



Planificación de las modificaciones del servicio web de verificación de jugadores para operadores de juego

1 Introducción

La Dirección General de Ordenación del Juego va a introducir una serie de mejoras en los Servicios Web de Verificación Jugadores. Buena parte de estas mejoras han sido solicitadas por los Operadores de Juego.

El objeto de este documento es describir a alto nivel las mejoras a incorporar y el calendario aproximado de implantación de las mismas, estableciendo cual es el endpoint y wsdl del servicio con soporte en cada momento y el plazo de cese del servicio de la versión antigua.

Para facilitar la implantación y puesta en producción de los futuros cambios en el servicio, se va a incluir en la uri, tanto del wsdl como en el endpoint del servicio, la versión correspondiente.

Desde la puesta en producción del servicio de verificación de jugadores las uri del endpoint y del WSDL del servicio han sido:

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL>

A partir de la versión 2.1 del servicio, estas uri's irán calificadas con el número de versión correspondiente al servicio, coexistiendo con las uri's de la versión anterior durante un plazo establecido por la DGOJ para facilitar la implantación a los operadores.

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-v.r/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-v.r/VerificacionJugadores?WSDL>

Donde:

- v es un dígito que indica el número de versión
- r el número de reléase dentro de la versión



En el entorno de preproducción se aplicará la misma nomenclatura. Así, la versión del software que se pondrá en servicio en preproducción el próximo 20 de mayo de 2013 tendrá las siguientes uri's :

Endpoint: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores?WSDL>

2 Fases y planificación

2.1 Situación actual

08-04-2013

Actualmente está en preproducción la versión 2.0, que se corresponde con el documento de Especificación del servicio web de verificación de jugadores para operadores de juego. Versión 1.2 - febrero 2013, cuyas uri's siguen la nomenclatura antigua:

Endpoint: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL>

Esta versión incluye un cambio de tecnología del servidor de la DGOJ que en principio no debería afectar a los clientes de los operadores. No obstante, se ha puesto en preproducción desde el 8 de abril para que los operadores puedan verificar sus sistemas, habiéndose detectado algún problema dependiendo de la tecnología utilizada para el desarrollo de los clientes. Esta versión no se subirá a producción como versión independiente.

2.2 Implantación Versión 2.1

Nuevas funcionalidades

Esta versión incluye el cambio tecnológico de la versión 2.0 e introduce las mejoras que se indican a continuación. Aquellos operadores que no hayan realizado las pruebas en la versión 2.0, pueden si lo desean, abordar directamente el desarrollo y pruebas para la 2.1 en el entorno de preproducción.

- Granularizar código de error de formato



Aparecen nuevos códigos de error a partir del COD901 de error de formato que se desglosa en

COD901 Error de formato DNI inválido

COD903 Error de formato (falta segundo apellido)

COD904 Error de formato. Fecha anterior a 1900

- Control en modo test del error COD005 :

En los casos de prueba en producción, (casos de prueba del apartado 4.3 del documento de especificación) cuando el resultado de la VerificarIdentidad es COD005, a partir del tercer intento se devolverá COD003, de forma que se simula el posible comportamiento en producción cuando aparece un corte de servicio que posteriormente es recuperado.

- En el entorno de producción, cuando los operadores no están accediendo a datos reales, se podrá trabajar con la operación verificarCambiosRGIAJ tal y como funciona en los casos reales, realizándose cambios de estado en RGIAJ con algunos de los jugadores disponibles en los juegos de prueba.

Planificación

La planificación para este cambio es la siguiente:

- 20-05-2013

Publicación del documento de especificación del servicio web de verificación de jugadores para operadores de juego. Versión 1.3

Implantación pre de las uri's con versión 2.1

Endpoint: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores?WSDL>

- 10-06-2013

Puesta en producción de la versión 2.1 del servicio en paralelo con la original. Estarán disponibles ambas versiones en el entorno de producción:

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores>



WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL>

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores?WSDL>

- 21-10-2013

Fin del soporte de la versión antigua, interrumpiendo el servicio prestado a través de la misma.

2.3 Implantación Versión 2.2

Nuevas funcionalidades

Esta versión introduce las siguientes mejoras

- Nuevo método de notificación de la baja de jugadores o alta no definitivamente efectuada

A efectos de notificar los cambios de estado en RGIAJ de los jugadores, la DGOJ considera que debe informar de tales cambios a todos aquellos jugadores por los que alguna vez se ha preguntado por su estado en RGIAJ a través de cualquiera de los métodos disponibles en los servicios web. Puede que, aunque se haya consultado por el estado RGIAJ de un determinado jugador el proceso de registro no se haya realizado con éxito o que habiendo sido cliente del operador, el jugador haya solicitado la baja del operador. En estos casos el operador tendrá disponible una operación que servirá para notificar esa situación de forma que posibles cambios de estado en RGIAJ de ese jugador no sean notificados a través de la operación VerificarCambiosRGIAJ.

- Identificación de Extranjeros con TIE y Certificado Europeo

Con el objetivo resolver ciertos errores en la identificación de jugadores a partir de su NIE cuando el proceso de identificación termina de forma incorrecta indicando "COD004 Se ha encontrado mas de un registro con ese identificador", se podrá intentar de nuevo la validación de identidad del usuario utilizando el Certificado para ciudadanos europeos o la Tarjeta de Identificación d Extranjeros (TIE) para el resto de jugadores de otras nacionalidades.

Planificación

- 08-07-2013



Publicación de la especificación del servicio web de verificación de jugadores para operadores de juego. Versión 1.4

- 23-09-2013

Se implanta en el entorno de PRE-producción la versión 2.2.

Endpoint: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores?WSDL>

- 21-10-2013

Se implanta en el entorno de producción la versión 2.2 en paralelo con la 2.1

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.1/VerificacionJugadores?WSDL>

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores?WSDL>

- 01-04-2014

Se repliega en producción la versión 2.1 y únicamente se prestará servicio a través de la versión 2.2.

Endpoint: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores>

WSDL: <https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores-2.2/VerificacionJugadores?WSDL>

3 Criterios para determinar si la adaptación a las nuevas versiones del WS requieren solicitud de autorización de cambios sustanciales en componentes críticos

Los siguientes criterios de la DGOJ sirven de guía al operador para valorar si la adaptación del sistema técnico a las versiones de los servicios web de la DGOJ puede suponer un cambio de carácter sustancial de un componente crítico son los siguientes:



- El proceso de verificación de la identidad y de comprobación de las prohibiciones subjetivas, incluyendo la mayoría de edad y el estado de inscripción en el RGIAJ, es un componente crítico de los sistemas técnicos de juego.
- En el caso en los que el sistema técnico del operador únicamente se adapte a la nueva versión del Servicio Web proporcionado por la DGOJ, no realizándose ningún cambio adicional en la lógica que controla el resultado de las comprobaciones y la posterior activación del registro de usuario, se puede considerar que se trata de un mero cambio técnico que no requiere la calificación de sustancial.

Respecto a la versión 2.1 de los servicios web de la DGOJ:

- El cambio el endpoint o en el WSDL son cambios técnicos que en sí mismos no implican la modificación de la lógica de utilización de los servicios.
- El mayor detalle y desglose en los códigos de error de los servicios web, no deberían afectar a la verificación de identidad y comprobación de la prohibiciones, porque ninguno de los códigos de error puede progresar hasta la activación de un registro de usuario. Si no se modifica la lógica de las comprobaciones y la activación, el cambio puede ser no sustancial.

De esta manera, la implementación de la versión 2.1 podrá ser un cambio no sustancial, siempre que no afecte a la lógica de la verificación de la identidad, la comprobación de las prohibiciones subjetivas y la activación del registro de usuario.

Respecto a la versión 2.2 de los servicios web de la DGOJ:

- El nuevo método para notificar que determinada persona no tiene relación con un operador evita que el operador reciba actualizaciones del estado del RGIAJ de un participante a través del método VerificarCambiosRGIAJ. Si el sistema técnico de juego implementase las llamadas a este nuevo método de manera incorrecta, significaría que el operador podría dejar de recibir actualizaciones de estado RGIAJ de la DGOJ y podría incurrir en el pago de premios a jugadores que estuvieran inscritos en el RGIAJ en el momento del pago del premio. Por tanto, la utilización de este nuevo método tendría la consideración de sustancial.
- La verificación mejorada de la identidad haciendo uso del TIE o del Certificado Europeo representa un cambio sustancial, ya que se modifica la manera de obtener una respuesta positiva del servicio de verificación de la identidad de la DGOJ.

De esta manera, la implementación y utilización de la funcionalidad de la versión 2.2 será un cambio sustancial.

Sin embargo, existe la posibilidad de que el operador se adapte inicialmente a la tecnología de la versión 2.2 pero no utilice la nueva funcionalidad, de manera que el cambio podría no considerarse sustancial. En concreto, el operador podría adaptar sus llamadas al endpoint y WSDL de la versión 2.2,



pero no utilizar por el momento ni el nuevo método (no realizando llamadas al nuevo método) ni utilizar los campos TIE/Certificado Europeo (dejándolos en blanco).

En cualquier caso, independientemente de que el operador valore como necesaria o como no necesaria la realización de la solicitud la autorización de cambios sustanciales en componentes críticos, cabe recordar que el operador está obligado y es responsable en todo momento del cumplimiento de los requisitos técnicos.

Madrid, 20 de Mayo de 2.013