

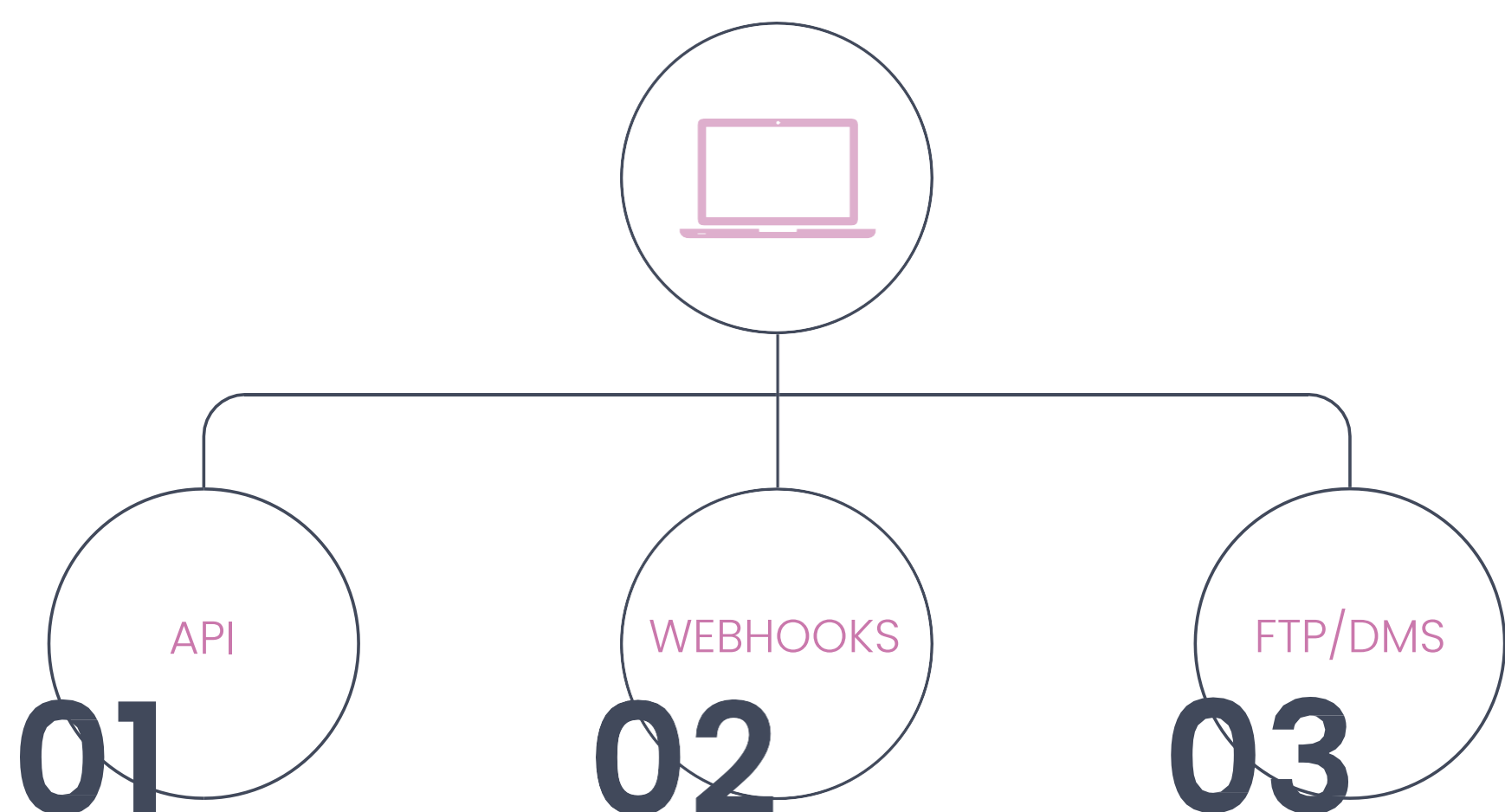
COMMENT SE CONNECTER À NOTRE SYSTÈME



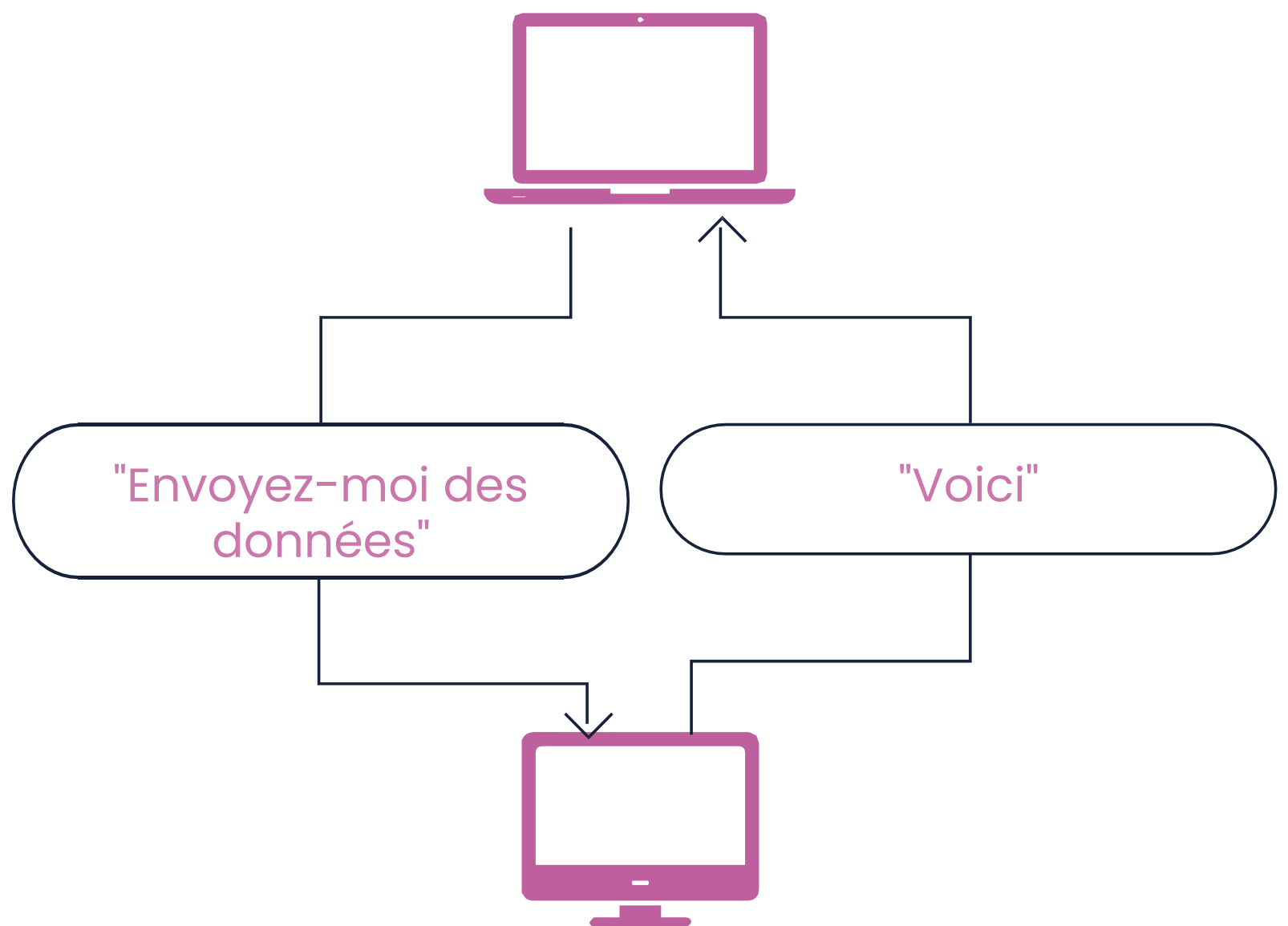
Lorsqu'il s'agit de connecter notre système à d'autres systèmes, il existe plusieurs possibilités, c'est-à-dire plusieurs façons de le faire. Nous expliquerons brièvement les méthodes les plus récentes utilisées pour connecter deux systèmes, que nous utilisons actuellement pour permettre aux clients d'accéder à notre système et d'en avoir une vue d'ensemble.

PARMI EUX, ON TROUVE LES MOYENS SUIVANTS :

- (o) API (Backend to Backend)
- (o) WEBHOOKS
- (o) FTP/DMS



01 API



INTERFACE DE PROGRAMMATION D'APPLICATIONS

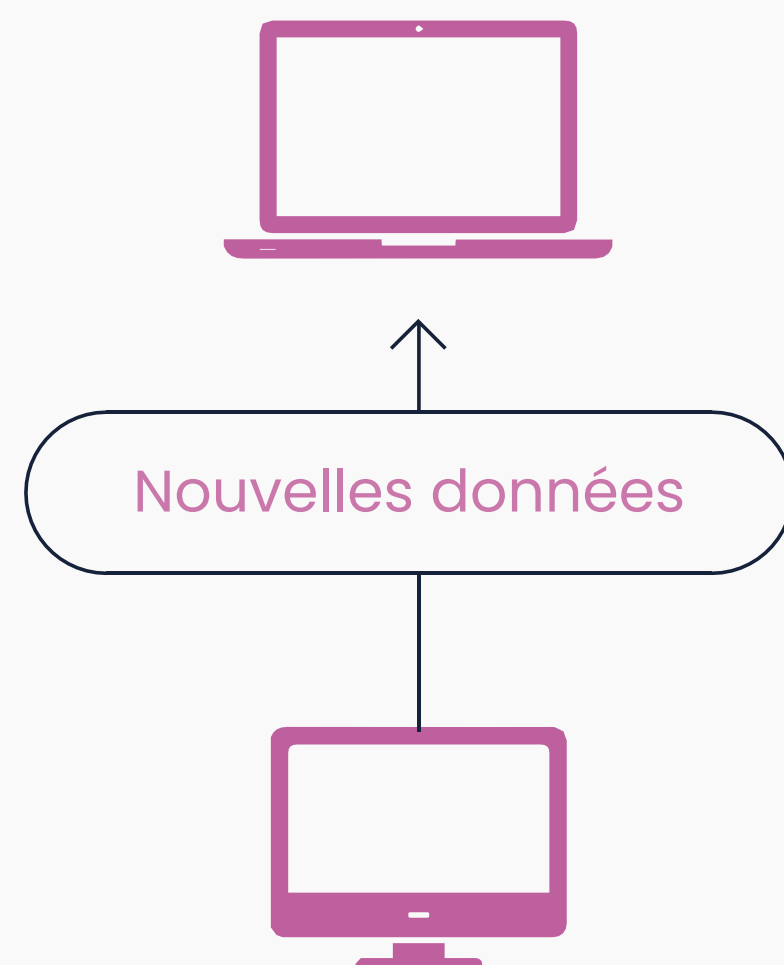
L'interface de programmation d'application (API) représente l'interface de la partie programmation de l'application. Une API est un intermédiaire logiciel qui permet à **deux applications d'échanger des informations**. Cet accord définit la manière dont les deux applications communiquent l'une avec l'autre au moyen de demandes et de réponses. Un document ou une norme qui décrit comment construire ou utiliser une telle connexion ou interface est appelé **spécification API** (documentation API). Une API se compose généralement de différentes parties qui agissent comme des outils ou des services mis à la disposition d'un développeur, et l'on dit souvent qu'un programme ou un développeur utilisant l'une de ces parties appelle cette partie de l'API. Les appels qui composent l'API sont appelés **sous-routines, méthodes, requêtes ou points de terminaison**. Les données de l'API sont stockées dans une base de données située sur le serveur. Pour avoir accès à ces données, vous devez demander d'une manière ou d'une autre ce que vous voulez. Pour qu'une API fonctionne correctement, elle doit être correctement intégrée. L'API est un facteur très puissant qui permet à l'application de fonctionner parfaitement et sans interruption. **Le transfert de données doit être rapide et sans erreur.**

Étant donné que nous avons expliqué comment fonctionne une méthode de connexion entre deux systèmes via l'API, nous disposons d'une spécification d'API pour notre système que nous fournissons, sur la base de la demande du client, dans un intervalle de temps adéquat après accord technique et en fonction du type de demande. Pour que la connexion soit réussie de cette manière, le client doit disposer de la documentation API pour le système qu'il souhaite connecter au nôtre. En d'autres termes, il doit fournir une spécification API (documentation) pour son système et une exigence clairement définie sur la base de laquelle la connexion et la communication entre les deux systèmes sont établies.

02 WEBHOOKS

Dans le domaine du développement web, un webhook est une méthode permettant d'augmenter ou de modifier le comportement d'une page web ou d'une application web à l'aide de rappels personnalisés. Ces rappels peuvent être maintenus, modifiés et gérés par des utilisateurs et des développeurs tiers qui ne sont pas nécessairement affiliés au site web ou à l'application d'origine. Le format est généralement JSON. La demande est effectuée sous la forme d'une requête HTTP POST. Les webhooks sont généralement déclenchés par un événement. Les événements suivants existent dans notre système :

- (o) Utilisateur créé
- (o) Utilisateur mis à jour
- (o) Véhicule créé
- (o) Véhicule mis à jour
- (o) Véhicule supprimé
- (o) Ajout de fichiers au véhicule
- (o) Image du véhicule téléchargée
- (o) Fichier d'image du véhicule téléchargé
- (o) Véhicule traité
- (o) Traitement de l'image de coupe



Chacun de ces événements est disponible pour les utilisateurs de notre système, où la configuration est effectuée après la connexion et l'utilisation de l'option Webhooks qui se trouve dans les paramètres de l'utilisateur. Lorsque l'événement se produit, le site source envoie une requête HTTP à l'URL configurée pour le webhook. Les utilisateurs peuvent les configurer de manière à ce que les événements d'un site déclenchent un comportement sur un autre site. Comme les webhooks utilisent le protocole HTTP, ils peuvent être intégrés dans des services web sans ajouter de nouvelle infrastructure. L'authentification de base HTTP peut être utilisée pour authentifier le client. Le webhook peut inclure des informations sur le type d'événement dont il s'agit. L'événement le plus utile dans notre système pour les webhooks est "Véhicule traité" : "Véhicule traité" et le JSON obtenu en déclenchant cet événement contient la réponse suivante : - Si le client opte pour ce type de communication et de connexion avec notre système, nous fournissons une documentation API relative au fonctionnement des Webhooks dans notre système. Ce que le client doit fournir de son côté s'il veut profiter de la communication obtenue en utilisant les crochets Web, c'est ce qui suit : - la route (URL) qui sera saisie lors de la définition d'un des événements de notre système, et cette URL représentera en fait un endroit sécurisé dans le système du client où des informations seront obtenues concernant la réponse à l'événement déclenché.

03 FTP/DMS

L'un des moyens de se connecter à notre système est la possibilité d'utiliser et de se connecter via FTP. Ce type de connexion permet au client de transférer des données de notre système vers le sien. Plus précisément, il s'agit du transfert, c'est-à-dire du téléchargement du véhicule sur le FTP souhaité par le client. Outre le téléchargement des images des véhicules qui ont été créés et traités dans notre système, il est également possible de soumettre certaines informations sous la forme d'un fichier JSON (par exemple, le nom de l'utilisateur qui a téléchargé le véhicule). En ce qui concerne la connexion via FTP, elle est réalisée en fonction de la manière dont la connexion est implémentée dans notre système. Il existe deux façons de se connecter : au niveau de l'utilisateur et au niveau du client :

1. **Si la connexion est établie au niveau de l'utilisateur, si nous avons mis en place l'option permettant à l'utilisateur de se connecter lui-même au FTP, il pourra le faire en saisissant des informations d'identification valides, si l'option n'est pas fournie pour que l'utilisateur puisse se connecter au FTP souhaité, alors dans ce cas nous le faisons pour lui de notre côté.**
2. **En revanche, lorsqu'il s'agit d'une connexion au niveau du client, nous le faisons dans notre système en connectant le client au FTP souhaité, pour lequel il nous fournit les données nécessaires et nous indique les règles selon lesquelles il souhaite télécharger les images des véhicules. Par conséquent, tous les utilisateurs qui appartiennent à ce client pour lequel la connexion au FTP est établie sont automatiquement connectés à ce FTP par le client et les véhicules qu'ils traitent seront téléchargés vers ce FTP.**

En plus de tout ce qui précède, nous disposons de la documentation API relative à la connexion DMS (FTP) et, en fonction du client et de sa demande, nous la fournissons dans les délais impartis. Si le client souhaite utiliser ce type de connexion, via FTP, il doit fournir les éléments suivants, qu'il nous transmettra : - hôte - nom d'utilisateur - mot de passe - port - règles (règles sur la base desquelles les images des véhicules seront téléchargées de notre système vers FTP, par exemple : file : VIN.zip, nom de fichier : vin_01, vin_02...) En ce qui concerne cette méthode de connexion, nous l'avons parfaitement maîtrisée et nous avons spécialisé l'ensemble du travail, de sorte qu'aujourd'hui nous disposons d'un très grand nombre de connexions FTP pour un grand nombre de nos clients, ce nombre atteignant même jusqu'à 400 connexions différentes à l'heure actuelle.