

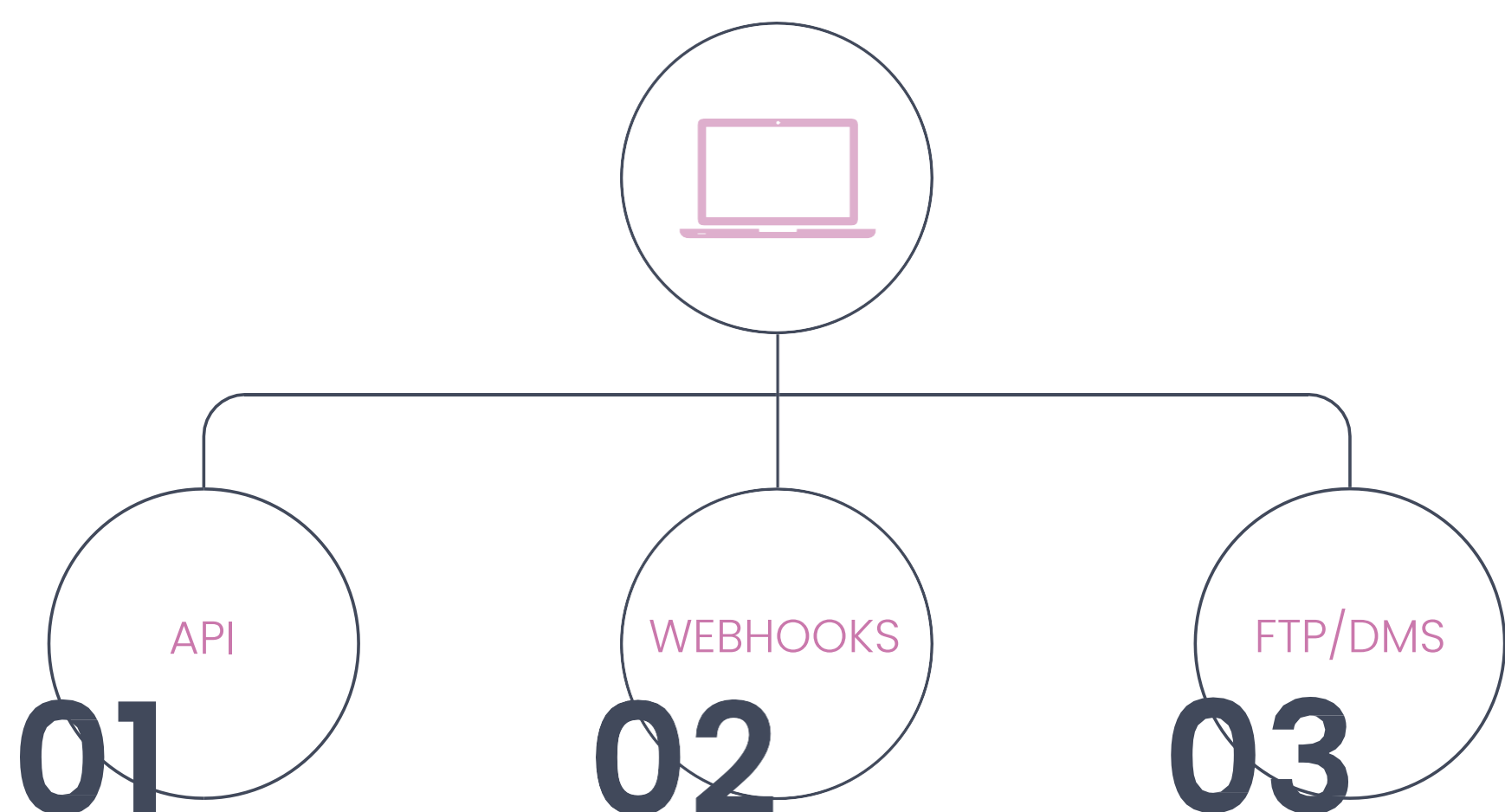
FORMAS DE CONECTARSE A NUESTRO SISTEMA



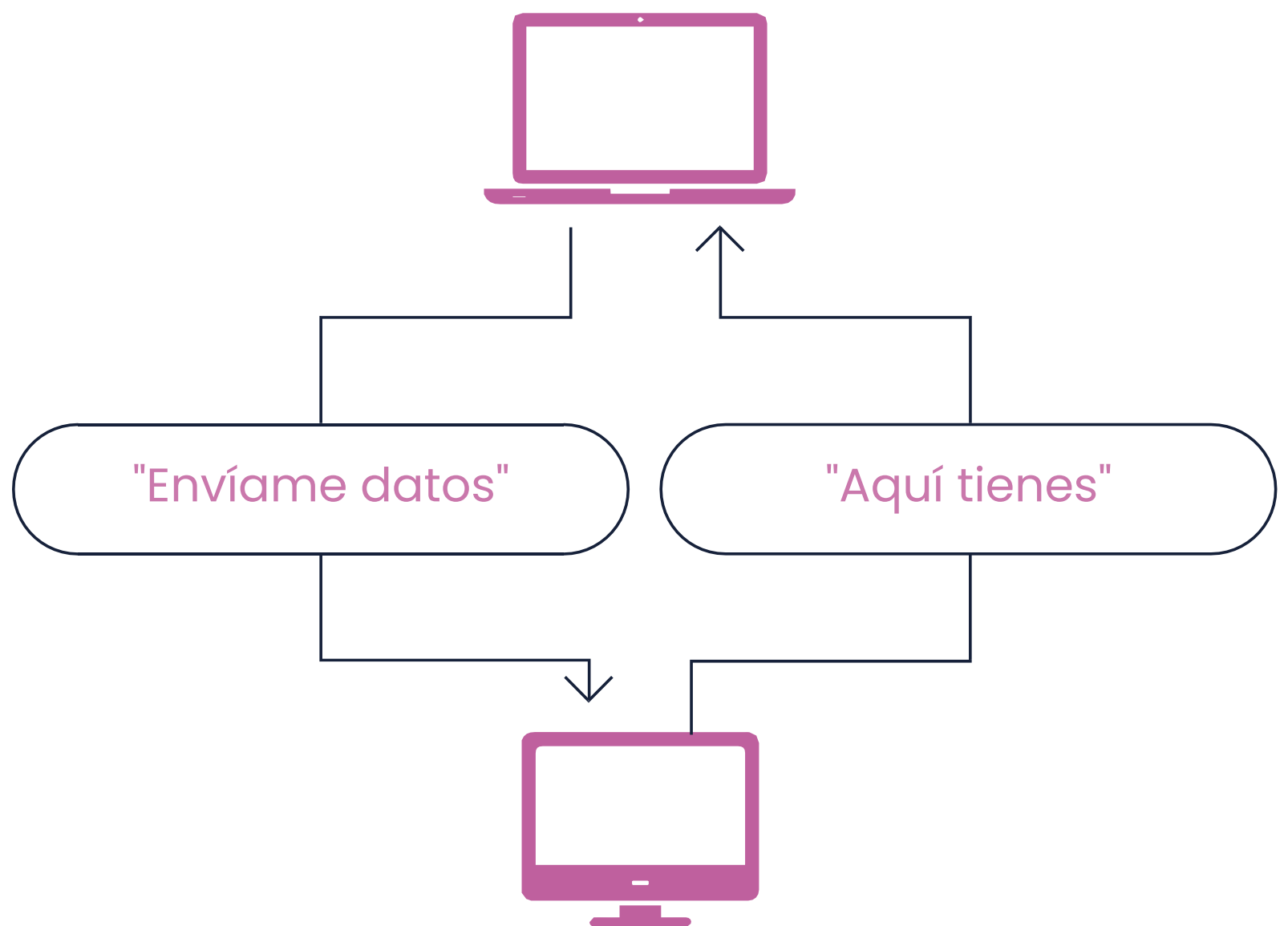
Cuando se trata de conectar nuestro sistema con otros sistemas, existen varias posibilidades, es decir, formas en que puede realizarse. En breve explicaremos los métodos más actuales utilizados para conectar dos sistemas, que de hecho utilizamos para que los clientes puedan acceder a nuestro sistema y conocerlo.

ENTRE ELLAS SE ENCUENTRAN LAS SIGUIENTES:

- (●) API (de backend a backend)
- (●) WEBHOOKS
- (●) FTP/DMS



01 API



INTERFAZ DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES

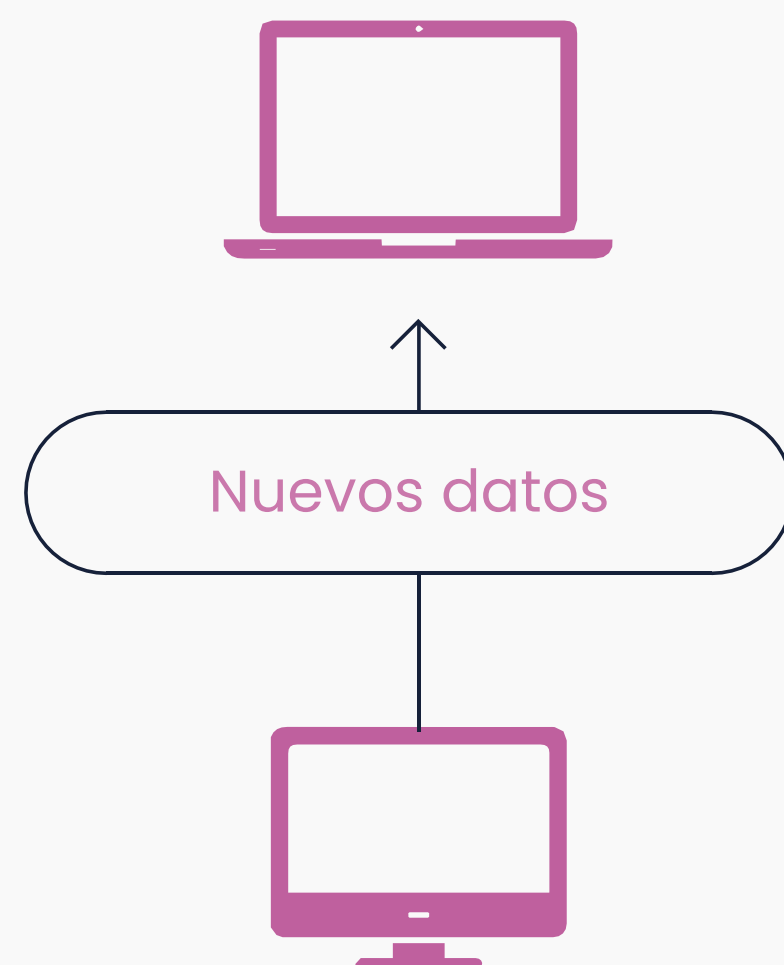
Interfaz de programación de aplicaciones (API), representa la interfaz de la parte de programación de la aplicación. Una API es un intermediario de software que permite a **dos aplicaciones intercambiar información**. Define la forma en que ambas se comunican mediante peticiones y respuestas. Un documento o estándar que describe cómo construir o utilizar dicha conexión o interfaz se denomina **especificación API** (documentación API). Por lo general, una API consta de diferentes partes que actúan como herramientas o servicios a disposición de un desarrollador, y a menudo se dice que un programa o desarrollador que utiliza una de estas partes llama a esa parte de la API. Las llamadas que componen la API se conocen **como subrutinas, métodos, peticiones o puntos finales**. Los datos de la API se almacenan en una base de datos situada en el servidor. Para tener acceso a esos datos hay que solicitar de alguna manera lo que se desea. Para que una API funcione correctamente debe estar bien integrada. La API es un factor muy poderoso que permite que la aplicación funcione a la perfección y sin ningún tiempo de inactividad. **La transferencia de datos debe ser rápida y sin errores.**

Dado que hemos explicado cómo funciona una forma de conexión entre dos sistemas a través de API, NOSOTROS disponemos de una especificación de API para nuestro sistema que, en función de la solicitud del cliente, proporcionamos en un intervalo de tiempo adecuado tras el acuerdo técnico y el tipo de solicitud. Para que la conexión se realice con éxito de esta forma, el cliente debe disponer de la documentación API del sistema que desea conectar con el nuestro. En pocas palabras, esto significa que debe proporcionar una especificación API (documentación) para su sistema y un requisito claramente definido en base al cual se realiza la conexión y la comunicación entre los dos sistemas.

02 WEBHOOKS

Un webhook en desarrollo web es un método para aumentar o alterar el comportamiento de una página o aplicación web con callbacks personalizados. Estos callbacks pueden ser mantenidos, modificados y gestionados por usuarios y desarrolladores externos que no necesariamente están afiliados a la página web o aplicación de origen. El formato suele ser JSON. La solicitud se realiza como una solicitud HTTP POST. Los webhooks suelen activarse por algún evento. En nuestro sistema existen los siguientes eventos:

- (🔴) Usuario Creado
- (🔴) Usuario Actualizado
- (🔴) Vehículo Creado
- (🔴) Vehículo Actualizado
- (🔴) Vehículo Borrado
- (🔴) Vehículo Añadido
- (🔴) Archivos Imagen del Vehículo Cargado
- (🔴) Archivo de Imagen del Vehículo Cargado
- (🔴) Vehículo Procesado
- (🔴) Imagen Recortada Procesado



Cada uno de estos eventos está disponible para los usuarios de nuestro sistema, donde la configuración se realiza tras iniciar sesión y utilizar la opción Webhooks que se encuentra en la Configuración del usuario. Cuando se produce ese evento, el sitio de origen realiza una petición HTTP a la URL configurada para el webhook. Los usuarios pueden configurarlos para que los eventos de un sitio invoquen comportamientos en otro. Dado que los webhooks utilizan HTTP, pueden integrarse en servicios web sin necesidad de añadir nueva infraestructura. Se puede utilizar la autenticación básica HTTP para autenticar al cliente. El webhook puede incluir información sobre qué tipo de evento es. El evento más útil en nuestro sistema para Webhooks es: "Vehículo Procesado" y el JSON que se obtiene al disparar este evento contiene la siguiente respuesta: - La respuesta está en un archivo separado (archivo de bloc de notas) Si el cliente se decide por este tipo de comunicación y conexión con nuestro sistema, proporcionamos documentación API relacionada con el funcionamiento de Webhooks en nuestro sistema. Lo que el cliente necesita proporcionar por su parte si quiere aprovechar la comunicación que se obtiene utilizando Webhooks es que: - la ruta (URL) que se introducirá al configurar uno de los eventos de nuestro sistema, y esa URL representará realmente un lugar seguro en el sistema del cliente donde se obtendrá la información relativa a la respuesta al evento disparado.

03 FTP/DMS

Una de las formas de conectarse a nuestro sistema es la posibilidad de utilizar y conectarse a través de FTP. Este tipo de conexión proporciona al cliente la transferencia de datos de nuestro sistema a su sistema. Concretamente, se trata de la transferencia, de subir realmente el vehículo al FTP que el cliente desee. Además de subir imágenes de vehículos que han sido creados y procesados en nuestro sistema, también es posible enviar cierta información en forma de archivo JSON (por ejemplo, nombre del usuario que ha subido el vehículo). En cuanto a la conexión a través de FTP, se realiza dependiendo de la forma en que se implemente la conexión en nuestro sistema. Existen dos formas de conexión, donde la conexión se realiza a nivel de usuario y a nivel de cliente:

1. Si la conexión se realiza a nivel de usuario, si hemos implementado la opción para que el usuario se conecte al FTP por sí mismo, podrá hacerlo introduciendo credenciales válidas para ello, si no se proporciona la opción de que el usuario pueda conectarse con al FTP deseado, entonces en ese caso lo hacemos por él por nuestra parte.
2. Por otro lado, cuando se trata de la conexión a nivel de cliente, lo hacemos en nuestro sistema, conectando al cliente al FTP deseado, para lo cual nos proporciona los datos necesarios y nos indica las reglas según las cuales quiere subir las imágenes de los vehículos, donde, por tanto, todos los usuarios que pertenezcan a ese cliente para el que se realiza la conexión al FTP, son automáticamente conectados a ese FTP por el cliente y los vehículos que tramiten serán subidos a ese FTP.

Además de todo lo anterior, disponemos de documentación API por nuestra parte que hace referencia a la conexión DMS (FTP) y en función del cliente y su petición, se la proporcionamos dentro del plazo establecido. Si el cliente desea utilizar este tipo de conexión, vía FTP, es necesario que proporcione por su parte los siguientes elementos, que nos entregará: - host - nombre de usuario - contraseña - puerto - reglas (reglas en base a las cuales se subirán las imágenes de los vehículos desde nuestro sistema al FTP, por ejemplo: archivo: VIN.zip, nombre de archivo: vin_01, vin_02...) En cuanto a este método de conexión, lo hemos dominado a la perfección y hemos especializado todo el trabajo, por lo que hoy en día tenemos un gran número de conexiones FTP para muchos de nuestros clientes, ese número llega incluso hasta 400 conexiones diferentes en la actualidad.