Odporúčaná technická špecifikácia

1. Použité skratky, pojmy, medzinárodné normy a štandardy

Názov	Opis
IN	Finančný vklad
OUT	Finančná výplata
BET	Stávka
WIN	Výhra
GAM	Počet hier
CLS	Centrálny Lotériový Server pro VLT systémy
RNG	Generátor náhodných čísel
REST API	Reprezentatívny prenos stavu aplikačného rozhrania
Označenie medzinárodnej normy alebo štandardu	**Medzinárodná norma alebo štandard**
ISO 4217	Codes for the representation of currencies
ISO/IEC 21320-1	Information technology - Document Container File - Part 1: Core.
RFC 3339	Date and Time on the Internet: Timestamps https://tools.ietf.org/html/rfc3339
RFC 3629	UTF-8, a transformation format of ISO 10646 https://tools.ietf.org/html/rfc3629
RFC 5246	The Transport Layer Security (TLS) Protocol Version 1.2 https://tools.ietf.org/html/rfc5246
RFC 5280	Internet X.509 Public Key Infrastructure Certificate and Certificate Revocation List (CRL) Profile https://tools.ietf.org/html/rfc5280
RFC 5652	Cryptographic Message Syntax (CMS) https://tools.ietf.org/html/rfc5652
RFC 7230	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Message Syntax and Routing https://tools.ietf.org/html/rfc7230

RFC 7231	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content https://tools.ietf.org/html/rfc7231
RFC 7233	Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Range Requests https://tools.ietf.org/html/rfc7233#section-2.3

2. Štandard[5])

2.1. Štandardy pre webové služby

Štandardom middleware protokolov sieťovej komunikácie je používanie:

a) protokolu Simple Object Access Protocol (SOAP) najmenej vo verzii 1.2 alebo protokolu Representational State Transfer (REST) pri komunikácii medzi servermi v rámci jednej správy a komunikácii medzi klientom a serverom; pri poskytovaní elektronických služieb potrebných na spracovanie elektronických podaní alebo úspešné vyplnenie a prípravu elektronického podania prostredníctvom modulu procesnej integrácie a integrácie údajov sa používa protokol Representational State Transfer (REST) a kódovanie UTF-8,

b) webových služieb na prístup klientských aplikácií prostredníctvom internetu na serverové aplikácie správy,

c) protokolu Hypertext Transfer Protocol (HTTP) na poskytnutie vrstvy webovej služby pre existujúcu serverovú aplikáciu a komunikáciu na aplikačnej úrovni,

d) jazyka Web Services Description Language (WSDL) na definíciu webovej služby,

e) registra Universal Description, Discovery and Integration (UDDI) najmenej vo verzii 1.0 na komunikáciu medzi klientom a serverom,

f) špecifikácií podľa Open Geospatial Consortium (OGC) mapových služieb pod OpenGIS

1. WebMap Service (WMS),
2. Web Feature Service (WFS),
3. Web Coverage Service (WCS),
4. Web Processing Service (WPS),
5. Catalog Service for Web (CSW),
6. Web Map Tile Service (WMTS),

g) schémy správ Sk-Talk najmenej vo verzii 3.0 pre asynchrónnu komunikáciu s ústredným portálom verejnej správy podľa aktuálne platnej osobitnej špecifikácie zverejnenej po dohode s orgánom vedenia[7]) na ústrednom portáli verejnej správy,

h) špecifikácie OpenAPI Specification najmenej vo verzii 3.0 na definíciu webovej služby pri použití protokolu Representational State Transfer (REST),

[7]) § 24 ods. 5 zákona č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe a o zmene a doplnení niektorých zákonov

i) špecifikácie OpenID Connect podľa OpenID Foundation s OAuth2 podľa osobitnej špecifikácie RFC 6749, ak sa pri použití protokolu Representational State Transfer (REST) vyžaduje autentifikácia a určenie rozsahu oprávnení.

2.2. Štandardy pre integráciu dát

2.2.1. Opisný jazyk dátových prvkov

Štandardom opisného jazyku dátových prvkov je používanie jazyka Extensible Markup Language (XML) vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) pre dátové prvky pri vstupe na rozhranie informačného systému verejnej správy.

2.2.2. Prenos dátových prvkov

Štandardom prenosu dátových prvkov je používanie:

a) jazyka Extensible Markup Language Schema Definition(.xsd) najmenej vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) na výmenu dátových prvkov medzi všetkými informačnými systémami verejnej správy,

b) jazyka Extensible Markup Language (.xml) vo verzii 1.0 podľa World Wide Web Consortium (W3C) pri výmene dátových prvkov, a to s hodnotou atribútu pre deklaráciu menného priestoru spravidla v tvare referencovateľného identifikátora, pričom ak je cieľom automatizované spracovanie rozlišujúce význam obsahu dátových prvkov, je možné namiesto Extensible Markup Language použiť dátový model Resource Description Framework (RDF) opísaný formátmi RDF/XML podľa World Wide Web Consortium (W3C) alebo JSON-LD; pri otvorených údajoch je možné použiť aj formát CSV[8]) alebo formát JavaScript Object Notation (JSON),

c) znakovej sady Unicode Character Set (UCS) podľa technickej normy v 8 bitovom kódovaní UTF-8,

d) transformačného jazyka XSL Transformations (XSLT) podľa World Wide Web Consortium (W3C) pri transformácii dátových prvkov,

e) formátu Geography Markup Language (GML) pri výmene priestorových dátových prvkov alebo ak sa na tom zasielateľ a prijímateľ dohodnú jeden z formátov[9]),

f) jazyka Web Ontology Language (OWL) pre ontológie, ak je cieľom automatizované spracovanie rozlišujúce význam obsahu dátových prvkov,

g) jazyka Shapes Constraint Language (SHACL) podľa World Wide Web Consortium (W3C) pre validáciu dátového modelu Resource Description Framework (RDF) v Centrálnom modeli údajov.

2.2.3. Formáty pre kompresiu súborov

[8]) § 24 písm. e) vyhlášky Úradu podpredsedu vlády Slovenskej republiky pre investície a informatizáciu č. 78/2020 Z. z. o štandardoch pre informačné technológie verejnej správy.

[9]) § 40 písm. i) vyhlášky č. 78/2020 Z. z.

1. Štandardom formátov kompresie súborov je:

   a. prijímanie a čítanie všetkých doručených formátov pre kompresie súborov, ktorými sú:

      1. ZIP (.zip) vo verzii 2.0,
      2. TAR (.tar),
      3. GZIP (.gz),
      4. TAR kombinovaný s GZIP (.tgz, .tar.gz),

   b. používanie najmenej jedného z typov formátov kompresie súborov uvedených v písmene a) pri ich odosielaní alebo zverejňovaní, vrátane ich zverejňovania na webovom sídle,

   c. používanie iného formátu kompresie súborov ako je uvedené v písmene a) pri jeho zverejňovaní na webovom sídle, ak je súčasne na rovnakej webovej stránke zverejnený rovnaký obsah najmenej v jednom z formátov kompresie súborov uvedených v písmene a).

2. Na súbory obsiahnuté v kompresných súboroch sa vzťahujú ustanovenia osobitného predpisu,[10])

3. Základné princípy

3.1. Komunikácia

Základným princípom je mechanizmus, na základe ktorého prebieha výmena správ medzi systémom úradu a prevádzkovateľom hazardnej hry. Predmetom výmeny informácii sú tri princípy:

a) dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry,
b) request/response,
c) online prístup pre úrad (ako v § 3).

3.1.1. Dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry

Vzájomná výmena dát medzi systémami je realizovaná prostredníctvom komunikácie zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu, ktorá ako aplikačná sieťová vrstva slúži na prenos obsahu vo forme dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry vo formáte Extensible Markup Language (XML).

3.1.2. Request/Response

Vzájomná výmena dát medzi systémami je realizovaná prostredníctvom komunikácie zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu, ktorá ako aplikačná sieťová vrstva slúži k implementácii transportnej vrstvy na báze aplikačného rozhrania, ktorá sama o sebe umožňuje prenos dát vo formáte Extensible Markup Language (XML).

3.1.3. Transport dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry

Aplikačná sieťová vrstva zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu využíva transportnú vrstvu na báze aplikačného rozhrania prostredníctvom formátu Extensible Markup Language (XML) pre prenos dátového obsahu (dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry) na báze Extensible Markup Language (XML).

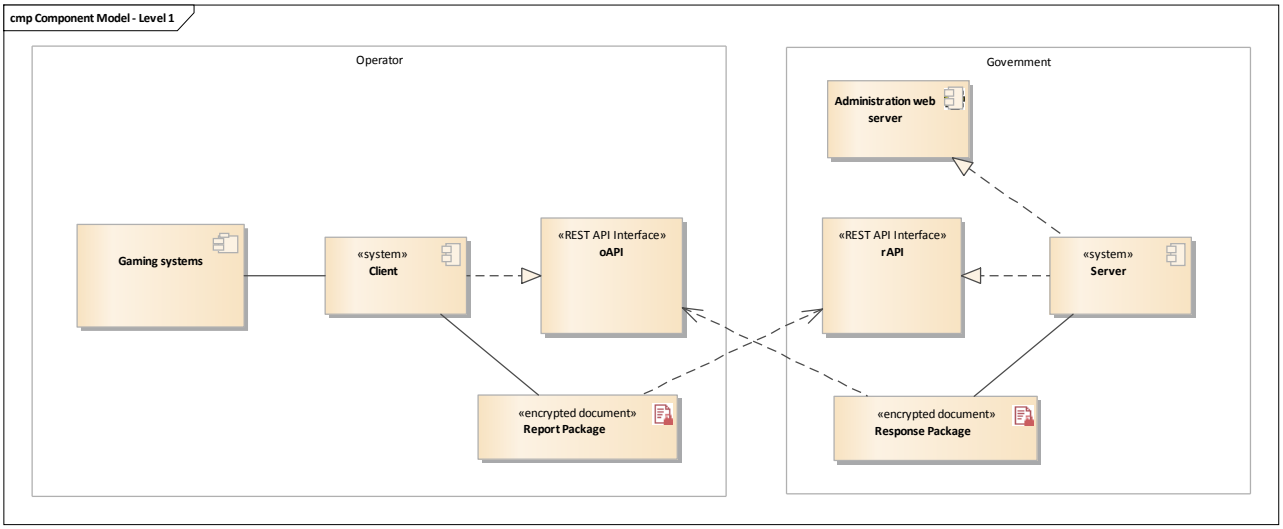
---

[10]) § 18 až 24 vyhlášky č. 78/2020 Z. z.

3.2. Architektúra

Základná schéma návrhu architektúry riešenia predstavuje nasledujúce princípy:

- Využitie všeobecného technologického štandardu pre komunikáciu v technologicky a dátovo heterogénnom prostredí na báze REST API.
- Akceptácia osobitných predpisov.[11])
- Modulárne a škálovateľné riešenie.
- Bezpečnosť.
- Rýchla implementácia.



3.3. Komponenty

Súčasťou navrhnutej architektúry sú nasledujúce komponenty:

Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry)

Názov	**Opis**
Gaming systems	Herné systémy podliehajúce oznamovacej povinnosti.
Client	Systém na strane prevádzkovateľa hazardnej hry s vlastnou aplikačnou logikou a hostujúce komunikačné rozhranie REST API – oAPI.
oAPI	Implementácia komunikačného rozhrania REST API – oAPI ako vstupný bod do systému prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany úradu.
Report Package	Dátová správa, ktorá je komunikovaná medzi systémami. Obsahuje dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry s dátami alebo odkaz (uri) na lokálne úložisko prevádzkovateľa hazardnej

[11]) Vyhláška č. 78/2020 Z. z.
Výnos Ministerstva financií Slovenskej republiky č. 55/2014 Z. z. o štandardoch pre informačné systémy verejnej správy v znení neskorších predpisov.

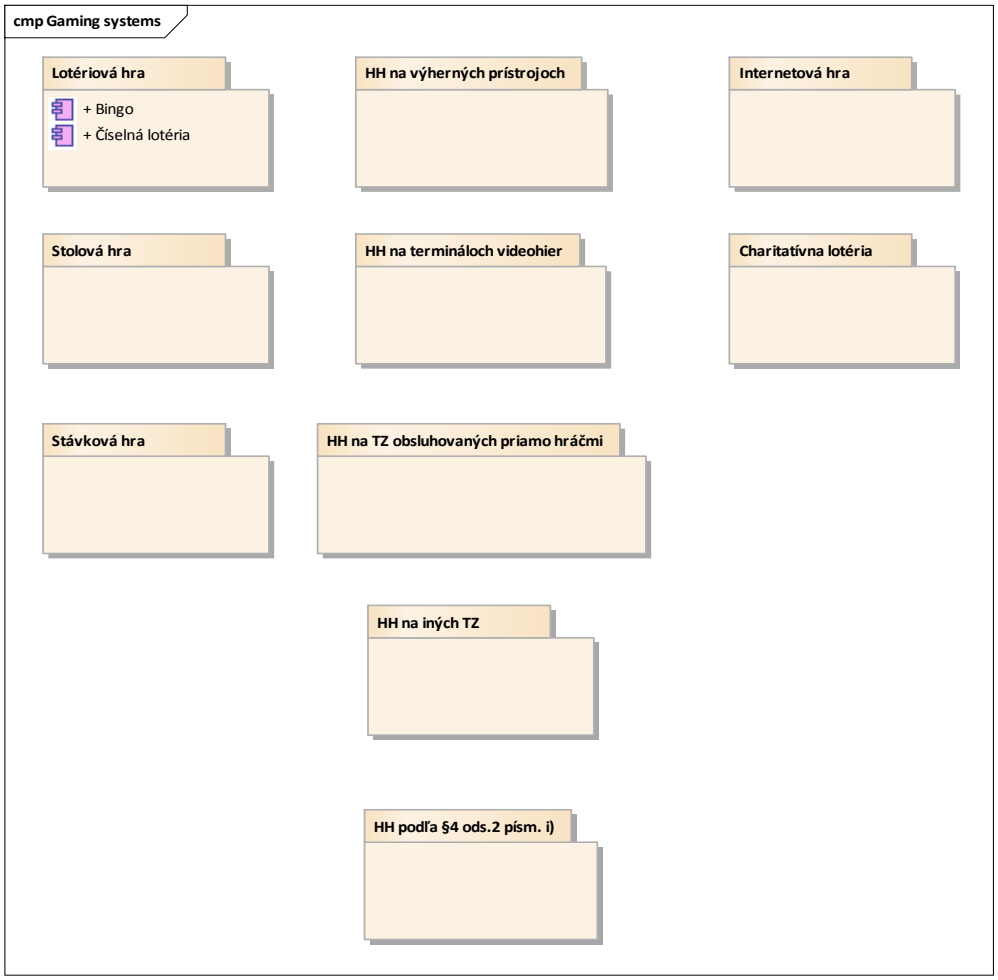
	hry, kde sa dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nachádza a je určený k stiahnutiu, Obsahuje definované dáta, ktoré sú predmetom oznamovacej povinnosti.

Government (úrad)

Názov	**Opis**
Administration web server	Administratívny portál úradu poskytujúci funkcionalitu nutnú pre vzájomnú výmenu technických parametrov pre realizáciu zabezpečenej komunikácie medzi systémami a ďalšími aspektami riešenia.
Server	Systém na strane štátnej správy s vlastnou aplikačnou logikou a hostujúce komunikačné rozhranie REST API – rAPI.
rAPI	Implementácia komunikačného rozhrania REST API – rAPI ako vstupný bod do systému prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany úradu.
Response Package	Dátová správa, ktorá je komunikovaná medzi systémami a nesúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry s odpoveďou alebo informáciou o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry na strane servera, ktorý je predmetom oznamovacej povinnosti.

3.4. Herné systémy

Predmetom oznamovacej povinnosti sú technické zariadenia a systémy:



3.5. Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmetom výmeny dát sú okrem základných komunikačných možností aplikačnej sieťovej vrstvy zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu a transportnej sieťovej vrstvy REST API samotné dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry, ktoré sú predmetom oznamovacej povinnosti.

a) ReportPackage

Balíček obsahujúci prevádzkové dáta prevádzkovateľa hazardnej hry v súlade s platným ustanovením vo veci povinnosti vykazovať herné dáta a finančné dáta.

b) ResponsePackage

Balíček obsahujúci dáta, ktoré sú smerované zo strany servera úradu k prevádzkovateľovi hazardnej hry. Tieto dáta by mali mať rozširujúci obsah nad rámec notifikačného mechanizmu popísaného v rámci návrhu OAPI.

3.5.1 Opis metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Opis jednotlivých metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry podľa § 5 ods. 2 je nasledovný:

Opis metadát dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	**Obsah časti názvu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry**
operatorCode	Identifikačné číslo organizácie (ďalej len „IČO“) prevádzkovateľa hazardnej hry poskytujúceho dátový balíček. Ak IČO nie je pridelené, iný dohodnutý unikátny identifikátor.
packageGameKind	Kód druhu hry z číselníka druhov hazardných hier, ktorá je predmetom monitoringu.
packageTimeFrameStartInclusive	Označenie začiatku vykazovaného obdobia podľa schváleného časového rámca. Pri dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry pre vzdialený prístup sa uvedie: Určenie dátumu a času, za ktoré dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje dáta, vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).
packageTimeFrameEndExclusive	Označenie ukončenia vykazovaného obdobia podľa schváleného časového rámca. Pri dátovom balíčku prevádzkovateľa hazardnej hry pre vzdialený prístup sa uvedie: Určenie dátumu a času, za ktoré dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry obsahuje dáta, vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).
packageVersion	Dvojciferné číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

	Číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry tvorí súvislú číselnú radu. Jednociferné číslo verzie sa zľava doplní nulou. Pri prvom poskytnutí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry s automatizovaným výstupom má číslo jeho verzie hodnotu 01. Pri každom opakovanom poskytnutí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry s týmto automatizovaným výstupom sa číslo verzie zvýši. Číslo verzie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry sa nesmie opakovať medzi jednotlivými dátovými balíčkami prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorých názov má rovnaké ostatné časti.
packageStamp	Označenie dátumu a času generovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).

3.5.2 Odporúčané dátové typy používané v dátových súboroch dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Názov	**Upresnenie**
string	Dátový typ **string** je reťazec znakov v slovenskom jazyku s použitím latinky. Maximálna dĺžka reťazca je určená v definícii každej položky. Ak nie je uvedené inak, nedoplňuje sa kratší reťazec do maximálnej dĺžky.
date	Dátový typ **date** sa používa na určenie dátumu. Date je uvedený vo formáte RRRR-MM-DD, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31).
dateTime	Dátový typ **dateTime** sa používa na určenie dátumu a času.

	Date je uvedený vo formáte RRRR-MM-DDThh:mm:ss+01:00, kde: RRRR je štvorciferné označenie kalendárneho roku, MM je dvojciferné označenie kalendárneho mesiaca (01 až 12), DD je dvojciferné označenie dňa v mesiaci (01 až 31), T je označenie začiatku požadovaného času, hh je dvojciferné označenie hodiny (00 až 23), mm je dvojciferné označenie minúty (00 až 59), ss je dvojciferné označenie sekundy (00 až 59).
int	Dátový typ **int** sa používa na určenie celočíselnej hodnoty bez desatinnej zložky. Oddeľovače rádov sa nepoužívajú. Pre kladné čísla sa znamienko neuvádza. Pre záporné čísla sa uvádza znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45). Číslo sa zapisuje v desiatkovej sústave tak, že každá platná číslica tvorí samostatný znak (znaky s dekadickým kódom 48 - 57). Úvodné nuly sa neuvádzajú.
decimal	Dátový typ **decimal** sa používa na určenie číselnej hodnoty s desatinnou zložkou. Maximálny rozsah číselnej hodnoty je určený v definícii každej položky. Pre kladné čísla sa znamienko neuvádza. Pre záporné čísla sa uvádza znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45). Číslo sa zapisuje v desiatkovej sústave tak, že každá platná číslica tvorí samostatný znak (znaky s dekadickým kódom 48 - 57). Úvodné nuly sa neuvádzajú. Desatinným oddeľovačom je znak bodky (znak s dekadickým kódom 46). Najvyšší počet desatinných miest je 2.

3.5.3 Tvorba obsahu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Z dôvodu zníženého objemu prenášaných dát, ochrany dát a súčasne platných právnych predpisov, budú dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry na strane klienta a servera upravované v troch krokoch:

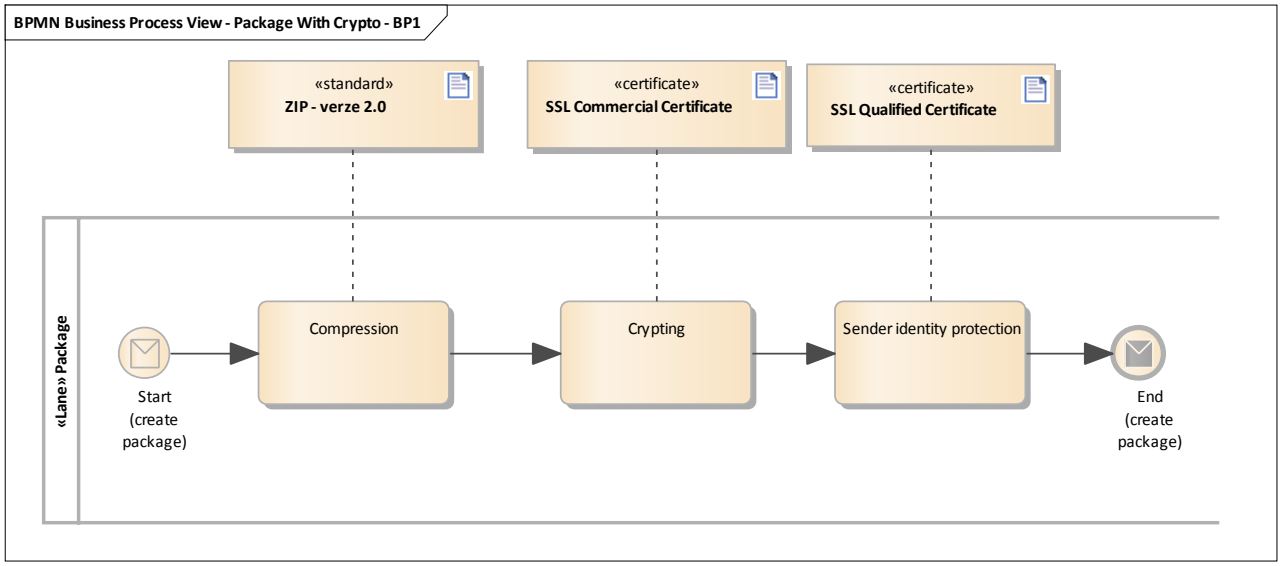
a) Komprimácia (Compression).

Z dôvodu zníženia objemu prenášaných dát sú textové dáta komprimované vo formáte ZIP – verzia 2.0.

b) Šifrovanie (Crypting).
S ohľadom na požiadavky ochrany dát sú herné dáta a finančné dáta šifrované verejnými kľúčmi komerčných certifikátov prevádzkovateľa hazardnej hry a servera štátnej správy. Následne je možné na strane príjemcu dáta dešifrovať. Pri šifrovaní sa

zašifrovaný súbor uloží vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.

c) Ochrana identitou odosielateľa (Sender identity protection).
Ponúka sa pečatenie, kedy súbor prevádzkovateľa hazardnej hry je opatrený uznávanou elektronickou pečaťou vo formáte CAdES alebo iný ochranný mechanizmus.



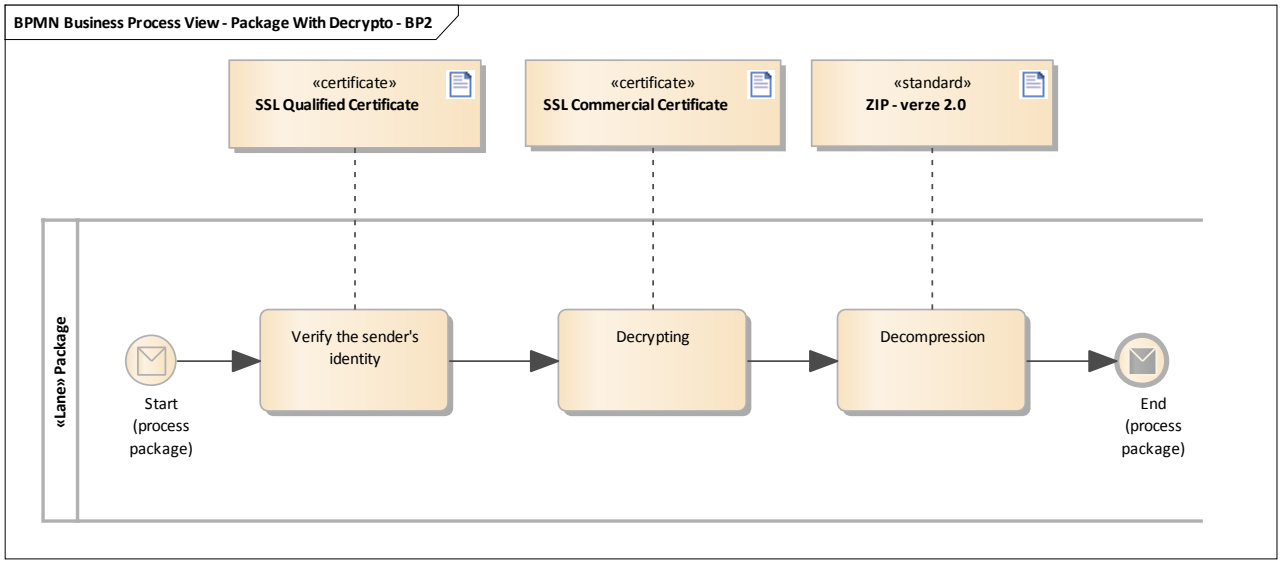
3.5.4 Získanie obsahu dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

V nadväznosti na proces vzniku dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry je obdobným spôsobom získavaný obsah na cieľovej strane komunikácie:

a) Overenie identity odosielateľa (Verify the sender's identity)
Dôjde k overeniu identity odosielateľa na základe kvalifikovanej elektronickej pečate alebo zverejneného verejného kľúča kvalifikovaného certifikátu odosielateľa či iného ochranného mechanizmu.

b) Dešifrovanie (Decrypting)
Na základe šifrovania obsahu verejným kľúčom systému úradu dôjde k dešifrovaniu údajov súkromným kľúčom umiestneným na systéme príjemcu správy. Zašifrovaný súbor je uložený vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.

c) Dekomprimácia (Decompression)
Posledným krokom je dekomprimácia obsahu vo formáte ZIP – verzia 2.0.



3.5.5 Report Package

Parametre dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmet	Opis	Stav
Formát	Extensible Markup Language (XML)	Required
Validácia	Extensible Markup Language Schema Definition (XSD)	Required

3.5.6 Response Package

Parametre dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

Predmet	Opis	Stav
Formát	Extensible Markup Language (XML)	Required
Validácia	Extensible Markup Language Schema Definition (XSD)	Required

3.6. Získanie správy

Príjemca dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry získava dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nasledovnými spôsobmi:

a) Požiadavka (request) obsahuje odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý je umiestnený na lokálnom úložisku prevádzkovateľa hazardnej hry. Tento dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry je možné asynchrónne stiahnuť na stranu serveru a prostredníctvom oAPI informovať protistranu o priebehu spracovania.

b) Požiadavka (request) obsahuje celý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry, ktorý je jeho integrálnou súčasťou. Každé volanie rAPI obsahuje kompletný dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry.

Spracovanie

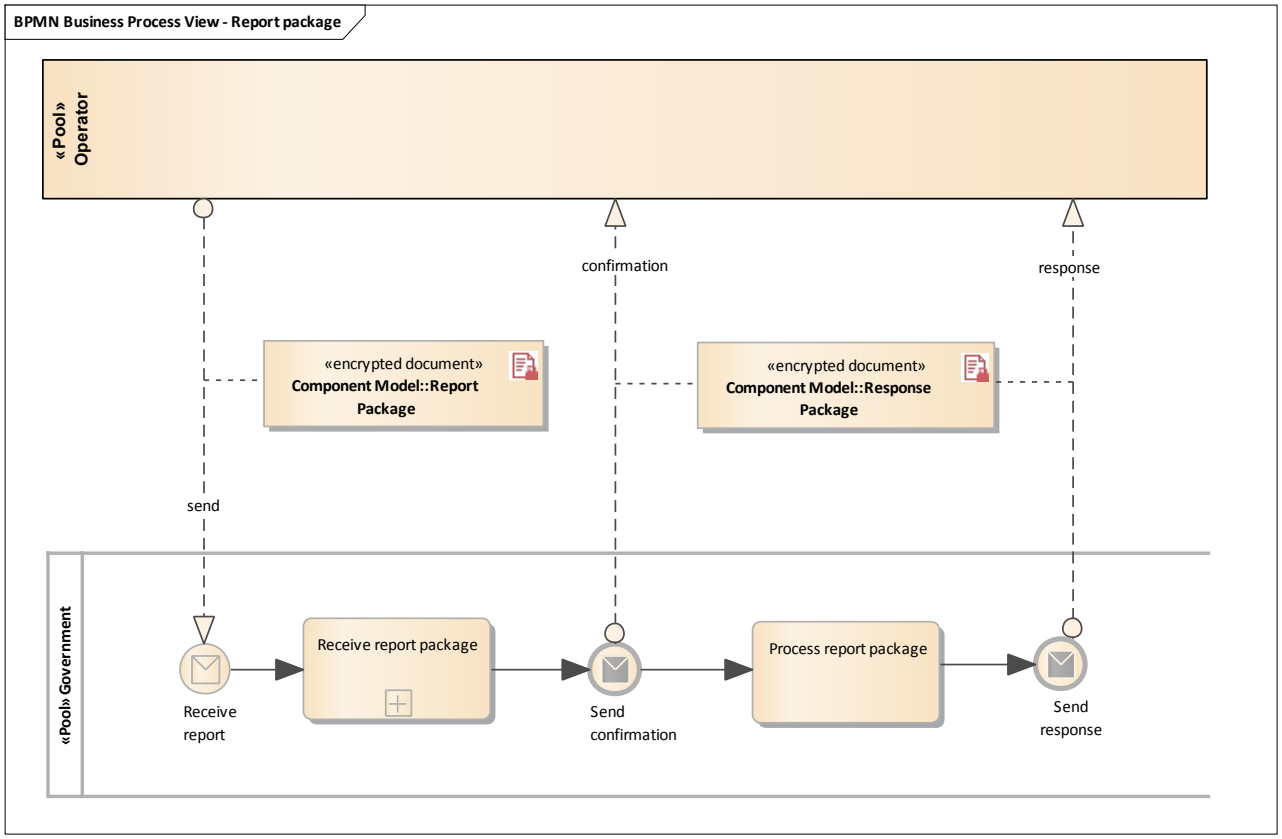
Kapitola obsahuje popis spôsobu spracovania dát na serveri.

3.7.1 Spracovanie správy

Príjemca dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry realizuje asynchrónne spracovanie jeho obsahu.

a) Prvým krokom je technické prijatie správy na server a kontrola jeho formálnej konzistencie. V tomto kroku sa realizuje predbežná formálna kontrola správy podľa formátu Extensible Markup Language (XML). Pre rýchlu odozvu systému sa realizujú procesy ako overenie identity prevádzkovateľa hazardnej hry, overenie platnosti odkazu na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo overenie existencie dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry v požiadavke. Nerealizujú sa procesy pre hlbšiu analýzu obsahu, ako sú dešifrovanie, dekomprimácia, vecná analýza obsahu atď. Výsledkom tejto fázy je potvrdenie odosielateľovi, že správa je technicky prijatá a obsahuje všetky formálne náležitosti.

b) Druhým krokom sú nadväzujúce procesy nutné pre detailnú formálnu a vecnú analýzu obsahu, ako sú dešifrovanie, dekomprimácia, vecná analýza obsahu atď. Priebeh alebo iba výsledok tejto fázy je predmetom notifikácie odosielateľa o ich výsledku. Jedná sa teda o asynchrónnu notifikáciu prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak komunikačné rozhranie odosielateľa nie je dostupné, je na vnútornej logike spracovateľského servera, či bude opakovane odosielať notifikácie stavu, ale minimálne jedenkrát sa musí pokúsiť doručiť správu. Ak nie je správa úspešne doručená, má odosielateľ možnosť kedykoľvek zistiť stav spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry prostredníctvom komunikačného rozhrania servera protistrany.



3.7.2 Prípady komunikácie správ

V reálnej situácii môžu nastať nasledujúce komunikačné scenáre:

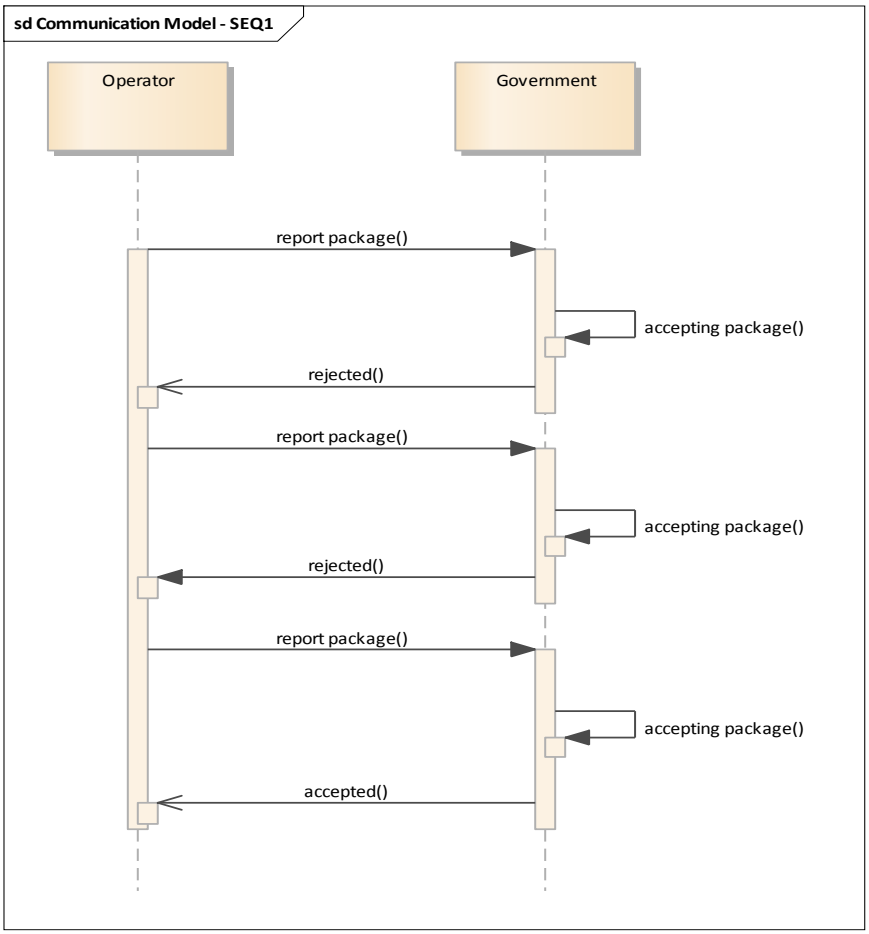
Kód: SEQ_1

Názov: Opakované zasielanie správ pri neprijatí požiadavky.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Prevádzkovateľ hazardnej hry poskytuje opakovane jednotlivý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry do momentu, kým mu úrad nedoručí potvrdzujúcu správu o prijatí dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry. Možnosť, že by správa obsahujúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nie je doručená, nie je prípustná.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



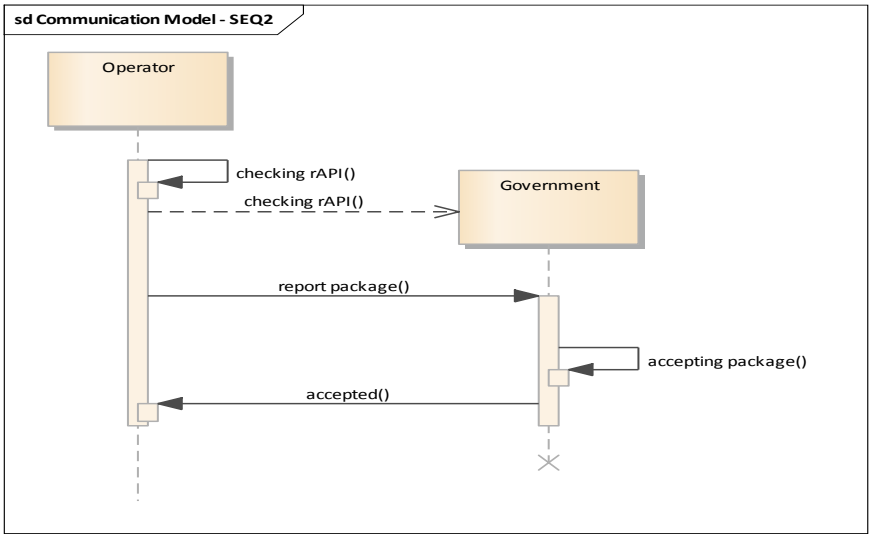
Kód: SEQ_2

Názov: Opakované zasielanie správ pri nedostupnosti protistrany.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Prevádzkovateľ hazardnej hry opakovane poskytuje jednotlivý dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry aj keď komunikačné rozhranie úradu nie je dostupné. Možnosť, že by správa obsahujúca dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry nie je doručená, nie je prípustná.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



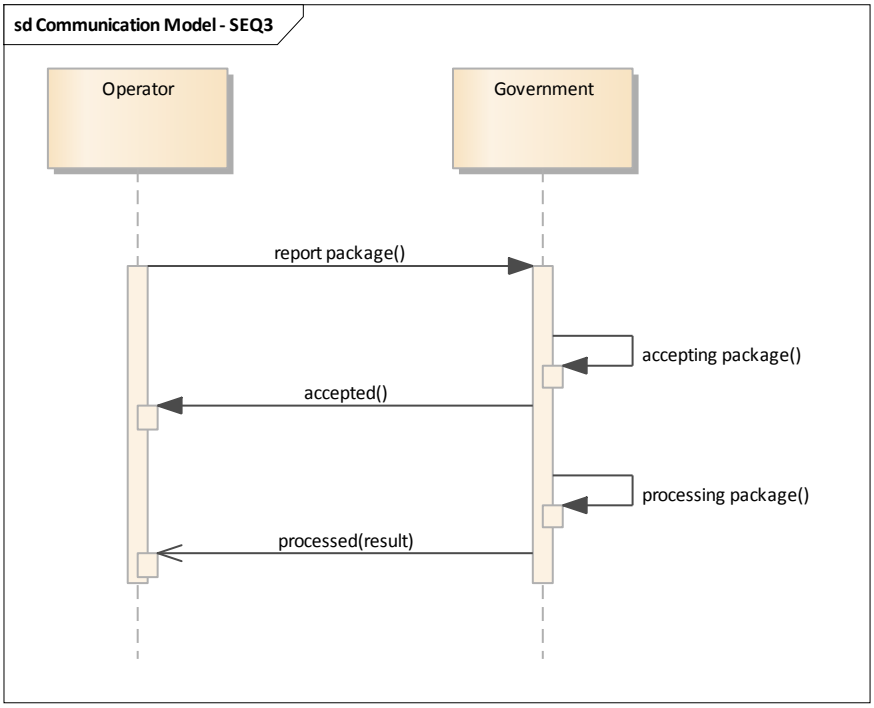
Kód: SEQ_3

Názov: Odoslanie informácie o stave spracovania.

Primárny používateľ: Úrad

Opis: Úrad zasiela potvrdzujúcu správu na komunikačné rozhranie prevádzkovateľa hazardnej hry. Ak komunikačné rozhranie odosielateľa nie je dostupné, je na vnútornej logike spracovateľského servera, či bude opakovane odosielať notifikácie o stave, ale minimálne jedenkrát sa musí pokúsiť doručiť správu. Ak správa nie je úspešne doručená, má odosielateľ možnosť kedykoľvek zistiť stav spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry prostredníctvom komunikačného rozhrania serveru protistrany.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



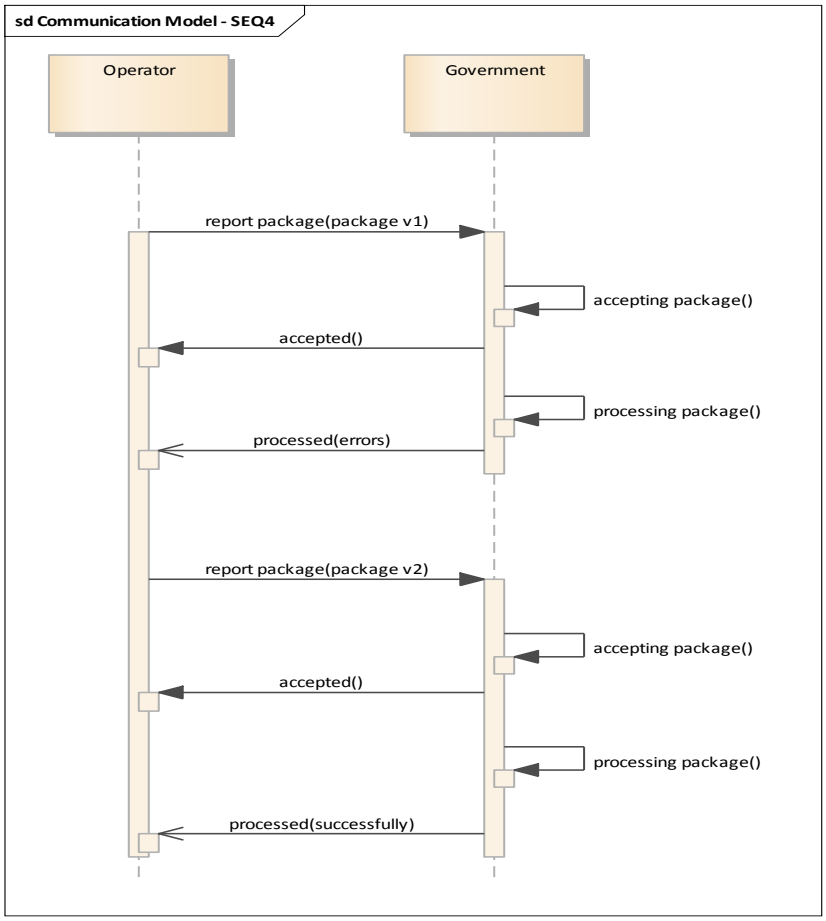
Kód: SEQ_4

Názov: Opravné zasielanie správ pri chybnom obsahu požiadavky.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Chyby v automatizovanom výstupe sa opravujú tak, že prevádzkovateľ hazardnej hry znovu poskytne dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry vyššej verzie alebo odkaz na dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry vyššej verzie, v ktorom tieto chyby odstráni. Ak nie je dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry úspešne prijatý, nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry sú prijímané, ale nie sú spracované, prevádzkovateľ hazardnej hry nie je informovaný o výsledkoch vecných a štrukturálnych kontrol. Ak je dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry v jednej z vyšších verzií prijatý, je aktivované spracovanie nadväzujúcich dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry a prevádzkovateľ hazardnej hry je informovaný o výsledkoch vecných a štrukturálnych kontrol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



Kód: SEQ_5

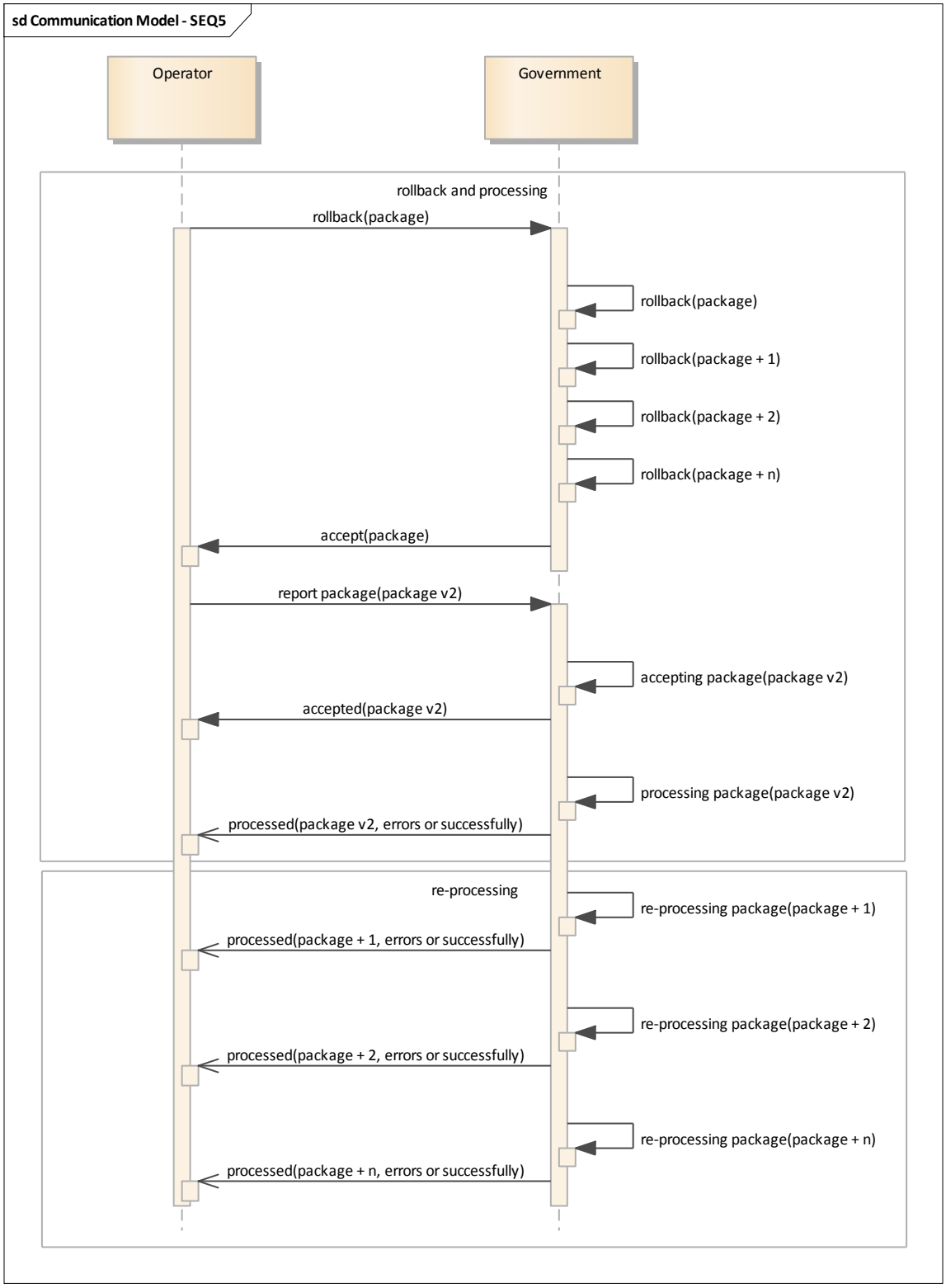
Názov: Rollback prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Ak sa prevádzkovateľ hazardnej hry rozhodne realizovať rollback prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, server všetky nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry označí ako neplatné a opakuje ich spracovanie na základe výsledku opakovaného spracovania nového dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry zaslaného ako náhrada dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, na ktorom prevádzkovateľ hazardnej hry realizoval rollback.

Ak by prevádzkovateľ hazardnej hry realizoval rollback už úspešne prijatého dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry a nadväzujúce dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry sú tiež úspešne prijaté, ich opätovné spracovanie spôsobí, že na stranu prevádzkovateľa hazardnej hry budú znovu zasielané výsledky vecného spracovania, ktoré môžu byť v rozpore s výsledkami pôvodného spracovania. Prevádzkovateľ hazardnej hry reaguje na novo zaslané výsledky spracovania tak, akoby to sú pôvodné výsledky. Ak je to potrebné prevádzkovateľ hazardnej hry vystavuje opravné dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry na pôvodne úspešne prijaté dátové balíčky prevádzkovateľa hazardnej hry, ak to úprava dát v procese rollbacku vyžaduje.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.



4. Komunikačné rozhranie

Všetky rozhrania sú implementované na báze REST API (Representational state transfer). REST API je považované za platformovo nezávislý štandard pre zabezpečenú prácu so vzdialeným serverom. Umožňuje vytvárať, čítať, editovať alebo mazať informácie na vzdialenom serveri na báze volaní zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu.

4.1. Technológie

Kapitola obsahuje detailné technické parametre pre využívanie REST API pri komunikácii v rámci navrhovanej architektúry. Parametre sú rovnaké pre všetky aplikačné rozhrania návrhu technického riešenia.

Bezpečnosť

Kategórie	Technológie	Dostupnosť
Transport layer	SSL - Server certificate	Required
Client Authentication	SSL – Client certificate	Required
	IP Restriction	Optional

Technické predpoklady

Kategória	Formát	Dostupnosť
Message serialization	JavaScript Object Notation (JSON)	Available
	Extensible Markup Language (XML)	Available

Správa chýb

Kategória	Chyba
Basic communication framework	HTTP status codes: 200 Ok, 400 Bad Request, 401 Unauthorized, etc.
Extended information	"fault message" contains the following items: Category, Code, Description and Data

Context

Context	Predmet
Input context	Version of API (contained in url path)
Output context	HTTP status codes

Komunikácia

Predmet	Obsah
Request	Header of message with “input context” and data
Response	Header of message with “output context” and data

4.1.1. Odporúčaný všeobecný funkčný rámec pre komunikáciu

Request

Url = {scope}/v{version}/{controller}/{method}
Napr.:
/rapi/reporting/v1/package/upload

Hlavička požiadavky

Parameter	Opis
Accept	application/json alebo application/xml
Content-Type	application/json alebo application/xml
Localization	medzinárodná norma ISO 639-1 Codes for the representation of names of languages – Part 1: Alpha-2 code

Token value <ACCESS_TOKEN>, keď metóda volania obsahuje hlavičku požiadavky.

Response

Hlavička odpovede

Parameter	Opis
Accept	application/json alebo application/xml
Content-Type	application/json alebo application/xml
Localization	medzinárodná norma ISO 639-1 Codes for the representation of names of languages – Part 1: Alpha-2 code

HTTP status kódy
Napríklad: 400, 401, 403, 404, 406, 409:

```
{
"fault": {
"code": "enumValue",
"data": “string"
}
}
```

- fault: fault class

- code: error code (enum value)

- data: additional error description

Kód	Názov	Body	Opis
200	OK	XML	When processing no error occurred and are returned to the correct data.
400	Bad request	XML	Client sent invalid request. Problem can be in different scopes.
401	Unauthorized	XML	Invalid certificate
403	Forbidden	XML	Invalid rights to use called method.
404	Not Found	XML	The method is not in the current version of the API is implemented.
500	Internal Error	XML	Internal business process exception

Chybové kódy vs. HTTP status kódy:

Chybové kódy	HTTP status code
WithoutFault	200
ErrInvalidContract	400
ErrInvalidRequestId	400
ErrInvalidCertificate	401
ErrInsufficientRights	403
ErrInternalError	500

Zoznam chýb a iných typov odpovedí môže byť zmenený.

Strata komunikácie

Pri strate komunikácie s aplikačným rozhraním pri volaní transakčných metód klient opakovane volá metódu s rovnakou požiadavkou, ak nedostane odpoveď (OK/chyba). Výnimkou sú spätné notifikácie, kde sa vyžaduje len jeden pokus na odoslanie. Ak sú tieto metódy volané, vygeneruje klient jedinečnú požiadavku na identifikáciu (requestId), ktorý sa používa pri volaní. Ak klient nedostane odpoveď zo serveru (alebo chyba), opakuje rovnakú metódu volania requestId. Server na základe requestId zaistí, že operácia sa realizuje iba jedenkrát.

4.1.2. Formát DateTime

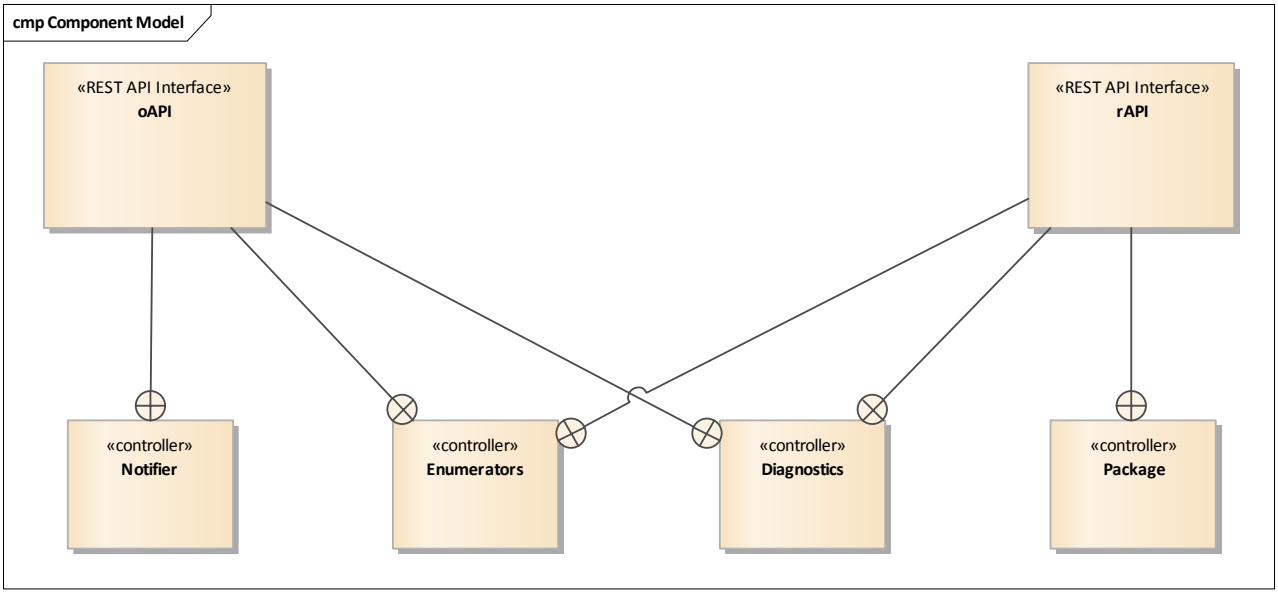
Všetky formáty dátumu a času je odporúčané formátovať podľa medzinárodných noriem súboru ISO 8601.
https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:8601:-1:ed-1:v1:en
https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:8601:-2:ed-1:v1:en
Všetky formáty dátumu musí explicitne špecifikovať časové pásmo.

Príklad:

Typ	Príklad
Date	2016-11-22
Combined date and time in UTC	2016-11-22T11:22:40+01:00
	2016-11-22T11:22:40Z

5. Aplikačné rozhranie – zdieľaná implementácia rozhraní

Špecifikácia všetkých aplikačných rozhraní je odvodená od všeobecného technického popisu bázového aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah všetkých aplikačných rozhraní je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Enumerators	Správa zdieľaných číselníkov
Diagnostics	Množina metód pre diagnostiku systémov

5.1. Enumerators

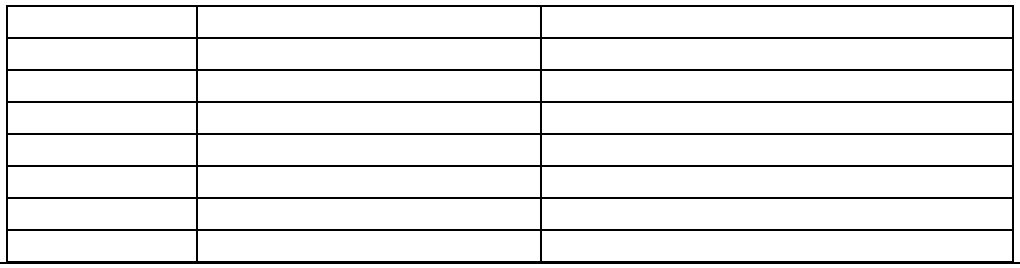
Metódy umožňujúce zdieľanú správu číselníkov:

Metóda	Opis
ProcessStates	Získanie číselníka možných stavov procesu spracovania na serveri

PackageStates	Získanie číselníka možných stavov výsledku spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
SystemStates	Získanie číselníka možných stavov klientskeho alebo serverového technického prostredia
ClassificationCodes	Získanie číselníka klasifikácie detailu správ pri spracovaní
ErrorCodes	Získanie číselníka chýb
CurrencyCodes	Získanie číselníka mien
PackageKinds	Získanie číselníka typov dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry

5.1.1. ProcessStates

/v1/processStates/list

API verzia	v1
API skupina	processStates
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka možných stavov procesu spracovania na serveri
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/processStates/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	
HTTP response body	{ "Processing", "Processed", "Failed",

	… }
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.2. PackageStates

/v1/packageStates/list

API verzia	v1
API skupina	packageStates
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka možných stavov výsledku spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/packageStates/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	
HTTP response body	{ "Processing", "ProcessedSuccessfully",

	"InvalidFormat", "InvalidContent", … }
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.3. SystemStates

/v1/systemStates/list

API verzia	v1
API skupina	systemStates
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka možných stavov klientskeho alebo serverového technického prostredia
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/systemStates/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	
HTTP response body	{

	"Ok", "BeforeShutdown", "AfterShutdown", "UnexpectedShutdown", … }
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.4. ClassificationCodes

/v1/classificationCodes/list

API verzia	v1
API skupina	classificationCodes
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka klasifikácie detailu správ pri spracovaní
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/classificationCodes/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	

HTTP response body	{
	"Error",
	"Warning",
	"Information",
	…
	}

HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.5. ErrorCodes

/v1/errorCodes/list

API verzia	v1
API skupina	errorCodes
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka chýb
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/errorCodes/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	

HTTP response body	{
	"InvalidField",
	"EmptyFiled",
	"InvalidDataType",
	"MissingFile",
	"MissingPackage",
	"InvalidFileEncryption",
	"InvalidFileCompresion",
	"NonrelativePackage",
	"InconsistentPackage",
	…
	}

HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.6. ErrorCodes

/v1/errorCodes/translate

API verzia	v1
API skupina	errorCodes
API metóda	translate
API popis	Preloženie hodnoty číselníka chýb
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/errorCodes/translate?code=
HTTP request formát	

<table>
<tr><td>HTTP request parametre</td><td>
<table>
<tr><td>code</td><td>InvalidField</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>HTTP response body</td><td>{
"Invalid field in data file"
}</td></tr>
<tr><td>HTTP response kód</td><td>By definition</td></tr>
<tr><td>HTTP response chyby</td><td>ErrInvalidContract
ErrInvalidRequestId
ErrInvalidCertificate
...</td></tr>
</table>

5.1.7. CurencyCodes

/v1/currencyCodes/list

API verzia	v1
API skupina	currencyCodes
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka mien podľa medzinárodnej normy ISO 4217 Codes for the representation of currencies
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/currencyCodes/list
HTTP request formát	

HTTP request parametre	

HTTP response body	{
	AED
	AFN
	ALL
	AMD
	ANG
	AOA
	ARS
	AUD
	AWG
	AZN
	BAM
	BBD
	BDT
	BGN
	BHD
	BIF
	BMD
	BND
	BOB
	BRL
	…
	}

HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.8. CurencyCodes

/v1/currencyCodes/translate

API verzia	v1
API skupina	currencyCodes
API metóda	translate
API popis	Preloženie hodnoty číselníka mien
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/currencyCodes/translate?code=
HTTP request formát	
HTTP request parametre	<table><tr><td>code</td><td>USD</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>

HTTP response body	{
	USD (exists)
	USS (not exists)
	}

HTTP response kód	*By definition*

HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.1.9. PackageKinds

/v1/packageKinds/list

API verzia	v1
API skupina	packageKinds
API metóda	list
API popis	Získanie číselníka druhov dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	GET
HTTP url	/rapi/enumerators/v1/packageKinds/list
HTTP request formát	
HTTP request parametre	<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>
HTTP response body	{ "Lotériová hra", "Číselná lotéria ", "Bingo", "Stolová hra", "Stávková hra", "HH na výherných prístrojoch", "HH na termináloch videohier",

	"HH na TZ obsluhovaných priamo hráčmi", "HH na iných TZ", "HH podľa § 4 ods.2 písm. i)", "Internetová hra", "Charitatívna lotéria" }
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

5.2. Diagnostics

Metódy umožňujúce diagnostiku stavu aplikačného rozhrania:

Metóda	**Opis**
isAlive	Metóda k opakovanému získavaniu stavu aplikačného rozhrania
version	Metóda k získaniu verzie aplikačného rozhrania

5.2.1. /v1/diagnostics/isAlive

API verzia	v1
API skupina	Diagnostics
API metóda	isAlive
API popis	Metóda k opakovanému získavaniu stavu aplikačného rozhrania
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/diagnostics/v1/diagnostics/isAlive

<table>
<tr><td>HTTP request formát</td><td>IsAliveRequest
{
systemState (string),
nextClientShutdown (string, optional),
isAlive (bool)
}</td></tr>
<tr><td>HTTP request parametre</td><td><table>
<tr><td>systemState</td><td>Stav klientskeho systému</td><td>['Ok', 'BeforeShutdown', 'AfterShutdo 'UnexpectedShutdown']</td></tr>
<tr><td>nextClientShutdown</td><td>Deklarácia odstávky klientskeho systému</td><td>2020-02-22T11:22:40+01:00</td></tr>
<tr><td>isAlive</td><td>Aktuálny súhrnný stav klientskeho systému</td><td>True</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>HTTP response body</td><td>{
"systemState": "Ok",
"nextServerShutdown": "2020-02-22T11:22:40+01:00",
"isAlive": true
}</td></tr>
<tr><td>HTTP response kód</td><td></td></tr>
<tr><td>HTTP response chyby</td><td>By definition</td></tr>
</table>

5.2.2. /v1/diagnostics/version

API verzia	v1
API skupina	Diagnostics
API metóda	version
API popis	Metóda k získaniu verzie aplikačného rozhrania
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu

HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/diagnostics/v1/diagnostics/version

HTTP request formát	VersionRequest
	{
	}

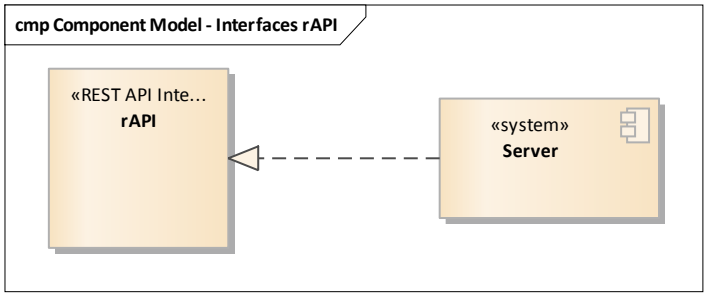
HTTP request parametre	

HTTP response body	{
	"version": "1.2.3.4",
	"lastUpdate": "2020-01-01T18:24:01+01:00"
	}

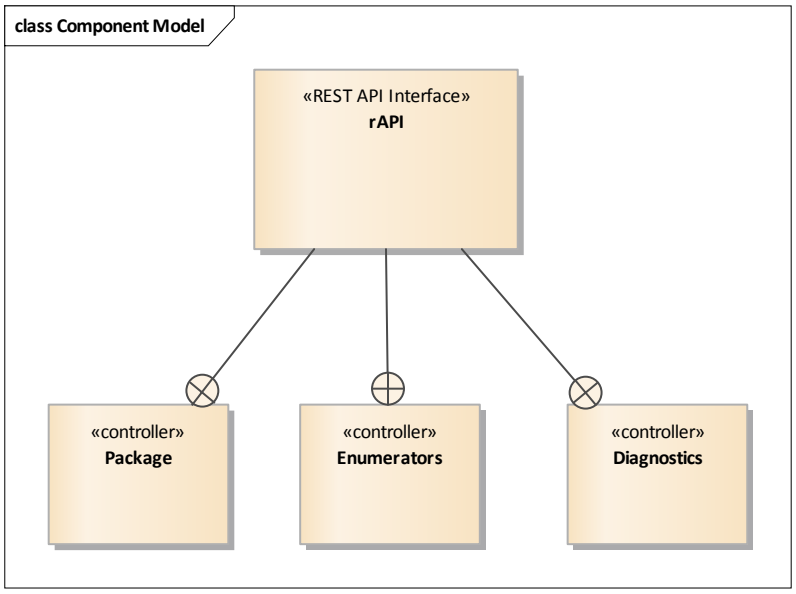
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

6. Server rAPI

Na serverovej strane sa implementuje komunikačné aplikačné rozhranie. Vzhľadom k tomu, že sa jedná o centrálne reportovacie aplikačné rozhranie, je pomenované rAPI (reportingAPI).



Špecifikácia serverového rAPI je odvodená od technického popisu všeobecného obecného aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah rAPI je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Package	Metódy pre prácu s dátovými balíčkami prevádzkovateľa hazardnej hry
Enumerators (zdieľané)	Zdieľaná správa číselníkov
Diagnostics (zdieľané)	Skupina metód pre diagnostiku stavu systému

6.1. Package

Metódy umožňujúce prenos dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry zo strany prevádzkovateľa hazardnej hry na server:

Metóda	Opis
Upload	Metóda pro presun dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry na stranu servera
GetStatus	Získanie stavu o spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
Rollback	Vrátenie spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, odstránenie zo spracovania na serveri

6.1.1. Upload

/v1/package/upload

<table>
<tr><td>API verzia</td><td>v1</td></tr>
<tr><td>API skupina</td><td>Package</td></tr>
<tr><td>API metóda</td><td>upload</td></tr>
<tr><td>API popis</td><td>Odovzdáva dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry na server</td></tr>
<tr><td>API poznámka</td><td>Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu</td></tr>
<tr><td>HTTP metóda</td><td>POST</td></tr>
<tr><td>HTTP url</td><td>/rapi/reporting/v1/package/upload</td></tr>
<tr><td>HTTP request formát</td><td>PackageUploadRequest
{
requestId (string),
operatorCode (string),
packageVersion (number),
packageKind (enum)
packageTimeFrameStartInclusive (datetime),
packageTimeFrameEndExclusive (datetime),
packageContent (string in base64),
packageUri (string),

packageStamp (datetime)
}</td></tr>
<tr><td>HTTP request parametre</td><td>
<table>
<tr><td>requestId</td><td>Unikátny kód požiadavky</td><td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td></tr>
<tr><td>operatorCode</td><td>IČO prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>31565590</td></tr>
<tr><td>packageVersion</td><td>Verzia dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>1</td></tr>
<tr><td>packageKind</td><td>Typ obsahu podľa herného systému v súlade s číselníkom (PackageKinds).</td><td>Druh výherných prístrojov podľa licencie</td></tr>
<tr><td>packageTimeFrame StartInclusive</td><td>Dátum a čas začiatku vykazovaného časového rámca</td><td>2020-02-22T01:00:00+01:00 (hodinové)
alebo
2020-02-22T00:00:00+01:00 (denné)</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

	packageTimeFrame EndExclusive	Dátum a čas ukončenia vykazovaného časového rámca	2020-02-22T02:00:00+01:00 (hodinové) alebo 2020-02-23T00:00:00+01:00 (denné)
	packageContent	Obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	YTM0NZomIzI2OTsmIzM0NTueYQ==
	packageUri	Odkaz na obsah dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	„https://domain.sk/Pack20210504.zip“
	packageStamp	Doba a čas generovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	2020-02-22T11:22:40+01:00

HTTP response body	{
	"requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
	"statusCode": "received"
	}

HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

6.1.2. GetStatus

/v1/package/getStatus

API verzia	v1
API skupina	Package
API metóda	getStatus
API popis	Získanie stavu o spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/reporting/v1/package/getStatus
HTTP request formát	PackageGetStatusRequest {

<table>
<tr><td></td><td>requestId (string)
}</td></tr>
<tr><td>HTTP request parametre</td><td>
<table>
<tr><td>requestId</td><td>Unikátny kód požiadavky</td><td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>HTTP response body</td><td>{
"requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
"processingState": "Processed",
"packageState": "InvalidFormat",
"details": [
{
"file“: "herna",
"line": "58",
"classificationCode": "Error",
"errorCode": "InvalidDataType",
"detail": "200",
"result": "Processing interupted"
}]
}

{
"requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
"processingState": "Processed",
"packageState": "InvalidFormat",
"details": [
{
"file“: "herna",</td></tr>
</table>

```
      "line": "58",
      "classificationCode": "Warning",
      "errorCode": "InvalidField ",
      "detail": "currency",
      "result": "Field skipped"
    },
    {
      "file“: "herna",
      "line": "59",
      "classificationCode": "Warning",
      "errorCode": "InvalidField ",
      "detail": "currency",
      "result": "Field skipped"
    } ,
    {
      "file“: "herna",
      "line": "60",
      "classificationCode": "Warning",
      "errorCode": "InvalidField",
      "detail": "currency",
      "result": "Field skipped"
    } ]
}

{
  "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
  "processingState": "Processed",
  "packageState": "ProcessedSuccessfully",
  "details": [
```

<table>
<tr><td></td><td>
<pre>
{
 "file“: "herna",
 "line": "",
 "classificationCode": "Information",
 "errorCode": "null",
 "detail": "Successfully processed 120 lines"
},
{
 "file“: "terminal ",
 "line": "",
 "classificationCode": "Information",
 "errorCode": "",
 "detail": "Successfully processed 1458 lines"
}]
}
</pre>
</td></tr>
<tr><td>HTTP response parametre</td><td>
<table>
<tr><td>requestId</td><td>Unikátny kód požiadavky</td><td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td></tr>
<tr><td>processingState</td><td>Stav spracovania</td><td>Processed</td></tr>
<tr><td>packageState</td><td>Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>InvalidFormat</td></tr>
<tr><td>details</td><td>Pole detailných informácií</td><td></td></tr>
<tr><td>file</td><td>Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>Herna</td></tr>
<tr><td>line</td><td>Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>58</td></tr>
<tr><td>classificationCode</td><td>Klasifikácia záznamu detailu</td><td>Error</td></tr>
<tr><td>errorCode</td><td>Kód chyby</td><td>InvalidDataType</td></tr>
<tr><td>detail</td><td>Detail správy</td><td>200</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>HTTP response kód</td><td>By definition</td></tr>
<tr><td>HTTP response chyby</td><td>ErrInvalidContract</td></tr>
</table>

	ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

6.1.3. Rollback

/v1/package/rollback

API verzia	v1
API skupina	Package
API metóda	rollback
API popis	Vrátenie spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry, odstránenie zo spracovania na serveri
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/rapi/reporting/v1/package/rollback

HTTP request formát	PackageRollbackRequest
	{
	requestId (string)
	}

HTTP request parametre	<table><tr><td>requestId</td><td>Unikátny kód požiadavky</td><td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>

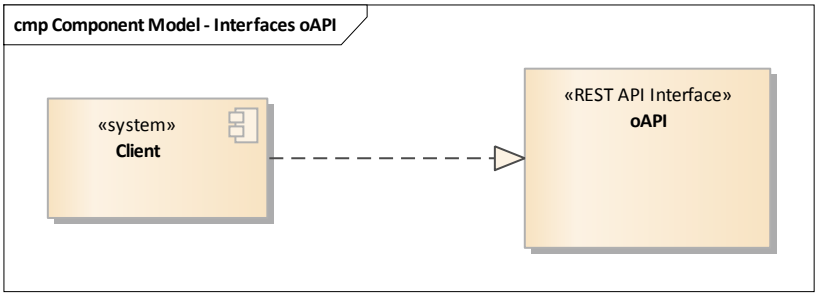
HTTP response body	{
	"requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
	"statusCode": "accepted"
	}

HTTP response kód	*By definition*

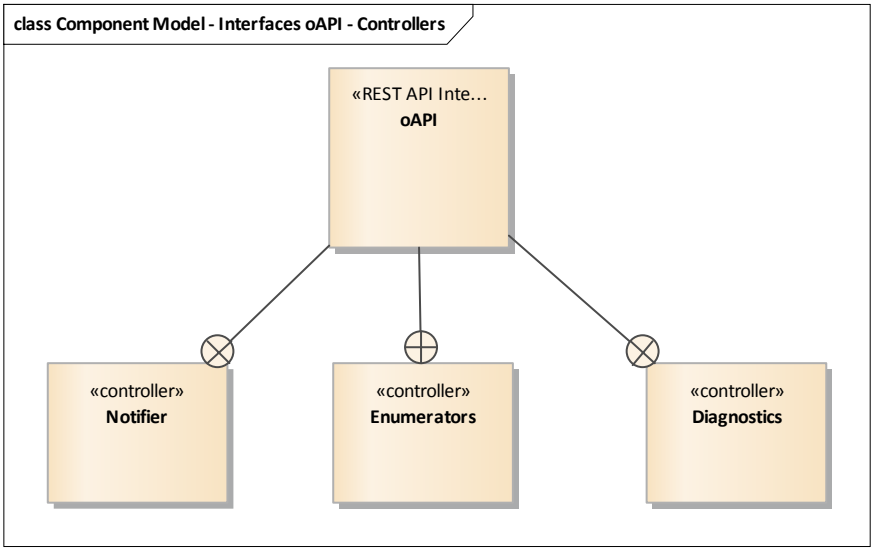
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

7. Klient oAPI

Na klientskej strane sa implementuje komunikačné aplikačné rozhranie. Vzhľadom k tomu, že sa jedná o klientske reportovacie aplikačné rozhranie príslušného prevádzkovateľa hazardnej hry, je pomenované oAPI (operatorAPI).



Špecifikácia klientskeho oAPI je odvodená od technického opisu všeobecného aplikačného rozhrania realizovaného v rámci návrhu technického riešenia.



Funkčný rozsah oAPI je rozdelený do základných oblastí:

Názov	Opis
Notifier	Metódy pre notifikácie klienta o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry serverovou stranou
Enumerators (zdieľané)	Zdieľaná správa číselníkov
Diagnostics (zdieľané)	Skupina metód pre diagnostiku stavu systému

7.1. Notifier

Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera primárne pre potreby pri spracovaní dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry:

Metóda	Opis
SetStatus	Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry

7.1.1. SetStatus

/v1/package/setStatus

API verzia	v1
API skupina	notifier
API metóda	setStatus
API popis	Metódy umožňujúce notifikáciu klienta zo strany servera o stave spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry
API poznámka	Volanie tejto metódy predpokladá úspešné overenie vo vzťahu k aplikačnému rozhraniu
HTTP metóda	POST
HTTP url	/oapi/reporting/v1/notifier/setStatus
HTTP request formát	NotifierSetStatusRequest { requestId (string), processingState (string - enum), packageState (string - enum),

<table>
<tr><td></td><td>details: [
{
file (string),
line (string),
classificationCode (string - enum),
errorCode (string - enum),
detail (string),
result (string)
}]
}</td></tr>
<tr><td>HTTP request parametre</td><td>
<table>
<tr><td>requestId</td><td>Unikátny kód požiadavky</td><td>11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e</td></tr>
<tr><td>processingState</td><td>Stav spracovania</td><td>Processed</td></tr>
<tr><td>packageState</td><td>Stav dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>InvalidFormat</td></tr>
<tr><td>details</td><td>Pole detailných informácií</td><td></td></tr>
<tr><td>file</td><td>Súbor (sekcia) dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>Herna</td></tr>
<tr><td>line</td><td>Riadok dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry</td><td>58</td></tr>
<tr><td>classificationCode</td><td>Klasifikácia záznamu detailu</td><td>Error</td></tr>
<tr><td>errorCode</td><td>Kód chyby</td><td>InvalidDataType</td></tr>
<tr><td>detail</td><td>Detail správy</td><td>200</td></tr>
<tr><td>result</td><td>Výsledok spracovania</td><td>Processing interupted</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>HTTP request Príklad</td><td>{
"requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
"processingState": "Processed",
"packageState": "InvalidFormat",
"details": [
{
"file“: "herna",</td></tr>
</table>

```
    "line": "58",
    "XPath": "",
    "classificationCode": "Error",
    "errorCode": "InvalidDataType",
    "detail": "200",
    "result": "Processing interupted"
   } ]
}


{
 "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
 "processingState": "Processed",
 "packageState": "InvalidFormat",
 "details": [
   {
    "file“: "herna",
    "line": "58",
    "XPath": "",
    "classificationCode": "Warning",
    "errorCode": "InvalidField ",
    "detail": "currency",
    "result": "Field skipped"
   },
   {
    "file“: "herna",
    "line": "59",
    "XPath": "",
    "classificationCode": "Warning",
    "errorCode": "InvalidField ",
```

```
      "detail": "currency",
      "result": "Field skipped"
    } ,
    {
      "file“: "herna",
      "line": "60",
      "XPath": "",
      "classificationCode": "Warning",
      "errorCode": "InvalidField",
      "detail": "currency",
      "result": "Field skipped"
    } ]
}

{
 "requestId": "11852f10-f21b-47d3-8ad3-ec86a3b9760e",
 "processingState": "Processed",
 "packageState": "ProcessedSuccessfully",
 "details": [
   {
     "file“: "herna",
     "line": "",
     "XPath": "",
     "classificationCode": "Information",
     "errorCode": "",
     "detail": "Successfully processed 120 lines"
   },
   {
     "file“: "terminal",
```

	"line": "", "XPath": "", "classificationCode": "Information", "errorCode": "", "detail": "Successfully processed 1458 lines" }] }
HTTP response body	
HTTP response kód	*By definition*
HTTP response chyby	ErrInvalidContract ErrInvalidRequestId ErrInvalidCertificate ...

8. Administratívne rozhranie

Na zabezpečenie všetkých bezpečnostných a komunikačných požiadaviek medzi kooperujúcimi systémami, musí tomu predchádzať výmena komunikačných parametrov, ako sú URL komunikačných rozhraní, verejné kľúče certifikátov a povinnosť ďalej tieto parametre spravovať.

8.1. Prípady použitia – Používateľ: úrad

Administratívne rozhranie eviduje tieto požiadavky:

Požiadavka	**UC kód**	**Stav**
Prihlásenie	UC_G.1	Required
Odhlásenie	UC_G.2	Required
Zmena hesla	UC_G.3	Required
Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI	UC_G.4	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI	UC_G.5	Required

Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_G.6	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_G.7	Required
Zadanie URL adresy rAPI	UC_G.8	Required
Zmena URL adresy rAPI	UC_G.9	Required
Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	UC_G.10	Required

Kód: UC_G.1
Názov: Prihlásenie.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľ sa prihlási do portálu úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ nie je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému prihláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.2
Názov: Odhlásenie.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľ sa odhlási z portálu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému odhláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.3
Názov: Zmena hesla.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnená zmena hesla pre prístup do portálu úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k zmene hesla alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.4
Názov: Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča SSL certifikátu vrátane CA autority pre prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.5
Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na zabezpečený hypertextový prenosový protokol rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča SSL certifikátu, napríklad z dôvodu prelomenia alebo odcudzenia súkromného kľúča na prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.6
Názov: Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie správy protistranou (prevádzkovateľom hazardnej hry).

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.7
Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie správy protistranou (prevádzkovateľom hazardnej hry), napríklad pri prelomení alebo odcudzení súkromného kľúča.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.8
Názov: Zadanie URL adresy rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zadanie URL adresy rAPI na komunikáciu zo strany oAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.9
Názov: Zmena URL adresy rAPI.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Používateľovi je umožnené zmeniť URL adresu rAPI na komunikáciu zo strany oAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_G.10
Názov: Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Government (úrad).

Opis: Publikovanie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry pre autorizovaného klienta (prevádzkovateľa hazardnej hry) s cieľom informovať o procese a stave spracovania.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

8.2. Prípady použitia – Používateľ: prevádzkovateľ hazardnej hry

Administratívne rozhranie eviduje tieto požiadavky:

Požiadavka	**UC kód**	**Stav**
Prihlásenie	UC_O.1	Required
Odhlásenie	UC_O.2	Required
Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI	UC_O.3	Required
Zneplatnenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI	UC_O.4	Required
Vystavenie verejného kľúča pre kvalifikovaný elektronický podpis podpis	UC_O.5	Required
Zneplatnenie verejného kľúče pre kvalifikovaný elektronický podpis	UC_O.6	Required
Zadanie URL adresy oAPI	UC_O.7	Required
Zmena URL adresy oAPI	UC_O.8	Required
Vystavenie verejného kľúča certifikátu pre autentizáciu klienta	UC_O.9	Required
Zneplatnenie verejného kľúča certifikátu pre autentizáciu klienta	UC_O.10	Required
Zobrazenie prehľadu spracovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry	UC_O.11	Required

Kód: UC_O.1
Názov: Prihlásenie.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľ sa prihlási do portálu prostredníctvom klientskeho certifikátu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ nie je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému prihláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.2
Názov: Odhlásenie.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľ sa odhlási z portálu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k úspešnému odhláseniu alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.3
Názov: Vystavenie verejného kľúča pre zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča SSL certifikátu vrátane CA autority pre prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.4
Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na zabezpečený hypertextový prenosový protokol oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča SSL certifikátu, napríklad z dôvodu prelomenia alebo odcudzenia súkromného kľúča na prístup na aplikačné rozhranie cez zabezpečený hypertextový prenosový protokol.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.5
Názov: Vystavenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate na overenie správy protistranou (úrad).

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.6
Názov: Zneplatnenie verejného kľúča na kvalifikovaný elektronický podpis.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zneplatnenie verejného kľúča kvalifikovaného elektronického podpisu alebo kvalifikovanej elektronickej pečate pre overenie protistranou (úrad), napríklad pri prelomení alebo odcudzení súkromného kľúča.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.7
Názov: Zadanie URL adresy oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zadanie URI adresy oAPI pre komunikáciu zo strany rAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.8
Názov: Zmena URL adresy oAPI.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené zmeniť URL adresu oAPI na komunikáciu zo strany rAPI.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.9
Názov: Vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta vrátane CA autority na prístup na portál úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.10
Názov: Zneplatnenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Používateľovi je umožnené vystavenie verejného kľúča certifikátu na autentizáciu klienta vrátane CA autority na prístup na portál úradu.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

Kód: UC_O.11
Názov: Zobrazenie prehľadu spracovania dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry.

Primárny používateľ: Operátor (prevádzkovateľ hazardnej hry).

Opis: Autorizovaný používateľ (prevádzkovateľ hazardnej hry) má možnosť vidieť prehľad spracovania dátových balíčkov prevádzkovateľa hazardnej hry s cieľom byť informovaný o priebehu a stave spracovania.

Špeciálne požiadavky: Žiadne.

Predpoklad: Používateľ je prihlásený.

Podmienka po vykonaní: Došlo k požadovanej akcii alebo nahláseniu problému.

9. Spoločné ustanovenia k súborom

9.1. Šifrovanie súboru

Pri šifrovaní súboru verejným kľúčom sa zašifrovaný súbor uloží vo formáte Cryptographic message syntax (CMS) s využitím typu obsahu Enveloped-Data podľa štandardu RFC 5652.

9.2. Pečatenie súboru prevádzkovateľom hazardnej hry

Pri pečatení súboru prevádzkovateľ hazardnej hry označí súbor kvalifikovanou elektronickou pečaťou alebo kvalifikovaným elektronickým podpisom vo formáte CAdES alebo XAdES.

9.3. Pečatenie súboru úradom

Pri pečatení súboru úrad označí súbor kvalifikovanou elektronickou pečaťou alebo kvalifikovaným elektronickým podpisom vo formáte CAdES alebo XAdES s kvalifikovanou elektronickou časovou pečiatkou.

9.4. Šifrovaný autentizovaný prenos pomocou zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu

a) Pri šifrovanom autentizovanom prenose pomocou zabezpečeného hypertextového prenosového protokolu musia byť splnené nasledujúce podmienky:
   1. Použitým protokolom musí byť HTTP/1.1 podľa štandardu RFC 7230 s možnosťou použitia hlavičiek „Accept-Ranges“, „Range“ a „Content-Range“ podľa štandardu RFC 7233.
   2. Prenos musí prebiehať prostredníctvom kryptografického protokolu Transport Layer Security (TLS) vo verzii minimálne 1.2 podľa štandardu RFC 5246.
   3. Prístup k webovej službe je autentizovaný kvalifikovaným klientskym certifikátom vo formáte X.509 podľa štandardu RFC 5246 a RFC 5280.

b) Dátový balíček prevádzkovateľa hazardnej hry je prenášaný vo forme binárneho obsahu prevedeného na postupnosť znakov vo formáte Base64 podľa RFC 4648.

9.5. Všeobecné požiadavky na používané kryptografické prostriedky

Použité kryptografické algoritmy, kryptografické kľúče a certifikáty musia spĺňať požiadavky na kryptografické prostriedky podľa osobitných predpisov.[12])

9.6. Dekadické kódy znakov

Dekadické kódy znakov predstavujú pre účely poskytovania dátového balíčka prevádzkovateľa hazardnej hry kódy znakov zo znakovej sady Unicode v súlade so štandardom RFC 3629.

9.7. Použitie písma

Ak je určitý text uvedený v základnom type písma, uvedie sa presne v uvedenom znení. Pri tom platí, že znak ‚_‘ predstavuje medzeru (znak s dekadickým kódom 32), znaky 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 predstavujú číslice (znaky s dekadickým kódom 48 až 57), znak – predstavuje znamienko mínus (znak s dekadickým kódom 45), znaky A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z predstavujú veľké písmená bez diakritiky (znaky s dekadickým kódom 65 až 90), znaky a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z predstavujú malé písmená bez diakritiky (znaky s dekadickým kódom 97 až 122), znak _ predstavuje podčiarkovník (znak s dekadickým kódom 95) a znak . predstavuje bodku (znak s dekadickým kódom 46).

[12]) § 11 písm. m) zákona č. 272/2016 Z. z. o dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zmene a doplnení niektorých zákonov, zákon č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe a o zmene a doplnení niektorých zákonov, vyhláška č. 78/2020 Z. z.

9.8. Číselníky

Údaje sa evidujú v súlade s celoštátne platnými číselníkmi a číselníkmi úradu zverejnenými na webovom sídle úradu.

9.9. Extensible Markup Language Schema Definition (XSD) súbory

Extensible Markup Language Schema Definition (XSD) súbory sa zverejňujú na webovom sídle úradu.