

Documentazione tecnica Aggiornato al 19/09/2011

www.netfunitalia.it - www.smsviainternet.it

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente documento può essere riprodotto in qualsiasi forma senza l'autorizzazione scritta del titolare del copyright. Il contenuto di questo documento sono soggette a revisione senza preavviso a causa di continui progressi nella metodologia, progettazione e sviluppo. NetFun Italia non avrà alcuna responsabilità per eventuali errori o danni di qualsiasi natura derivanti dall'utilizzo di questo documento.

NetFun Italia permette ai clienti di inviare SMS via web. Per poter utilizzare il servizio è necessario collegarsi ad Internet con una buona connessione. La soluzione per spedire i messaggi può essere tarata sulle specifiche esigenze del cliente. Si offrono infatti sei possibilità per spedire i propri messaggi:

I sei metodi sono complementari. E' infatti possibile, con un solo account, usufruire di tutti e sei i metodi.

Come spedire

Protocollo	Descrizione	Difficoltà	Paragrafo
HTTP/POST	Metodo POST	Programmatore (medio)	1.1
SMTP	Invio sms attraverso e-mail	Programmatore (facile)	1.2
UCP	Protocollo SMSC-EMI	Programmatore (esperto)	1.3
SOAP	Protocollo per lo scambio di messaggi con standard HTTP	Programmatore (esperto)	1.4
SMSviaINTERNET	Pannello di controllo per utenti poco esperti	facile	1.5

Altri comandi

	Descrizione	Paragrafo
Ricezione sms	Come ricevere gli sms da una SIM o da un SMSC	2.1
Ricezione della notifica	Come gestire il Delivery Notification o ricevuta di ritorno del messaggio inviato	2.2
Wap Push	Come spedire immagini, video, suoni attraverso gli sms	2.3
SMS concatenati	Come inviare sms con più di 160 caratteri	2.4
Sms in differita	Come impostare una data e un ora di spedizione	2.5
Simulazione di invio	Come simulare un invio senza far scalare il proprio credito	2.6
Unicode	Come inviare caratteri speciali in tutto il mondo	2.7
Consultazione rubrica	Come consultare le rubriche tramite POST	2.8
HLR	Come inviare e ricevere gli HLR per avere informazioni sui numeri di cellulare	2.9

Codici

	Descrizione	Paragrafo
Codici di errore via POST	Elenco dei codici di errore che restituisce la piattaforma dopo un invio	3.1
Codici di notifica Reason Code	Elenco dei codici di notifica restituiti dagli operatori mobili	3.2

Rivenditore SMS

	Descrizione	Paragrafo
Pannello Rivenditore	Cosa può fare un rivenditore di sms	4.1
Ricarica credito cliente tramite POST	Come ricaricare i subaccounts tramite comandi HTTP/POST	4.2

1.1) HTTP/POST

Per inviare SMS via Post basta avere un account principale (occorre essere registrati sul sito www.netfunitalia.it) e con le credenziali scelte al momento della registrazione, spedire una richiesta HTTP POST ad uno dei seguenti indirizzi a scelta, tali pagine confermeranno in modo istantaneo l'esito della transazione dei dati sulla piattaforma NetFun.

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
A	https://sms.netfunitalia.it/PostNetFun.asp	SSL (criptata)	Account principale
B	https://sms.netfunitalia.it/PostNetFunID.asp	SSL (criptata) + IDT*	Account principale
C	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale –se spedisce su pannello www.smsviainternet.it
D	http://62.48.53.75/post/nomeReseller/send.php	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

*Cos'è l'IDT? Vedi paragrafo n. 2.2

Variabili da utilizzare per l'invio via POST

Parametro	Lunghezza massima	Descrizione
smsUSER	16	Username
smsPASSWORD	8	Password
smsSENDER	16	Mittente (max 16 cifre per mittente numerico – Max 11 per alfanumerico)
smsTEXT	160	Testo massimo 160 caratteri o maggiore in caso di sms concatenati
smsNUMBER	16	numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567
smsGATEWAY	2	Rotta di destinazione (0,1,4,7,8) Gateway di Default=0
smsTYPE	5	Tipologia di messaggio**

**Tipologia di messaggio smsTYPE

Parametro	Descrizione
file.sms	per spedire SMS standard di testo
file.udh	per spedire gli sms concatenati
file.uni	per spedire SMS di testo con UNICODE
file.flh	per spedire SMS FLASH di testo
file.nol	per spedire loghi operatore in formato NOL
file.bmp	per spedire loghi operatore o screen saver *** in formato BMP
file.gif	per spedire loghi operatore o screen saver *** in formato GIF
file.jpg	per spedire loghi operatore o screen saver *** in formato JPG
file.jpeg	per spedire loghi operatore o screen saver *** in formato JPEG
file.rtttl	per spedire suonerie in formato RTTTL
file.mid	per spedire suonerie in formato MID
file.midi	per spedire suonerie in formato MIDI
file.pic	per spedire picture messages e screen savers direttamente come HEXDUMP
file.picm	per spedire picture messages come GIF,JPG,BMP

*** gli screen saver sono GIF,JPG,BMP di dimensioni pari a 72 x 28 pixels
gli standard logo sono GIF,JPG,BMP di 72 x 14 pixels

Attenzione!! max destinatari per chiamata HTTP POST = 50 ma si consiglia di inviarne **1 per volta**. (In modo da poter ricevere durante la risposta dal server, un IDT univoco per ogni sms spedito)

• ESEMPIO GET:
come spedire il POST di un sms standard con netFun Italia con GATEWAY 1

```
https://sms.netfunitalia.it/PostNetfun.asp?smsUSER=USER&smsPASSWORD=PASSWORD&smsSENDER=mittente&smsTEXT=ciao%20come%20stai&smsGATEWAY=1&smsNUMBER=+39348xxxxxx
```

Risposta da PostNetfun.asp

+ok 1000

Ovvero: +ok indica che i dati trasmessi sono corretti e 1000 indica che il proprio credito è di 1000 millesimi (1 euro)

- ESEMPIO DI SPEDIZIONE POST:

```
<html>

<head>
<meta name="GENERATOR" content="Microsoft FrontPage 4.0">
<meta name="ProgId" content="FrontPage.Editor.Document">
<title>Metodo POST smsviainternet test</title>
</head>

<body>

<form method="post" action="https://sms.netfunitalia.it/PostNetfun.asp" enctype="multipart/form-data"
accept-charset="UTF-8">
  <p>&nbsp;</p>
<P>smsNUMBER
  <input name="smsNUMBER" size="16" value="+39" maxLength=16>
</P>
<p>smsTEXT
  <input name="smsTEXT" size="39" value="Test message" style="WIDTH: 276px; HEIGHT: 159px"
maxLength=1024>
</p>
<p>smsUSER
  <INPUT style="LEFT: 9px; TOP: 139px"
maxLength=16 size=16 value=login name=smsUSER>
</p>
<P>smsPASSWORD
  <INPUT name=smsPASSWORD type="password" value=login maxLength=8>
</P>
<P>smsSENDER
  <INPUT maxLength=20 size=15 value=www.xx.it name=smsSENDER style="WIDTH: 167px; HEIGHT:
22px">
</P>
<P>smsType <INPUT style="WIDTH: 167px; HEIGHT: 22px" maxLength=20 size=15
value=file.sms name=smsTYPE></P>
<P>smsGATEWAY
  <INPUT style="WIDTH: 167px; HEIGHT: 22px" maxLength=20 size=15 name=smsGATEWAY>
</P>
<P>
  <input type="submit" value="Send" name="B1" style="LEFT: 164px; TOP: 181px">
  <input type="reset" value="Reset" name="B2">
</P>
</form>

</body>

</html>
```

Per chi intende utilizzare la spedizione via POST verso il pannello www.smsviainternet.it

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
D	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale
E	http://62.48.53.75/post/homeReseller/send.php *	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

*nomeReselles = Username del rivenditore

Ecco le variabili:

smsUSER	username di accesso
smsPASSWORD oppure smsPSW	password di accesso
smsDATE oppure smsSENDTO	data di invio, vedi dettagli per formato
smsSENDER	mittente personalizzato
smsTEXT	Testo del messaggio
smsNUMBER	destinatario singolo
smsNUMBERS	destinatari multipli, sostituisce smsNUMBER
smsNUMBERSFROMADDRESSBOOK	se impostata vengono ignorati smsNUMBER (S) Indicare il formato: G-idGRUPPO (per inviare ad un gruppo) C-idCONTATTO (per inviare ad un singolo contatto) idGRUPPO e idCONTATTO vengono ricavati dalle nuove API addressbook.
smsGATEWAY	Gateway di invio, default 0
smsRESPONSE-HTML	[deprecata] – sostituita e ignorata se returnTYPE è settata. Se impostato a 1 la risposta del server sarà in formato HTML
returnTYPE	Indica il formato restituito. Possibili valori: TEXT (default), HTML e JSON (vedi nota *)

In dettaglio, per inviare un SMS ad un solo destinatario, bisogna specificare il numero in **smsNUMBER**, esempio:

+393331234567

per inviare invece un SMS a più destinatari specificare i numeri nella variabile **smsNUMBERS** (che prende posto quindi di **smsNUMBER** la quale viene ignorata) separando i numeri da una virgola, esempio:

+393331234567,+332221234567,+223336543217

I numeri possono essere specificati in formato internazionale (consigliato) quindi facendo seguire il prefisso della nazione (esempio +39 per l'Italia) dal numero; oppure inserire il numero senza prefisso, in tal caso verrà adottato il prefisso di default (+39)

In caso di invio ad un solo destinatario, in risposta si riceverà anche l'IDT utile per il delivery.

Il formato di **smsDATE** o di **smsSENDTO** è:

2009-03-12 15:00 quindi AAAA-MM-GG oo:mm

oppure

200903121500 quindi AAAAMMGGoomm

ma è possibile anche specificare una stringa (in inglese, per indicare quando inviare, esempio:

now – invia subito

10 September 2009 – invio programmato il 10 settembre 2009 a mezzanotte

+1 day – (tra un giorno)

+1 week – tra una settimana

+2 days 4 hours 2 seconds – invio tra 2 giorni, 4 ore e 2 secondi da ora

next monday – invia il prossimo lunedì

La risposta dipende da returnTYPE (default TEXT), il formato JSON restituisce:

```
{
  'error': true, //in caso di errore, o false in caso di ok
  'errorCode': '-Err 999', //Codice errore oppure vuoto se ok
  'response': " //risposta solo se non in errore.
}
```

La codifica che dev'essere utilizzata nella trasmissione dei dati è UTF-8

- In caso si utilizzi un form per la spedizione dei dati tramite POST occorre specificare il charset (**in rosso**)

```
<form action="http://62.48.53.75/post/send.php" method="post" enctype="multipart/form-data"
accept-charset="UTF-8">
xxx
xxx
</form>
```

Se invece vengono inviati tramite php o altri linguaggi (usando CURL o socket) bisogna impostare la giusta codifica.

esempio di invio dati tramite php e socket

richiede la presenza del modulo mb (multibyte di php) - funzioni mb_

In questo esempio si parte dal presupposto che la codifica interna sia ISO-8859-15 (standard italiano)

encodeURL è una funzione, non inclusa in questo esempio, che trasforma i caratteri speciali nel formato corretto, esempio: € in %80..etc..

```
//Ovviamente i controlli sono stati omessi
```

```
$queryString = array();
```

```
foreach($_POST AS $key => $value)
```

```
    $queryString[] = $key . '=' . encodeURL(mb_convert_encoding($value, 'UTF-8', 'ISO-8859-15')); //convertito in UTF-8
```

```
$queryString = implode('&', $queryString);
```

```
$fp = fsockopen(HOST, PORT, $errNo, $errStr, 30);
```

```
//Vanno fatti i dovuti controlli
```

```
fputs($fp, "POST /send/post.php HTTP/1.0\r\n");
```

```
fputs($fp, "Host: " . HOST . "\r\n");
```

```
fputs($fp, "User-Agent: PHP/" . phpversion() . "\r\n");
```

```
fputs($fp, "Content-Type:application/x-www-form-urlencoded; charset=UTF-8\r\n");
```

```
fputs($fp, "Content-Length: ".strlen($queryString)."\r\n");
```

```
fputs($fp, "Accept-Language: it\r\n");
```

```
fputs($fp, "Cache-Control: no-cache\r\n");
```

```
fputs($fp, "Connection: close\r\n");
```

```
fputs($fp, "\r\n" . $queryString);
```

- In caso si programmi in Visual Basic 6 un esempio su come si converte il testo in UTF-8:

```
Public Function ConvertToUTF8(ByRef Testo As String) As String
```

```
On Error GoTo Errore
```

```
Dim objStream As New ADODB.Stream
```

```
Dim Data() As Byte
```

```
' init stream
```

```
With objStream
```

```
    .Charset = "utf-8"
```

```
    .Mode = adModeReadWrite
```

```
    .Type = adTypeText
```

```
    .Open
```

```

' write bytes into stream
.WriteText Testo
.Flush

' rewind stream and read text
.Position = 0
.Type = adTypeBinary
.Read 3 ' skip first 3 bytes as this is the utf-8 marker
Data = .Read()

' close up and return
.Close
End With

Dim k As Integer
For k = 0 To UBound(Data)
    ConvertToUTF8 = ConvertToUTF8 & Chr(Data(k))
Next

Exit Function

```

Errore:

```

BoxErrore Err.Number, Err.Description, Erl, NOME_MODULO, "ConvertToUTF8"
End Function

```

- In caso si programmi in Visual Studio, occorre utilizzare le codifiche contenute in `system.Text.Encoding`

1.2) SMTP - Invio tramite e-mail

Ci sono 2 modalità di spedizione

1. invio di e-mail con allegato le credenziali criptate
2. invio di e-mail senza allegato

1) invio di e-mail con allegato le credenziali criptate

utenti netfun - email alla quale inviare i dati: sntp@smsviainternet.it

utenti subaccount - email alla quale inviare i dati: (deciso dal rivenditore dal suo pannello)

-ALLEGATO

Ogni account o subaccount deve allegare all'e-mail delle credenziali criptate (2010-09-07.**username**.credentials.sms)

Il file può essere scaricato dal pannello www.smsviainternet.it nel servizio "E-MAIL verso SMS" se si sta utilizzando un account principale, mentre i subaccounts devono scaricarlo nel servizio "E-MAIL verso SMS" del pannello creato per il rivenditore.

-L'oggetto corrisponde alla username

Nel corpo del messaggio ci saranno sia il testo dell'sms, sia i numeri dei destinatari.

Esempio:

per spedire il testo ciao al numero +393301231231

si scriverà:

<<Ciao [+393301231231]>>

(importante sono i simboli << e >> rispettivamente all'inizio e alla fine del testo e i simboli Radice quadrata ([e])) che definiscono i numeri di cellulare.

Per spedire il testo ciao ai 2 numeri +393301231231 e +393481234567 si scriverà:

<<Ciao [+393301231231,+393481234567]>>

(importante è la virgola tra un numero ed un altro). Il numero deve essere in formato internazionale, in caso contrario verrà aggiunto il prefisso italiano (+39)

-Altri parametri

Mittente e Gateway

Il **mittente** va indicato tra 2 parentesi quadre di apertura e chiusura (non più di 16 cifre se numerico, e non più di 11 caratteri se alfanumerico)

Il **Gateway** va indicato tra 2 parentesi tonde di apertura e di chiusura

Esempio:

<<Ciao, sono lieto di invitarti alla mia festa [[compleanno]] [+393481234567,+393359876543] ((6))>>

in assenza della variabile [[mittente]], il mittente del messaggio sarà il nome dello User

in assenza della variabile ((numero gateway)), i messaggi passeranno per il gateway di default "0"

e possibile anche impostare in una sola e-mail più di un testo come nell'esempio riportato di seguito:

<<questo è il testo del primo messaggio[[mittente]]
[+393480123456,+393389876543,+393207878787] ((6))

7|||

Questo invece è il testo del secondo messaggio[[mittente]][+393926565656,+393804646464]
((1))

|||Questo invece è il testo del terzo messaggio[[mittente]][+393480123456] ((6))

>>

Come si può ben notare i simboli << e >> si trovano solo all'inizio e alla fine,
in più i messaggi devono essere intervallati tra loro con i seguenti simboli: ||| (3 pipe in fila)

NON HA IMPORTANZA L'ORDINE E LA DISPOSIZIONE DELLE VARIABILI

2) invio di e-mail senza allegato

La procedura corretta per spedire sms singoli o sms multipli è la seguente:

le e-mail dovranno essere spedite sempre e solo dall'indirizzo inserito nella registrazione al sito www.netfunitalia.it

inviare l'e-mail al seguente indirizzo: smtp@smsplan.com

l'oggetto dovrà essere: il proprio Username

Nel corpo del messaggio ci saranno le stesse variabili descritte sopra

ulteriori informazioni sui gateway:

http://www.netfunitalia.it/it-IT/website/index/gateway-sms/10_gateway/

1.3) UCP

E' possibile spedire SMS tramite un sistema UCP utilizzando I seguenti parametri:

Ip = 213.140.1.123 (dal 31/12/2011 cambierà)

User/LA = User name della vostra registrazione su NetFun Italia

Password = Password della vostra registrazione su NetFun Italia

Port 6000 = gateway automatico (gateway 0)

Port 6001 = gateway 1 (connessione diretta)

Port 6004 = gateway 4 (interconnessione x personalizzazione mittente Tim e Vodafone)

Port 6007 = gateway 7 (x inviare i Wap-Push)

Port 6008 = gateway 8 (HLR Lookup x conoscere l'operatore dell'utente)

Per inviare un messaggio basta utilizzare i seguenti comandi:

Comando UCP 60 = Log In
Comando UCP 51 = Inviare il messaggio
Comando UCP 13 = Segnale Keep Alive

Per visionare il Protocollo UCP (SMSC -EMI)

https://sms.netfunitalia.it/NetFun_Sito/Documenti/SMSC_EMI_Specification.PDF

1.4) SOAP

Per spedire tramite protocollo EMI-UCP, scarica la documentazione tecnica:

https://sms.netfunitalia.it/NetFun_Sito/Documenti/SOAP_NetFun.pdf

1.5) SMSviaINTERNET

SMSviaINTERNET.it ideato e realizzato da NetFun Italia, è il pannello di controllo SMS più completo che sia mai stato realizzato, ed è riservato ai propri clienti e rivenditori
In questa nuova area riservata sono disponibili numerosi servizi gratuiti



www.SMSviaINTERNET.it

Il Pannello è gratuito e personalizzabile per i nostri rivenditori.

2.1) Ricezione SMS

Per poter ricevere SMS dai propri clienti o da dispositivi automatici, occorre acquisire una numerazione. Le numerazioni possono essere di due tipi: SIM e SMSC
I servizi di ricezione non supportano gli UDH (sms concatenati) e gli UNICODE

Ricezione su SIM

Il servizio di ricezione sms e squilli su SIM può essere gestito in diversi modi:

- 1) via e-mail su vostro indirizzo
- 2) via http su nostra pagina (www.smsviainternet.it)
- 3) attraverso web-server (con vostro script su vostro sito)

per tutte le soluzioni inviamo i seguenti dati:

- testo del messaggio,
- mittente,
- data di ricezione
- ora di ricezione

Il sistema può inviare 2 tipi di POST

1° tipo (valido per i clienti che specificano l'URL di destinazione sul pannello www.smsviainternet.it)

OADC= Mittente (numero che invia il messaggio), *l'sms deve provenire sempre da un cellulare*
ADC=Destinatario (numero SIM del cliente)
BODY=Testo Messaggio (oppure RING se si tratta di uno squillo)
DATE=22/08/2011 (DD/MM/YYYY)
TIME=16:55:13 (HH:MM:SS)
TYPE=SMSC

2° tipo (valido per i clienti che specificano l'URL di destinazione su un pannello parallelo NetFun)

Il programmatore dovrà realizzare uno script che accetti i seguenti parametri:

OADC=Mittente
ADC=Destinatario (Sim Card)
BODY=Testo Messaggio (oppure RING se si tratta di uno squillo)
Date=20051218 (YYYYMMDD)
Time=1203 (HHMM)

Le numerazioni su SIM possono ricevere anche squilli, quest'ultimi vengono gestiti come normali sms e nel body comparirà il testo: RING

Ricezione su SMSC

NetFun Italia fornisce sia numeri SMSC dedicati, sia SMSC condivisi.

I numeri condivisi vengono così denominati perché la stessa numerazione viene utilizzata da più clienti, gli sms vengono quindi dirottati al giusto cliente mediante keyword; queste parole chiavi vengono scelte dal cliente, l'utente finale invierà quindi messaggi sms nel seguente modo:

keyword testo del messaggio

Informazione per i Programmatori:
Il sistema può inviare 2 tipi di POST

1° tipo (valido per i clienti che specificano l'URL di destinazione sul pannello www.smsviainternet.it)

OADC= Mittente (numero che invia il messaggio), *l'sms deve provenire sempre da un cellulare*
ADC=Destinatario (numerazione SMSC assegnata)
BODY=Testo Messaggio
DATE=22/08/2011 (DD/MM/YYYY)
TIME=16:55:13 (HH:MM:SS)
TYPE=SMSC

2° tipo (valido per i clienti che specificano l'URL di destinazione su un pannello parallelo NetFun)

Sender= Mittente (numero che invia il messaggio), *l'sms deve provenire sempre da un cellulare*
Phone= Destinatario (numerazione SMSC assegnata)
Msg=Testo Messaggio (oppure RING se si tratta di uno squillo)
TimeStamp=18-DEC2011%2012:30:00 (DD-MMYYYY HH:MM:SS)

Gli sms ricevuti potranno essere inoltrati su richiesta anche su vostro indirizzo e-mail
Le numerazioni SMSC possono ricevere anche sms binari

2.2) Ricezione della notifica

Il delivery Notification o ricevuta di ritorno è una notifica che invia gratuitamente l'operatore di telefonia per segnalare l'esito della transazione degli sms.

L'operatore invia la notifica alla NetFun Italia, quest'ultima la rende disponibile sul pannello di controllo sms del sito www.netfunitalia.it

Il cliente in qualunque momento può decidere di poter ricevere le notifiche anche via e-mail o su una propria pagina web, e potrà farlo scegliendo una delle 2 procedure disponibili:

- 1) NetFun spedisce la notifica al cliente
- 2) Il cliente richiede la notifica a NetFun

1) NetFun spedisce la notifica al cliente

In questa modalità il cliente decide di creare uno script che possa accettare le notifiche da NetFun Italia, L'operatore telefonico invia la notifica a NetFun e quest'ultimo la invia al cliente.

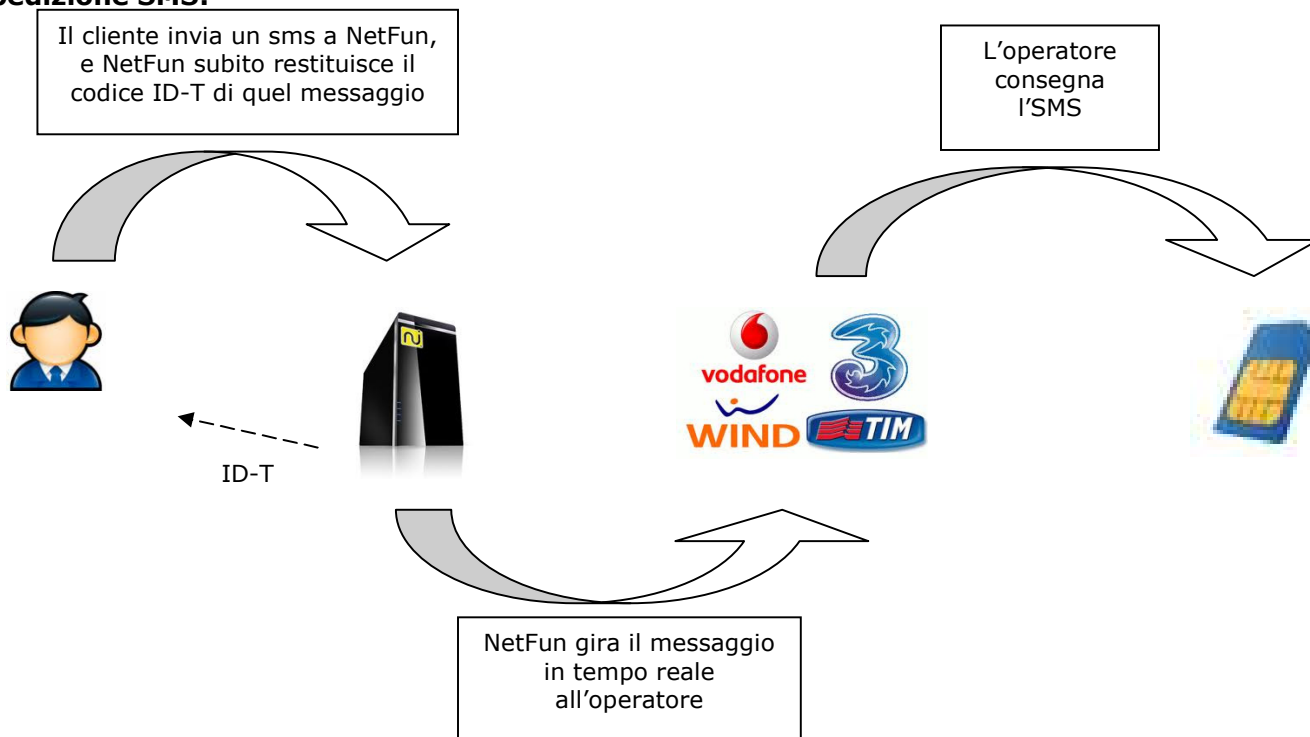
In questa notifica, NetFun comunicherà 2 cose fondamentali:

- ID-T (codice identificativo del messaggio)
- Status del delivery con relativo Reason Code (significato della notifica)

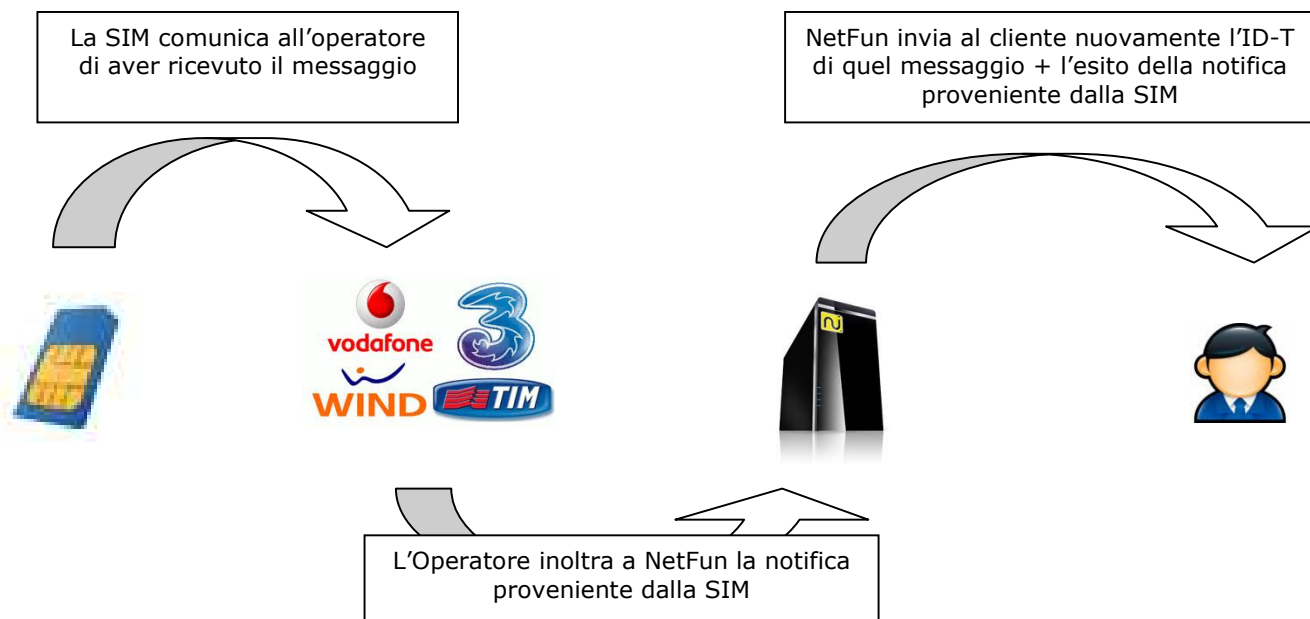
Cos'è l'ID-T?

Il codice ID-T serve per dare un valore univoco al messaggio che il cliente ha spedito, è di conseguenza importante che il cliente che intende ricevere questo codice abbia precedentemente conservato lo stesso codice che NetFun ha provveduto a comunicare al momento del passaggio dell'sms dal cliente a NetFun

Spedizione SMS:



Restituzione della notifica:



Come richiedere l'ID-T a NetFun?

Se il cliente intende ricevere l'ID-T subito dopo aver inviato il messaggio, deve spedire tramite POST i dati all'indirizzo: <https://sms.netfunitalia.it/PostNetFunID.asp>

Come associare SMS spedito con la notifica

Per potere associare SMS con la sua relativa notifica prima di tutto bisogna abilitarsi alla ricezione del servizio. Per abilitarsi occorre accedere nell'area riservata sul sito www.netfunitalia.it e alla voce "Delivery" indicare la URL dove si intende ricevere la notifica.

Dal momento che si è abilitati alla ricezione della notifica bisogna salvare per ogni singolo SMS spedito il relativo ID di transazione (ID-T).

Quindi ID-T è uguale al valore di ritorno per ogni passaggio di dati tra il cliente e il sistema NETFUN.

La corrispondenza del numero di cellulare di destinazione e questo ID di transazione servirà in futuro per sapere lo stato di NOTIFICA di quel SMS.

Da qui si deduce che ogni passaggio di dati deve corrispondere a un numero di cellulare univoco all'interno del protocollo (nel caso di spedizione di più SMS con una singola transazione).

Ovviamente la ricezione di questo dato dipende dal metodo con cui si inviano gli SMS al sistema.

Se si spedisce tramite il metodo POST la ricezione sarà uguale alla seguente:

+OK xxxxxx [<ID-T>]

Esempio: +OK 1000 [05043416234598765]

La variabile ID-T viene quindi trasmessa tra parentesi quadre ed è lunga 17 caratteri numerici.

Attenzione che per motivi di espansione del sistema potrebbero aumentare,quindi utilizzare i numeri ricevuti tra parentesi quadre.

Se si spedisce utilizzando il protocollo UCP la variabile ID-T la si trova all'interno della risposta del comando 51 nella forma 11/00045/R/51/A//<CELLULARE>:<ID-T>/AF

Esempio: 11/00045/R/51/A//00393281234567:05043416234512345/AF

Ricezione della notifica via http POST

Per abilitarsi alla ricezione della notifica sms via POST è necessario creare nel proprio sistema uno script che possa accettare delle variabili ben definite, compreso il valore ID-T ricevuto in fase di spedizione.

L'URL di questo script deve essere memorizzato nel proprio account,sarà compito del sistema NETFUN ad ogni avvenuta notifica lanciare il relativo script che accetta le seguenti variabili tramite il metodo POST:

smsDATA=<ID-T>

smsDATADELIVERY=data ed ora di ricezione da parte dell'utente del messaggio,formato yymmddhhmmss

smsNUMBER=numero di cellulare da cui proviene la notifica,ovvero cellulare di destinazione del sms

smsuser=login di spedizione

smsDELIVERY=<stato delivery> S= ok sms consegnato N= Non consegnato

smsSender= mittente del messaggio spedito (opzionale)

Ricezione della notifica via SMTP

Per abilitarsi alla ricezione della notifica sms via SMTP è necessario indicare un indirizzo di e-mail valido nell'area riservata sul sito www.netfunitalia.it

Questo indirizzo email deve essere memorizzato nel proprio account,sarà compito del sistema NETFUN ad ogni avvenuta notifica spedire una E-MAIL con un OGGETTO (subject email) specifico,come il seguente:

Oggetto della E-Mail in caso di notifica

OGGETTO="Delivered to <cellulare> Login:<user> Sender:<mittente> Time:<dataora> SCTS:<ID-T> Delivery Time:<dataoradelivery>"

Oggetto della E-Mail in caso di notifica negativa

OGGETTO="Not delivered to <cellulare> Login:<user> Sender:<mittente> Time:<dataora> SCTS:<ID-T> Delivery Time:<dataoradelivery>"

2) Il cliente richiede la notifica a NetFun

In questa modalità è il cliente che decide di richiedere le notifiche a NetFun attraverso una query
Per poter utilizzare questa funzione è obbligatorio inviare gli sms ai seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
D	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale
E	http://62.48.53.75/post/nomeReseller/send.php *	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

*nomeReselles = Username del rivenditore

Richiesta dettagli delivery

L'utente può chiedere dettagli sullo stato del delivery direttamente tramite richiesta POST o GET.

L'indirizzo da richiamare per l'interrogazione è:

utenti netfun – <http://62.48.53.75/detailsdelivery/request.php>

utenti subaccount – <http://62.48.53.75/detailsdelivery/nomeReseller/request.php>

Variabili da passare tramite metodo POST o metodo GET (il sistema accetta entrambi, da preferire metodo POST)

- **smsUSER**: Username di accesso al servizio SMS
- **smsPASSWORD** o **smsPSW**: Password di accesso al servizio SMS
- **smsRECEIVER**: E' possibile, indicando questa variabile, cercare per il numero del ricevente. E' possibile specificare solo gli ultimi numeri, ad esempio per +393331234567 basta specificare 1234567
- **smsSTATUS**: E' possibile cercare solo i messaggi consegnati oppure no;

Valori accettati:

SI – OK – YES (per gli SMS consegnati)

KO – NO (per gli SMS non consegnati)

- **smsDATE**: E' possibile cercare per data, il formato corretto è YYYYMMDD, dove:

YYYY - sta per anno a 4 cifre quindi ad esempio: 2009

MM - sta per mese a due cifre, per gennaio indicare 01

DD - sta per giorno a 2 cifre, per il 6 indicare quindi 06

Esempio per indicare il 7 febbraio 2009: 20090207

E' possibile indicare un intervallo di date, separando i valori con un trattino (-)

esempio: 20080101-20081231 cerca gli SMS dal primo gennaio 2009 al 31 dicembre 2009.

- **smsHOUR**: E' possibile filtrare gli SMS in base all'ora.

Il formato corretto è Hhmm dove

HH - sta per ora in formato 24 a 2 cifre.

mm - sta per minuti in formato 2 cifre.

Per filtrare quindi i messaggi inviati alle 4 del pomeriggio: 1600

E' possibile, come per smsDATE, indicare un intervallo, esempio:

1600-2130 (quindi dalle 16 alle 21:30)

- **smsIDT**: E' possibile anche cercare per uno specifico IDT. La ricerca è di tipo LIKE %%, quindi basta indicare anche solo parte dell'IDT

- **smsFORMAT**: se a questa variabile viene impostato il valore =0 il separatore di righe corrisponderà a CR+LF

Se invece il valore impostato sarà =1 allora il separatore sarà un PIPE |

Errori restituiti:

-Err 999: Error sconosciuto

-Err 888: Rivenditore non valido o non esistente

-Err 777: Nessuna variabile inviata

-Err 001: Login errato

Il sistema restituisce un file CSV con i valori separati dal simbolo | o da CR+LF

La prima riga (intestazione) indica i nomi dei campi, qui sotto riportati:

N|Date|GateWay|Number|Sender|DeliveryStatus|DeliveryDate

Dove:

N E' un numero progressivo

Date Indica la data di invio dell'SMS, formato YYYY-MM-DD HH-mm

Gateway Gateway utilizzato per l'invio

Number Destinatario dell'SMS

Sender Mittente personalizzato

DeliveryStatus Indica lo stato del delivery: W - Y - N (Attesa - Si - No)

DeliveryDate Indica la data di consegna dell'SMS

2.3) Wap Push

La tecnologia Wap-Push permette di inviare immagini, suoni e video sui cellulari abilitati attraverso un semplice sms.

Il messaggio che l'utente riceverà è diverso dal classico sms, corrisponde ad un testo con una URL, il Wap Push infatti inviterà l'utente a collegarsi attraverso la propria connessione (WAP-EDGE-GPRS-UMTS) per il downloads del file

Come spedire i Wap-Push :

Basta spedire attraverso il gateway 7
si possono utilizzare tutti i protocolli disponibili
nel testo va scritto l'URL + il TITOLO
esempio:

www.miosito.it/immagine.jpg caro cliente, ti invio la brochure per i prodotti che ti possono interessare

LIMITI:

- non si possono superare i 115 caratteri
- non sono ammesse nel TITOLO vocali accentate, solo caratteri e numeri.

2.4) SMS Concatenati

La lunghezza massima di un sms è di 160 caratteri, ma è possibile concatenare (unire) più messaggi e ottenere un unico messaggio lungo anche migliaia di caratteri.

E' possibile spedire sms lunghi e concatenare un numero massimo di 99 sms.

Ogni sms però ha un limite massimo di 153 caratteri (non 160) e bisogna porre attenzione al simbolo dell'euro € che corrisponde a 2 caratteri.

Per inviare gli sms concatenati ci sono 2 soluzioni:

1) Spedire la variabile UDH

2) Non spedire la variabile UDH

1) Spedire la variabile UDH

Questa modalità funziona solo se si spedisce verso i seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
A	https://sms.netfuntalia.it/PostNetFun.asp	SSL (criptata)	Account principale
B	https://sms.netfuntalia.it/PostNetFunID.asp	SSL (criptata) + IDT*	Account principale

Nella trasmissione degli sms occorre spedire il parametro **smsUdh** (16 cifre)

Esempio di smsUdh: 0106050003000201

0106050003000201			È il parametro UDH, è un codice esadecimale che deve interpretare il cellulare
0106050003			È la parte che deve rimanere intatta
	00		È l'ID del gruppo di sms da concatenare (tutti gli sms che fanno parte di un unico gruppo devono avere lo stesso ID)
		0201	Indica che sto spedendo il primo di 2 messaggi, (quindi il gruppo è formato da 2 sms)

Esempio GET:

del **primo** sms

<https://sms.netfunitalia.it/PostNetfun.asp?smsUSER=xxxxx&smsPASSWORD=xxxxx&smsSENDER=mittente&smsTEXT=primo%20messaggio&smsGATEWAY=1&smsNUMBER=+3934812345678&smsUdh=010605003000201>

secondo sms

<https://sms.netfunitalia.it/PostNetfun.asp?smsUSER=xxxxx&smsPASSWORD=xxxxx&smsSENDER=mittente&smsTEXT=%20secondo%20messaggio&smsGATEWAY=1&smsNUMBER=+3934812345678&smsUdh=0106050003000202>

2) Non spedire la variabile UDH

Questa modalità funziona solo se si spedisce verso i seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
C	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale –se spedisce su pannello www.smsviainternet.it
D	http://62.48.53.75/post/nomeReseller/send.php	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

In questa modalità il cliente non dovrà preoccuparsi di specificare la variabile UDH, perché il concatenamento verrà gestito in automatico da NetFun, il sistema provvederà a suddividere in automatico gli sms in 153 caratteri e a comunicare alla SIM che riceverà gli sms, il parametro UDH.

SMS CONCATENATI via e-mail

Il cliente ha la possibilità inviare sms concatenati e di non specificare il parametro UDH anche se utilizza il protocollo SMTP.

Inviando infatti le e-mail a:

utenti netfun - email alla quale inviare i dati: smtp@smsviainternet.it

utenti subaccount – email alla quale inviare i dati: (deciso dal rivenditore dal suo pannello)

Non bisogna passare nessuna variabile al sistema, se il testo inviato contiene più di 160 caratteri, in automatico vengono suddivisi in blocchi da 153 caratteri (per messaggio) per poi essere ri-concatenati dal cellulare.

Esempio: se viene spedito un messaggio di 500 caratteri, il sistema li suddivide prima in 4 messaggi (500 : 153 = 4) ovvero 3 sms da 153 caratteri + 1 sms da 41 caratteri e poi in automatico vengono accorpati in un solo sms che riceverà l'utente sul proprio telefonino.

2.5) SMS in differita

Il servizio di sms in differita permette di impostare una data ed un'ora per le proprie spedizioni, è possibile utilizzare questa funzione attraverso il protocollo HTTP/POST e il protocollo SMTP

SMS in differita con Protocollo HTTP/POST

Questa modalità funziona solo se si spedisce verso i seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
C	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale –se spedisce su pannello www.smsviainternet.it
D	http://62.48.53.75/post/homeReseller/send.php	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

Oltre ai vari parametri che il cliente dovrà specificare (vedi paragrafo 1.1)

Per gli sms in differita occorre spedire il seguente parametro:

smsDATE o **di smsSENDTO**

2009-03-12 15:00 quindi AAAA-MM-GG oo:mm

oppure

200903121500 quindi AAAAMMGGoomm

ma è possibile anche specificare una stringa (in inglese, per indicare quando inviare, esempio:

now – invia subito

10 September 2009 – invio programmato il 10 settembre 2009 a mezzanotte

+1 day – (tra un giorno)

+1 week – tra una settimana

+2 days 4 hours 2 seconds – invio tra 2 giorni, 4 ore e 2 secondi da ora

next monday – invia il prossimo lunedì

SMS in differita con Protocollo SMTP

Questa modalità funziona solo se si spedisce verso l'indirizzo smtplib@smsviainternet.it o verso l'indirizzo e-mail di un rivenditore.

Per rivedere i parametri da utilizzare nell'e-mail (vedi paragrafo 1.2)

Invio posticipato nel body dell'e-mail

E' possibile stabilire un ora di invio per i messaggi. L'ora e la data devono essere impostati tra 3 parentesi quadre, esempio:

<<Ciao, sono lieto di invitarti alla mia festa [[[2009-03-12 15:00]]]

[+393481234567,+393359876543] ((6))>>

Il formato della data, puo' essere:

2009-03-12 15:00 quindi AAAA-MM-GG oo:mm

oppure

200903121500 quindi AAAAMMGGoomm

ma è possibile anche specificare una stringa (in inglese, per indicare quando inviare, esempio:

now – invia subito

10 September 2009 – invio programmato il 10 settembre 2009 a mezzanotte

+1 day – (tra un giorno)

+1 week – tra una settimana

+2 days 4 hours 2 seconds – invio tra 2 giorni, 4 ore e 2 secondi da ora

next monday – invia il prossimo lunedì.

Se la data non viene scritta nel modo corretto, il sistema invia immediatamente.

2.6) Simulazione d'invio

Inviando un normale SMS, mettendo però come destinatario "+1111111111" il messaggio non viene spedito ma viene fatta una simulazione di invio. Il programma cioè testa la corretta sintassi del messaggio e comunica all'utente il risultato della simulazione. Le simulazioni non vengono contate come messaggi inviati.

2.7) Unicode

Il supporto UNICODE (UCS-2 e UTF-8 concatenati verso gli operatori abilitati) consente l'utilizzo dei caratteri di tutti gli alfabeti inclusi il cinese, l'arabo, il giapponese, il greco etc.

Cos'è l'Unicode. Praticamente i computer dialogano utilizzando dei numeri e l'Unicode fornisce un numero unico per ogni carattere digitato, qualunque sia la piattaforma, il programma o il linguaggio utilizzato. Il consorzio Unicode (<http://www.unicode.org>) è un'organizzazione non-profit fondata per sviluppare, estendere e promuovere l'uso dello standard di Unicode.

Il nostro SMS Gateway supporta anche i messaggi UNICODE concatenati verso tutti gli operatori abilitati. Su <http://www.unicode.org/charts> è possibile trovare tutti i caratteri grafici raffigurabili attraverso l'uso della codifica Unicode.

Unicode tramite Protocollo HTTP/POST

Questa modalità funziona solo se si spedisce via POST verso i seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
A	https://sms.netfuntalia.it/PostNetFun.asp	SSL (criptata)	Account principale
B	https://sms.netfuntalia.it/PostNetFunID.asp	SSL (criptata) + IDT*	Account principale

Per inviare un messaggio utilizzando caratteri Unicode bisogna indicare nel parametro smsTYPE il file.UNI
Il testo che dev'essere inviato deve essere convertito in esadecimale

Ogni 4 caratteri corrispondono a 2 byte in formato esadecimale.

Esempio:

Per spedire utilizzando caratteri Unicode la parola "Ciao" si dovrà immettere campo smsTEXT la seguente stringa:

004300690061006F

Seguendo la tabella dei caratteri Unicode (Basic Latin), infatti

0043 = C 0069 = i 0061 = a 006F = o

Ecco alcuni esempi:

testo	Conversione in esadecimale (Unicode UCS2)
ciao	006300690061006F
123456789	003100320033003400350036003700380039
Уральскія мовы	042304400430043B044C0441043A0456044F0020043C043E0432044B
جبال اورال	062C062806270644002006270648063106270644

-smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)

-smsSENDER (max 16 caratteri per il numero telefonico del mittente in formato internazionale oppure max 11 caratteri per una stringa di testo) (NON IN FORMATO UNICODE)

-smsTEXT = esadecimale dei caratteri unicode da spedire (senza spazi tra di essi) (max 280 caratteri, **70** visualizzati sul cellulare)

-smsUSER = il proprio user name

-smsPASSWORD = la propria password

-smsGATEWAY = 0,1,4 (il numero del gateway desiderato)

-smsTYPE = file.uni

2.8) Consultazione rubrica tramite POST

URL per comunicare tramite POST:

utenti netfun - <http://62.48.53.75/addressbook/request.php>

utenti subaccount - <http://62.48.53.75/addressbook/nomeReseller/request.php>

Le variabili (codificate) da inviare tramite POST sono:

smsUSER	username di accesso
smsPASSWORD oppure smsPSW	password di accesso
smsACTION	Azione richiesta. Possibili valori: GETGROUPS: restituisce gruppi in rubrica SEARCHUSERS: ricerca utenti in base a stringa CONTACTSBYGROUPS: contatti in base a gruppo/i
smsFILTERS	Array filtri come di seguito indicato. Solo per SEARCHUSERS
smsGROUPS	Stringa (comma separated/separata da virgola) con gli id dei gruppi Solo per CONTACTSBYGROUPS
returnTYPE	Indica il formato restituito. Possibili valori: JSON (vedi nota *)

Dettaglio variabili:

smsACTION == 'CONTACTSBYGROUPS'

smsGROUPS=G-1,G-2 oppure **smsGROUPS**=1,2

smsACTION == 'SEARCHUSERS'

smsFILTERS attualmente supporta solo query string. Quindi:

smsFILTERS[q]=query+da+cercare

oppure si puo' inserire anche il numero di telefono, esempio:

smsFILTERS[q]=3801234567

La risposta dipende da **returnTYPE** attualmente supportato solo JSON.

In caso di errore la risposta è:

```
{
  'error': true, //siamo in errore
  'errorCode': '-Err 001', //Codice errore, vedi sotto
  'response': "" //vuoto
}
```

In caso di esito positivo, dipende da smsACTION

GETGROUPS

```
{
  'error': false, //tutto ok
  'errorCode': "", //nessun codice errore
  'groups': [
    {
      'id': 1, //id gruppo
      'name': 'nome gruppo',
      'contacts': 300, //numero contatti presenti nel gruppo.
    },
    {
      'id': 2, //id gruppo
      'name': 'nome gruppo 2',
      'contacts': 150, //numero contatti presenti nel gruppo.
    }
  ]
  //.....per x gruppi
}
```

CONTACTSBYGROUPS e SEARCHUSERS

```

{
  'error': false, //tutto ok
  'errorCode': "", //nessun codice errore
  'items': [
    {
      'id': 1, //id contatto
      'name': 'nome contatto',
      'lastname': 'cognome contatto',
      'defaultNumber': '+393801234567'
    },
    {
      'id': 2, //id contatto
      'name': 'nome contatto 2',
      'lastname': 'cognome contatto 2',
      'defaultNumber': '+393801234567'
    }
  ]
  //.....per x contatti
}

```

Questi gli errori/messaggi restituiti

→ Se tutto ok, vengono restituiti i dati in base al formato di returnTYPE

(vedi sopra)

→ **-Err 999**

Errore interno al server

→ **-Err 998**

Formato di returnTYPE non valido

→ **-Err 888**

Rivenditore non valido o non esistente

→ **-Err 777**

Nessuna variabile inviata

→ **-Err 001**

Login errato

→ **-Err 002**

Azione non valida (in smsACTION)

2.9) HLR

Il servizio HLR Lookup consente di sapere se un numero di cellulare esiste e a quale operatore appartiene l'abbonato. Queste informazioni possono tornare utili per ripulire le proprie liste da numeri diventati oramai irraggiungibili in quanto non più abilitati, e per poter instradare correttamente il proprio traffico SMS.

Come effettuare una chiamata HLR :

Con qualunque protocollo, basta semplicemente inviare un sms verso il gateway 8

Cosa si riceverà per ogni richiesta HLR? :

Di seguito un esempio di cosa si potrà ricevere dopo aver inviato un sms al gateway 8:

ITA 22F201 Vodafone Omnitel GSM 222010
dove

ITA	Paese
22F201	Network Code
Vodafone Omnitel	Operatore
GSM	Tipologia
222010	formato IMSI

In che modo si può ricevere la risposta dell'HLR ? :

La risposta viene visualizzata nel pannello di controllo sul sito www.netfunitalia.it, come se fosse stato spedito un sms normale

Ma sarà possibile riceverla anche su una propria URL e/o su un proprio indirizzo e-mail, basta attivare la ricezione dei delivery

3.1) Codici di errore via POST

Forniamo di seguito 2 tabelle con i codici di transizione dei messaggi

Per i messaggi che vengono inviati ai seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
A	https://sms.netfunitalia.it/PostNetFun.asp	SSL (criptata)	Account principale
B	https://sms.netfunitalia.it/PostNetFunID.asp	SSL (criptata) + IDT*	Account principale

Questi sono i codici di riferimento

Risposta dalla pagina ASP	Significato
Nessuna risposta	Timeout / Indirizzo errato / Server Down
+Ok xxxxx	Messaggio accettato, il credito in millesimi d'Euro è xxxxx
+Ok xxxxx [05043416234512345]	Messaggio accettato, il credito in millesimi d'Euro è xxxxx, [IDT]
-Err 001	Incorrect user or password
-Err 002	No credits
-Err 004	GSM number incorrect
-Err 005	SmsNUMBER not specified
-Err 006	SmsTEXT not specified

Per i messaggi che vengono inviati ai seguenti indirizzi:

	URL	Spedizione	Con quale account è possibile spedire
D	http://62.48.53.75/post/send.php	in chiaro	Account principale –se spedisce su pannello www.smsviainternet.it
E	http://62.48.53.75/post/nomeReseller/send.php	in chiaro	Subaccount /cliente del rivenditore

Questi sono i codici di riferimento

Risposta dalla pagina ASP	Significato
+Ok xxxx (INVIATI:0, NON INVIATI:0, TOTALI:0)	Messaggio inviato, il credito in millesimi è xxxx (questo accade quando si inviano fino a 50 sms per volta, quindi settando smsNUMBERS)
+Ok xxxx [yyyyyyyyyyyyyyyyyy]	Messaggio inviato, il credito in millesimi è xxxx [IDT] (solo se inviato un sms per volta, IDT serve per il delivery)
-Err 999	Errore interno al server
-Err 998	Formato di returnTYPE non valido
-Err 888	Rivenditore non valido o non esistente
-Err 777	Nessuna variabile inviata
-Err 001	Login errato
-Err 002	Nessun credito
-Err 003	Formato numero non valido/i (solo in caso di invio singolo)
-Err 004	Numero o numeri non specificato/i
-Err 006	Testo non specificato
-Err 007	Mittente personalizzato errato. Lunghezza massima di 16 caratteri numerici oppure 11 caratteri alfanumerici.

-Err 008	Formato data invio non valido
-Err 009	Data invio trascorsa. (almeno un minuto dall'invio)
-Err 010	Invio parziale per SMS concatenati
-Err 100	Messaggio non inviato, i motivi possono essere diversi, errore non Conosciuto, problemi di connessione ecc.

3.2) Codici di notifica (Reason Code)

Quando per il parametro smsDELIVERY inviamo la risposta "N" (Non consegnato) sarà possibile conoscere anche il motivo del "Not Delivered", basta interpretare anche il parametro smsRSN (Reason Code)

Questo parametro è composto da 3 cifre.

L'elenco completo è visibile alla seguente pagina:

https://sms.netfunitalia.it/NetFun_Sito/Documenti/Reason_Code.pdf

Per chi sceglie di ricevere la notifica via e-mail troverà nell'oggetto dell'e-mail il seguente esempio di "Not Delivered":

```
Not Delivered to +3933112345678 Login:demo Sender:ciao Time:28/08/2008 16.37.26
SCTS:08083116372643521 Delivery Time:28/08/2008 16.37.34 Dati:The SMS sent to 003933112345678
has not been delivered Reason Code:111
```

4.1) Pannello Rivenditore

I rivenditori avranno a disposizione gratuitamente 2 pannelli (contattare il commerciale di NetFun Italia).

1) il primo è un pannello di amministrazione dove si potranno creare e gestire i subaccounts/clienti, si potranno monitorare le operazioni dei propri clienti, con statistiche grafiche e approfondite, si potranno esportare i logs degli storici degli sms inviati e ricevuti e ovviamente si potranno fare ricariche sui subaccounts impostando per ognuno di essi anche il costo di vendita degli sms

2) Il secondo pannello viene utilizzato dal subaccount/cliente per poter eseguire una serie di operazioni: -Invio di sms, storico sms inviati, storico sms ricevuti, e una decina di altri servizi.

Questo pannello viene personalizzato con il logo/banner del cliente e non saranno presenti riferimenti alla NetFun Italia, al cliente sarà assegnato un proprio indirizzo.

Il pannello ha una grafica avanzata e sarà identico a www.smsviainternet.it (possono accedere i clienti registrati sul sito www.netfunitalia.it)

4.2) Ricarica credito cliente tramite POST

URL per comunicare tramite POST (solo per reseller):

utenti subaccount - <http://62.48.53.75/post/nomeReseller/recharge.php>

Le variabili (codificate) da inviare tramite POST sono:

smsUSER username di accesso reseller

smsPASSWORD oppure **smsPSW** password di accesso reseller

smsSUBACCOUNT Nome del subaccount da ricaricare (appartenente al reseller).

SmsCREDIT Credito da assegnare in centesimi di euro.

Esempio per 10,00 € scrivere 1000

Se impostato a 0, restituisce il credito del subaccount senza inserire alcuna transazione.

Questi gli errori/messaggi restituiti

Risposta dalla pagina ASP	Significato
+Ok xxxx	Transazione inserita con successo, il credito in millesimi è xxxx
-Err 999	Errore interno al server
-Err 888	Rivenditore non valido o non esistente
-Err 777	Nessuna variabile inviata
-Err 001	Login errato
-Err 002	Valore credito errato
-Err 003	Subaccount non esistente