono più presenti i campi "durata vendita", "ora fine", "minuti fine" ma dei campi "iniz_vend", "fin_vend" che identificano data e ora di inizio vendita e fine vendita;
- lo spostamento della stringa di estrazione dal messaggio 240 al messaggio 230 quando quest'ultimo comunica il montepremi definitivo;
- lo spostamento dei campi fondo premi speciali (fissi e incrementali) e flag prossima apertura dal messaggio 250 al messaggio 230 valorizzati quando si comunica il montepremi definitivo;
- la modifica della dimensione del campo "id_conto_gioco" da 10 Char a 20 Char nei messaggi 140, 150, 160, 170, 210, 220.
- la modifica in tutti i messaggi della dimensione del campo "esito" da 1 Int a 2 Int;
- la modifica nel messaggio 220 della dimensione del campo "cod_giocata" da 10 Char a 16 Char;
- la modifica del messaggio 190 della dimensione del campo "n_partite" da 1 Int a 2 Int.

Inoltre il attributo "nome campo" del header e del body dei messaggi diventa semplicemente "Campo" ed i valori sono adesso codici e non nomi (es. "Codice Concessionario" diventa "cod_conc", "Fornitore servizi connettività" diventa "cod_fsc" etc).

La comunicazione avviene su protocollo HTTP ed è quindi di tipo richiesta-risposta, per cui il server della sala virtuale invia un messaggio e attende la risposta del server AAMS.

Il contenuto di ciascun messaggio e della relativa risposta è costituito da un insieme di byte (stream), la cui composizione deve seguire le regole di sintassi descritte nel presente documento. Il messaggio deve essere inviato con il metodo POST del protocollo http.

1 Modalità di comunicazione e tipologia dei dati

I campi che costituiscono il messaggio contengono le seguenti tipologie di dati:

- numeri interi senza segno (int): contenuti in una sequenza di byte (se il valore del dato è minore di 256 si utilizza 1 byte, se il valore è da 256 a 65535 si utilizzano 2 byte, etc.). Si utilizza la notazione Big-endian (byte più significativo a sinistra). Si precisa che i campi numerici che contengono valori monetari devono essere sempre espressi in centesimi di Euro.
- Caratteri (char): un carattere è contenuto in 1 byte secondo la codifica ASCII. Si specifica che i campi eventualmente non valorizzati assumono il valore = " " (spazio) per ogni

byte, fino a coprire la lunghezza del campo. Inoltre, se il numero di caratteri è inferiore a quello specificato nel protocollo, si richiede di aggiungere a destra tanti caratteri " " (spazio) fino a raggiungere la lunghezza specificata.

- I caratteri ammessi sono:
 - o "0123456789";
 - o "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";
 - o "abcdefghijklmnopqrstuvwxy";
 - o "., - '_"

Il carattere " " (spazio) è ammesso nel campo descrizione in caso di errore (4.1).

2 Caratteristiche dei messaggi

Ogni messaggio è costituito da due parti:

Header: contiene i dati necessari all'individuazione del tipo di messaggio, nonché del sistema che lo ha inviato. E' fisso ed uguale per tutti i messaggi.

Body: contiene i dati che connotano la specifica richiesta o comunicazione presente nel messaggio. Ha una dimensione variabile, secondo la richiesta o la comunicazione che si effettua da o verso il sistema informatico integrato di sala.

Per inviare un messaggio, la sala virtuale deve predisporre uno stream di byte contenente l'header e il body opportunamente valorizzati; la risposta conterrà l'header esattamente uguale a quello della richiesta (ad eccezione del campo lunghezza del body) seguito da un body valorizzato con la risposta ovvero con un body di tipo segnalazione di errore, contenente un codice e una descrizione dell'errore.

3 Elenco dei messaggi

Sono previsti i seguenti messaggi:

- operazioni di gioco;
 1. Avvio della partita (200)
 2. Richiesta cartelle disponibili (210)
 3. Acquisto delle cartelle (220)
 4. Montepremi e numeri estratti (230)
 5. Cartelle vincenti (240)
 6. Fine partita (250)
- operazioni di servizio.
 1. Trasmissione anagrafica giocatore (140)
 2. Rinnovo contratto giocatore (150)
 3. Annullamento contratto giocatore (160)
 4. Pagamento vincita (170)
 5. Comunicazione rimborso (175)
 6. Richiesta anagrafica circuiti intersala (180)
 7. Richiesta rendiconto giornaliero (190)

4 Sequenza dei messaggi durante una partita

Nel corso di una partita, i messaggi delle operazioni di gioco devono essere inviati nello stesso ordine in cui sono elencati; inoltre, nell'ambito della stessa partita, i messaggi 200, 240 e 250

devono essere mandati una sola volta (da ciascun concessionario).

Il messaggio 210 deve essere inviato per ogni giocatore. Nel caso in cui il giocatore abbia acquistato tutte le cartelle assegnate, può richiederne altre ed è quindi necessario l'invio di un secondo messaggio 210 per quel giocatore.

Il messaggio 220 deve essere inviato per ogni singola operazione di vendita di ogni giocatore (il giocatore può effettuare più acquisti nella stessa partita).

Il messaggio 230 può essere mandato più volte, anche se è in corso la vendita delle cartelle, per richiedere l'ammontare dei premi non definitivo, calcolato sulle vendite effettuate sino a quel momento. In ogni caso, ogni concessionario deve richiedere 1 volta, al termine della fase di vendita, il montepremi definitivo.

Nel caso in cui, terminata la fase di vendita delle cartelle, non si sia raggiunta la soglia del quorum prevista per l'inizio del gioco, la partita verrà annullata.

In tutti i casi in cui la partita venga annullata, qualsiasi messaggio di gioco venga inviato dal sistema del concessionario al sistema di AAMS, che non sia il 250 di fine partita, avrà come risposta un messaggio di errore.

Prima di poter chiudere una partita, è necessario inviare tutti i messaggi 170 relativi ai pagamenti dei premi per quella partita; nel caso in cui la partita sia stata annullata, è necessario inviare il messaggio 175 di comunicazione di rimborso.

Una volta avviata in una sala una partita P con il messaggio 200, non è possibile inviare messaggi di gioco relativi ad altre partite in quella sala fino alla chiusura della partita P.

Tuttavia, dal momento in cui sia stato richiesto il montepremi definitivo per la partita P, verranno accettati unicamente i messaggi 200, 210 e 220, relativi alla partita successiva a P in quella sala.

Il concessionario rappresentante di un circuito, per poter chiudere la partita, deve attendere che tutti i concessionari partecipanti a quella partita abbiano inviato il messaggio di fine partita.

5 Regole sui messaggi di servizio

I messaggi di servizio possono essere inviati in qualsiasi momento.

I messaggi 140, 150 e 160 devono essere inviati una sola volta per giocatore

Il messaggio 170 deve essere inviato una sola volta per ogni vincita pagata.

Il messaggio 175 deve essere inviato una sola volta per partita annullata, da ogni concessionario partecipante alla partita.

6 Gestione della sicurezza

Al fine di garantire l'autenticità e l'integrità della comunicazione, i messaggi (sia di richiesta che di risposta) dovranno essere corredati di firma elettronica.

I messaggi saranno firmati secondo lo standard PKCS#7, con content type signed-data ed i campi opzionali ExtendedCertificatesAndCertificates e CertificateRevocationLists assenti. Le chiavi utilizzate saranno di tipo RSA a 1024 bit; per il calcolo del digest verrà usato l'algoritmo SHA1.

L'omissione del campo ExtendedCertificatesAndCertificates, per quanto inusuale, è prevista dallo standard, ed è giustificata in questo caso dall'overhead che implicherebbe, data la ridotta lunghezza dei messaggi. Nei messaggi non sarà quindi inserito il certificato utilizzato per la firma, ma solo un riferimento, che presuppone che il ricevente sia in già in possesso di una copia del certificato.

La verifica dell'integrità e dell'autenticità del messaggio sarà quindi effettuata verificando la firma apposta dal mittente e controllando che il certificato non sia scaduto.

Le specifiche per la produzione e la distribuzione dei certificati utilizzati sono al di fuori dello scopo del presente documento.

7 Disponibilità del servizio

L'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato definisce gli orari giornalieri di disponibilità del servizio, dandone pubblicità ai soggetti interessati attraverso le consuete modalità di comunicazione.

Struttura dei messaggi

8 Struttura dell'header

La struttura dell'header è uguale per tutti i tipi di messaggi, sia per la richiesta verso AAMS che per la risposta da AAMS.

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	vers_prot	1	Int	Identifica la versione del protocollo (il suo valore è 1 per questa versione)
2	cod_fsc	2	Int	Codice identificativo del fornitore dei servizi di connettività
3	cod_conc	16	Char	Codice identificativo del concessionario
4	cod_sala_virt	4	Char	Codice identificativo della sala virtuale che effettua la partita.
5	giorno	2	Int	Numero giuliano del giorno (1-366)
6	anno	2	Int	Anno
7	id_partita	2	Int	Numero d'ordine della partita, nell'ambito del giorno (0-65535)
8	tipo_mess	1	Int	Uno dei tipi elencati in 1.2 (100-250)
9	lung_body	2	Int	Lunghezza del body del messaggio, espressa in byte

La lunghezza totale è di 32 byte

Per tutti i messaggi inviati dai concessionari del bingo che non utilizzano un fornitore di connettività, il campo 2 deve essere uguale a zero.

Per tutti i messaggi inviati dalla stessa sala virtuale, i campi 3 e 4 devono essere sempre gli stessi.

Per tutti i messaggi di gioco relativi alla stessa partita (anche se inviati da concessionari diversi nel caso di partita di circuito) i campi da 4 a 7 devono essere gli stessi.

I campi da 4 a 7 :

per i messaggi di gioco(da 200 a 250) devono identificare la partita in corso di svolgimento

per i messaggi di servizio per l'anagrafica dei giocatori (140,150,160) devono essere sempre uguali a zero.

Per i messaggi di pagamento vincita e di rimborso (170, 175) devono identificare la partita a cui si riferisce la vincita o il rimborso.

Per il messaggio di richiesta anagrafica circuiti (180) devono essere tutti uguali a 0 (zero) a meno del campo 4, che deve essere valorizzato con il codice della sala di cui si richiede l'anagrafica dei concessionari aderenti

Per il messaggio di rendiconto giornaliero (190) il campo 4 deve essere uguale a 0(zero) se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario in tutte le sale, altrimenti deve essere valorizzato con un codice sala se si vuole il totale relativo alle partite giocate dal concessionario in una sola sala. I campi 5 e 6 devono identificare la giornata di gioco di cui si richiede il rendiconto. Il campo 7 deve essere uguale a 0(zero)

La sala (campo 4) deve sempre essere una di quelle in cui il concessionario è abilitato a giocare

Per i messaggio di gioco Giorno/anno sono quelli della fine della fase di vendita della partita (possono quindi non coincidere con quelli di invio del messaggio).

L'identificativo della partita deve essere assegnato in modo sequenziale, partendo da 1, per ciascun giorno ed anno.

9 Struttura del body

In questo capitolo sono definite le strutture dei body di richiesta per ogni tipo di messaggio. Nel caso in cui la richiesta della sala virtuale sia corretta e non si siano verificati errori durante l'elaborazione da parte di AAMS, il body di risposta è quello descritto di seguito, altrimenti la risposta di AAMS conterrà un body di tipo segnalazione di errore (vedi capitolo 4). Per tutti i body di risposta, se non si segnala nessun errore, il primo campo è uguale a 0 (zero) o uguale al "tipo messaggio" (vedi par 4.3)

10 Messaggio di trasmissione anagrafica giocatori (140)

Header.tipo_messaggio 140

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'apertura di un conto di gioco di un giocatore. La comunicazione di un conto di gioco è prerequisite per poter richiedere cartelle disponibili (messaggio210).

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
2	id_user	20	Char	Pseudonimo del giocatore
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	giorno_iniz_contratto	2	Int	Giorno di inizio del contratto (giuliano)
6	anno_iniz_contratto	2	Int	Anno di inizio del contratto
7	giorno_fine_contratto	2	Int	Giorno di fine del contratto (giuliano)
8	anno_fine_contratto	2	Int	anno di fine del contratto

Lunghezza totale: 65 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 140)

Lunghezza totale: 2 byte

11 Messaggio di rinnovo contratto del giocatore (150)**Header.tipo_messaggio 150****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il rinnovo della validità di un conto di gioco già aperto di un giocatore.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
2	id_user	20	Char	Pseudonimo del giocatore
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	giorno_fine_contratto	2	Int	Giorno di fine del contratto (giuliano)
6	anno_fine_contratto	2	Int	anno di fine del contratto

Lunghezza totale: 61 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 e 150)

Lunghezza totale: 2 byte

12 Messaggio di annullamento del contratto del giocatore (160)**Header.tipo_messaggio 160****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'annullamento di un conto di gioco di un giocatore.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
2	id_user	20	Char	Pseudonimo del giocatore
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 57 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 160)

Lunghezza totale: 2 byte

13 Messaggio di pagamento vincita (170)**Header.tipo_messaggio 170****Descrizione:**

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il pagamento di una vincita di una partita.

Il pagamento delle eventuali vincite di una partita è prerequisito per poter comunicare la fine della partita stessa (messaggio 250)

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	cod_tipo_pag	1	Int	Tipo del pagamento (vedi tabella 1)
2	id_conto_gioco	20	Char	Numero di conto di gioco
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")

4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	giorno	2	Int	Numero giuliano del giorno (1-366) in cui è stato effettuato il pagamento
6	anno	2	Int	Anno in cui è stato effettuato il pagamento
7	ora	1	Int	Ora (0-23) in cui è stato effettuato il pagamento
8	minuti	1	Int	Minuti (0-59) in cui è stato effettuato il pagamento
9	fl_tipo_vincita	1	Int	Specifica che la vincita è riscuotibile o utilizzabile solo per l'acquisto di nuove cartelle (0=non riscuotibile, 1= riscuotibile)
10	imp_vincita	4	Int	Importo della vincita pagata (in centesimi di Euro)
11	id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella
12	cod_tipo_vincita	1	Int	Tipo di vincita(vedi tabella 2)

Lunghezza totale: 54 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 170)

Lunghezza totale: 2 byte

14 Messaggio di comunicazione rimborso (175)

Header.tipo_messaggio **175**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare il rimborso delle cartelle vendute nel caso di annullo di una partita.

Il rimborso delle cartelle di una partita annullata è prerequisite per poter comunicare la fine della partita stessa (250)

Il concessionario è informato dell'annullo di una partita mediante la risposta del messaggio 230 - comunicazione montepremi

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 175)

Lunghezza totale: 2 byte

15 Messaggio di richiesta anagrafica circuiti intersala (180)

Header.tipo_messaggio **180**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere l'elenco dei concessionari che risultano partecipare ad un circuito di gioco

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0)
2	n_conc	1	Int	Numero di concessionari
3	Concessionari			Si ripete 'n_conc' volte
	3.1 cod_conc	16	char	Codice concessionario
	3.2 denominazione	50	char	Denominazione del Concessionario a cui appartiene la sala del circuito

Lunghezza totale: 3 + (n_conc * 66) byte

16 Messaggio di richiesta rendiconto giornaliero (190)

Header.tipo_messaggio **190**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di ottenere i dati di rendicontazione contabile di tutte le partite a cui ha partecipato per la data di competenza richiesta.

Le partite sono contabilizzate per data competenza, cioè la data in cui è terminata la vendita delle cartelle relative.

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
--	--------------	-----------	-------------	--------------------

1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 e 190)
2	n_partite	2	Int	Numero partite giocate
3	imp_venduto	4	Int	Il ricavato dalla vendita delle cartelle (al netto degli annulli)
4	imp_montepremi	4	Int	Importo destinato ai montepremi
5	imp_erario_aams	4	Int	Importo destinato all'erario/aams

Lunghezza totale: 15 byte

17 Messaggio di avvio partita (200)

Header.tipo_messaggio **200**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare l'avvio di una partita. Nel body di risposta, il campo 2 può essere 0 (zero), nel caso in cui la partita sia senza premi speciali. In tal caso i campi 3.1 e 3.2 e 3.3 non sono presenti. Nel body di risposta, i campi 4 e 5 sono uguali a 0 (zero) nel caso in cui la partita non preveda l'assegnazione del premio speciale a progressivo di estrazione incrementale.

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	imp_taglio	2	Int	Taglio di gioco (in centesimi di Euro)
2	iniz_vendita	19	Char	Data di inizio vendita nel formato 'DD/MM/YYYY hh:mi:ss'
3	fine_vendita	19	Char	Data di fine vendita nel formato 'DD/MM/YYYY hh:mi:ss'
4	dim_lotto	2	Int	Dimensione del lotto di cartelle a disposizione del giocatore (la dimensione massima è stabilita dal regolamento)
5	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali per la partita (da 0 a n)
6	Premio speciale pf			Si ripete "n_premi_pf" volte
	6.1 id_premio_pf	1	Int	Identificativo del premio da applicare in questa partita

Lunghezza totale: 44 byte + (1* Numero premi speciali)

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 200)
2	n_premi_pf	1	Int	Numero premi speciali a progressivo fisso per la partita
3	Premio speciale pf			Si ripete "n_premi_pf" volte

	3.1 prog_premio_pf	1	Int	Progressivo di estrazione
	3.2 perc_premio_pf	2	Int	Percentuale del fondo attribuita al premio (espressa in decimillesimi)
	3.3 imp_premio_pf	4	Int	Ammontare del premio Bingo speciale in centesimi di Euro
4	prog_premio_pi	1	Int	Progressivo di estrazione per il premio a estrazione incrementale
5	imp_premio_pi	4	Int	Ammontare del premio a estrazione incrementale
6	imp_fondo_pf	4	Int	Ammontare del fondo premi speciali ad estrazione fissa in centesimi di Euro
7	imp_fondo_pi	4	int	Ammontare del fondo premio speciale a estrazione incrementale in centesimi di Euro

Lunghezza totale: $16 + (n_premi_pf * 7)$

18 Messaggio di richiesta cartelle disponibili (210)

Header.tipo_messaggio **210**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere un lotto di cartelle da assegnare ad un giocatore.

Nel caso in cui un giocatore abbia acquistato tutte le cartelle del lotto assegnatogli, è possibile richiedere l'assegnamento di un nuovo lotto inviando nuovamente il messaggio.

Nel caso in cui un giocatore non abbia esaurito il lotto, successivi invii di questo messaggio avranno in risposta sempre lo stesso lotto di cartelle

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
2	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
3	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco

Lunghezza totale: 37 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 210)
2	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	prima_cartella	4	Int	Identificatore della prima cartella del lotto
6	ultima_cartella	4	Int	Identificatore dell'ultima cartella del lotto

L

Lunghezza totale: 47 byte

19 Messaggio di acquisto delle cartelle (220)

Header.tipo_messaggio **220**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare le cartelle che il giocatore ha richiesto di acquistare, per ottenere la convalida dell'acquisto

Questo messaggio può essere inviato più volte per lo stesso giocatore, nella stessa partita. La risposta conterrà un codice giocato diverso ogni volta se le cartelle non risultano ancora acquistate; altrimenti un codice di errore.

Se il campo 3 della richiesta contiene il valore 0, il messaggio assume il significato di "conferma ultimo acquisto" e quindi non comporterà alcun acquisto di cartelle e la risposta conterrà i dati relativi all'ultima operazione di vendita registrata per quel giocatore in quella partita. (con codice esito 220)

Body di richiesta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
2	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
3	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
4	n_cartelle	1	Int	Numero di cartelle richieste
5	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	5.1 id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella

Lunghezza totale: 38 + (n_cartelle * 4) byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
--	--------------	-----------	-------------	--------------------

1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 220)
2	id_conto_gioco	20	Char	Identificatore del giocatore che richiede l'acquisto
3	cod_rete_tit_sis	1	Int	Codice identificativo della rete attribuito da AAMS al titolare di sistema gestore dei conti di gioco (vedi tabella 3 "Tipi rete")
4	cod_tit_sis	16	Char	Codice identificativo del titolare di sistema per la gestione dei conti di gioco
5	cod_giocata	16	Char	Codice univoco identificativo della giocata, assegnato da AAMS
6	n_cartelle	1	Int	Numero di cartelle richieste
7	Cartelle			Si ripete 'n_cartelle' volte
	7.1 id_cartella	4	Int	Identificatore della cartella

Lunghezza totale: : 56 + (n_cartelle * 4) byte

20 Messaggio di comunicazione dei montepremi e numeri estratti (230)

Header.tipo_messaggio **230**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere l'importo del montepremi e, in caso di montepremi definitivo, la risposta conterrà anche la stringa dei numeri da estrarre ed i fondi validi per la partita successiva.

La richiesta può essere effettuata anche prima della fine della vendita, ottenendo in risposta un valore di montepremi provvisorio.

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	Int	Esito della richiesta (0 o 230)
2	n_cartelle	4	Int	Numero totale delle cartelle vendute per la partita(fino al momento della richiesta)
3	n_giocatori	2	Int	Numero totale dei giocatori che hanno acquistato cartelle
4	imp_venduto	4	Int	Totale del ricavato dalla vendita delle cartelle
5	imp_montepremi	4	Int	Totale del montepremi di partita (58% del venduto)
6	imp_cinquina	4	Int	Ammontare del premio cinquina. In centesimi di Euro
7	imp_bingo	4	Int	Ammontare del premio bingo.(non include eventuali premi speciali) In centesimi di Euro
8	cod_tipo_vincita	1	Int	Indica il tipo di bingo assegnato in questa partita

				(vedi tabella 2)
9	fl_definitivo	1	Int	0=Montepremi non definitivo, perché è ancora in corso la fase di vendita 1=montepremi definitivo
Se il montepremi è definitivo (fl_definitivo = 1) si trasmettono anche:				
10	fl_partita_succ	1	Int	0 = premio a progressivo incrementale non previsto per la prossima partita 1 = premio a progressivo incrementale previsto per la prossima partita
11	Numeri estratti			Si ripete 90 volte
	11.1 – numero	1	int	Numero estratto

Lunghezza totale: 26 byte se il montepremi non è definitivo altrimenti 113 byte.

21 Messaggio comunicazione vincite (240)

Header.tipo_messaggio 240

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di richiedere la sequenza dei numeri estratti e comunicazione vincite

Nel caso in cui venga vinto un premio speciale, nel campo 8 della risposta (Vincita bingo) verrà indicato l'ammontare complessivo della vincita.

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.

Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	int	Esito della richiesta (0 o 240)
2	prog_cinquina	1	Int	Progressivo di estrazione in cui si verifica la cinquina
3	imp_cinquina	4	Int	Ammontare della vincita (di ciascuna cartella)
4	n_cinquina	1	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto la cinquina
5	Cartelle cinquina			Si ripete 'n_cinquina' volte
	5.1 – id_cartella	4	int	Identificatore della cartella vincente
	5.2 – id_user	16	char	Pseudonimo del giocatore che possiede la cartella vincente
	5.3 – cod_conc	16	char	Codice del concessionario
6	cod_tipo_vincita	1	int	Tipo di bingo vinto (vedi tabella 2)
7	prog_bingo	1	Int	Progressivo di estrazione in cui si verifica il bingo
8	imp_bingo	4	Int	Ammontare della vincita di ciascuna cartella
9	n_bingo	1	Int	Numero delle cartelle che hanno vinto il bingo

10	Cartelle bingo			Si ripete 'n_ bingo' volte
	10.1 – id_cartella	4	int	Identificatore della cartella vincente
	10.2 – id_user	16	char	Pseudonimo del giocatore che possiede la cartella vincente
	10.3 – cod_conc	16	char	Codice del concessionario

Lunghezza totale: 15 +(36 * (n_cinquina +n_bingo))

22 Messaggio di fine partita (250)

Header.tipo_messaggio **250**

Descrizione:

Questo messaggio consente ad un concessionario di comunicare la fine di una partita. Nel body di risposta, il fondo dei premi speciali non comprende eventuali variazioni degli anticipi o recuperi ancora da applicare sul fondo, che verranno computati all'inizio della partita successiva.

Body di richiesta:

Il body di richiesta non contiene alcun campo.
Lunghezza totale: 0 byte

Body di risposta:

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	int	Esito della richiesta (0 o 250)
2	imp_fondo_pf	4	int	Ammontare del fondo premi speciali della tipologia bingo a progressivo di estrazione fisso valido nella partita successiva
3	imp_fondo_pi	4	int	Ammontare del fondo premi speciali della tipologia bingo a progressivo di estrazione incrementale valido nella partita successiva
4	fl_partita_succ	1	int	0 = premio a progressivo incrementale non previsto per la prossima partita 1 = premio a progressivo incrementale previsto per la prossima partita

Lunghezza totale: 11 byte

Gestione degli errori

23 Struttura del body di comunicazione errore

	Campo	L.	Tipo	Descrizione
1	esito	2	int	Un codice di errore (diverso da 0 – vedi tabella 3)
2	descrizione	50	char	Descrizione dell'errore verificatosi

Lunghezza totale: 52 byte

24 Tipi di errore possibili

Ogni tipo di messaggio può generare in risposta un insieme di error, generalmente diverso dagli errori che possono essere generati dagli altri messaggi

In tabella 3 vengono elencati i possibili errori con il codice esito e la descrizione (che verranno inviati nel messaggio di risposta al concessionario) e il codice tipo messaggio che può generare l'errore.

In tabella 4 vengono elencati per ogni tipo di messaggio, i codici di errore che può generare.

I codici esito con valore uguale al codice tipo messaggio che li ha generati sono inviati quando la richiesta relativa risulta già ricevuta e processata dal server di AAMS. In questo caso il body di risposta non è quello di errore, ma quello di esito positivo

25 Gestione degli errori di time-out

Se si verifica un errore nella comunicazione (per un errore nella comunicazione o altro motivo), il server del concessionario è autorizzato, con una frequenza non inferiore agli intervalli della tabella:

4 secondi	Prima ripetizione
10 secondi	Seconda ripetizione
30 secondi	Dalla terza ripetizione in poi

a ripetere la richiesta, inviando nuovamente lo stesso messaggio;

Durante la prima richiesta (che ha generato l'errore di time-out) può essersi verificato uno dei seguenti casi:

1. il messaggio di richiesta non è arrivato al server di AAMS (errore di rete nel tragitto concessionario-AAMS) e quindi la richiesta non è stata processata;
2. il messaggio di richiesta è arrivato al server di AAMS, la richiesta è stata processata ma la risposta non è arrivata al server del concessionario (errore di rete nel tragitto AAMS-concessionario).

Il sistema del concessionario quindi, alla ricezione della risposta dei tentativi successivi al primo invio, deve essere in grado di gestire e correttamente interpretare sia la risposta con esito positivo (nel caso 1), sia la risposta con codice esito uguale al tipo di messaggio (nel caso 2), la cui richiesta risulta cioè già ricevuta e processata dal server di AAMS.

Nel caso di codice esito 1 o 2 (errore generico) ci si deve comportare come nel caso di errore di time-out

BOLZEA

Tabelle di riferimento

I codici presenti nelle seguenti tabelle sono a titolo esemplificativo e non esaustivo

Tabella 1: tipi di pagamento

1	Accredito su conto di gioco
2	Altro tipo di pagamento

Tabella 2: tipi di vincita

0	Nessuna vincita
1	Cinquina
2	Bingo
3	Premio speciale a progressivo fisso
4	Premio speciale a progressivo incrementale

Tabella 3: tipi rete

0	Nessuna rete
1	??
2	??
3	??
4	??

Tabella 4: codice e descrizione degli errori

I codici minori di 10 identificano errori a causa dei quali non è stato possibile leggere, in parte o in tutto, lo stream del messaggio.

I codici da 10 a 18 sono relativi ai dati nell'header

Codice	Descrizione	messaggio
1	Errore generico lettura Stream	Tutti
2	Errore generico DB	Tutti
3	Firma non verificata	Tutti
10	Codice concessionario inesistente	Tutti
11	Sala virtuale inesistente	Tutti
12	Concessionario non abilitato a giocare nella sala	Tutti
13	Giorno non corretto	Tutti
14	Anno non corretto	Tutti
15	Identificativo partita non corretto	Tutti
16	Tipo messaggio inesistente	Tutti
17	Lunghezza body non corretta	Tutti
18	Codice Concessionario diverso dal mittente	Tutti
141	Conto di gioco già esistente	140
142	Pseudonimo giocatore già esistente	140

143	Data di fine contratto non corretta	140
144	Data di inizio contratto non corretta	140
151	Conto di gioco/Pseudonimo giocatore non corretti	150 160 170
152	Data di rinnovo non corretta	160 210 220
171	Tipo di pagamento inesistente	170
172	Data/ora del pagamento non corretta	170
173	Tipo di vincita inesistente	170
174	Il giocatore non risulta vincente	170
176	La partita non risulta annullata	175
178	Il giocatore risulta vincente, ma il tipo di vincita non è corretto	170
179	Importi non corretto	170
191	Il concessionario non risulta aver fatto partite in quella giornata di gioco	190
192	Rendiconto non ancora disponibile	190
201	Taglio non corretto	200
202	Durata vendita errata	200
203	Orario di avvio non corretto	200
204	Valore 'premi speciali' errato	200
205	E' obbligatorio disputare una partita con premio a estrazione incrementale	200
206	Parametri partita difformi da quelli indicati dal concessionario di riferimento	200
207	Impossibile creare una partita nella sala perché la vendita della partita precedente non è terminata	200
208	Partita chiusa	200 210 220 230 240 250
209	Partita annullata	200 210 220 230 240 250
211	Tempo di vendita non ancora avviato	210 220 230
212	Tempo di vendita scaduto	210-220
221	Cartelle non comprese nell'intervallo	220
222	Cartelle già acquistate dal giocatore	220
223	Il giocatore non ha richiesto un lotto di cartelle	220
241	Vendita ancora in corso	240 250
242	Montepremi definitivo non ancora richiesto	240 250
243	Estrazione numeri terminata	240
251	Estrazione non ancora richiesta	250
252	Pagamenti premi non pervenuti	250
253	Attendere chiusura partita di altri partecipanti	250

Tabella 5: Messaggi e codici di errore

Messaggio	Codici di errore possibili
Tutti	10 11 12 13 14 15 16 17 18
140	141 142 143 144
150	151 152
160	161
170	171 172 173 174 178 179
175	176
190	191 192
200	201-202-203-204-205 206 207-208-209
210	161 208 209 211 212
220	161 208 209 211-212-221-222 223
230	208 209 211
240	208 209 211 241 242 243
250	208 209 211 241 242 251 252 253