



Especificación del servicio web de verificación de jugadores para operadores de juego

Versión 0.3
Noviembre de 2011



Índice de Contenidos

1	Objetivos	5
1.1	Control de cambios del documento.....	6
2	Especificación funcional	7
2.1	Servicio web y operaciones.....	7
2.2	Parámetros de entrada.....	8
2.2.1	VerificarJugador, VerificarRGIAJ y VerificarIdentidad.....	8
2.2.2	Parámetros VerificarCambiosRGIAJ.....	9
2.3	Respuestas del servicio	9
2.3.1	Respuesta para VerificarJugador.....	9
2.3.2	Respuesta para VerificarRGIAJ	9
2.3.3	Respuesta para VerificarIdentidad.....	10
2.3.4	Respuesta para VerificarCambiosRGIAJ	10
2.4	Autenticación del Operador.....	11
3	Descripción de los entornos	16
3.1	Producción	16
3.2	Pruebas.....	16
3.2.1	Formulario de solicitud de alta en el entorno de pruebas del servicio. 16	
4	Anexos	17
4.1	Códigos de resultado y error	17
4.2	Juegos de ensayo	18
4.2.1	Descripción de los casos de Prueba	18
4.2.2	Relación de casos de error genéricos.....	22
4.2.2.1	Datos Obligatorios no enviados.....	22
4.2.2.2	Autenticación del Operador	23
4.2.2.3	Validación de formato del DNI/NIE	23



4.2.2.4	Validación de letra del DNI/NIE	23
4.2.2.5	El servidor del RGIAJ no está disponible	23
4.2.2.6	El servidor del SVDI no está disponible.....	23
4.2.3	Casos de Prueba de la Operación de verificarJugador.....	24
4.2.3.1	Verificar un jugador No OK-NO RGIAJ.....	24
4.2.3.2	Verificar un jugador OK- EN RGIAJ.....	25
4.2.3.3	Verificar dos jugadores OK- NO RGIAJ.....	25
4.2.3.4	Verificar dos jugador, uno OK-NO RGIAJ y otro con ERROR FORMATO	27
4.2.3.5	Verificar dos jugador OK- EN RGIAJ los dos	28
4.2.3.6	Verificar un jugador OK- NO RGIAJ	29
4.2.3.7	Verificar un jugador OK- NO RGIAJ (pero menor).....	30
4.2.3.8	Verificar un jugador al que le faltan datos obligatorios	31
4.2.3.9	Verificar un jugador OK- EN RGIAJ.....	32
4.2.3.10	Verificar un jugador sin enviar fecha de nacimiento.....	32
4.2.3.11	Verificar un jugador que NO EXISTE el DNI/NIE	33
4.2.4	Casos de Prueba de la Operación de verificarIdentidad.....	35
4.2.4.1	Verificar una Identidad OK	35
4.2.4.2	Verificar una identidad No OK.....	35
4.2.4.3	Verificar una identidad con ERROR-FORMATO	36
4.2.4.4	Verificar una identidad que NO EXISTE.....	37
4.2.5	Casos de Prueba de la Operación de verificarRGIAJ	37
4.2.5.1	Verificar en RGIAJ un jugador que está inscrito.....	38
4.2.5.2	Verificar en RGIAJ un jugador que no está inscrito.....	38



4.2.5.3	Verificar un jugador que está inscrito en RGIAJ pero sin enviar todos los datos.....	39
4.2.5.4	Verificar en RGIAJ un jugador que no está inscrito.....	41
4.2.5.5	Verificar un RGIAJ con ERROR-FORMATO.....	41
4.3	Formulario de solicitud de alta en el servicio.....	43



1 Objetivos

El objetivo de este documento es describir la especificación técnica y funcional del servicio web de verificación de jugadores que ofrecerá la CNJ a los distintos operadores de juego para verificar la identidad los datos de identidad de los residentes en España en tiempo real, en cumplimiento de lo previsto en el artículo 26.3 del proyecto de R.D. de Requisitos Técnicos de las Actividades de Juego.

Junto con los datos de identidad, se valida igualmente la fecha de nacimiento del jugador, para facilitar al operador la verificación de la mayoría de edad del participante según lo previsto en el artículo 27.3 del citado proyecto de R.D.

Por último, estos servicios web facilitan los procedimientos, a los que hace referencia al artículo 27.2, para permitir a los operadores el acceso telemático al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) antes de la activación de la cuenta de usuario del participante, así como la posterior verificación periódica de los datos de sus registros de usuario con el RGIAJ.

Para facilitar la implementación del software cliente consumidor de estos servicios web, la Dirección General de Ordenación del Juego pone a disposición de los operadores un entorno de pruebas, con unos juegos de ensayo que se describen en el presente documento, así como el formulario para solicitar el alta en el servicio.



1.1 Control de cambios del documento

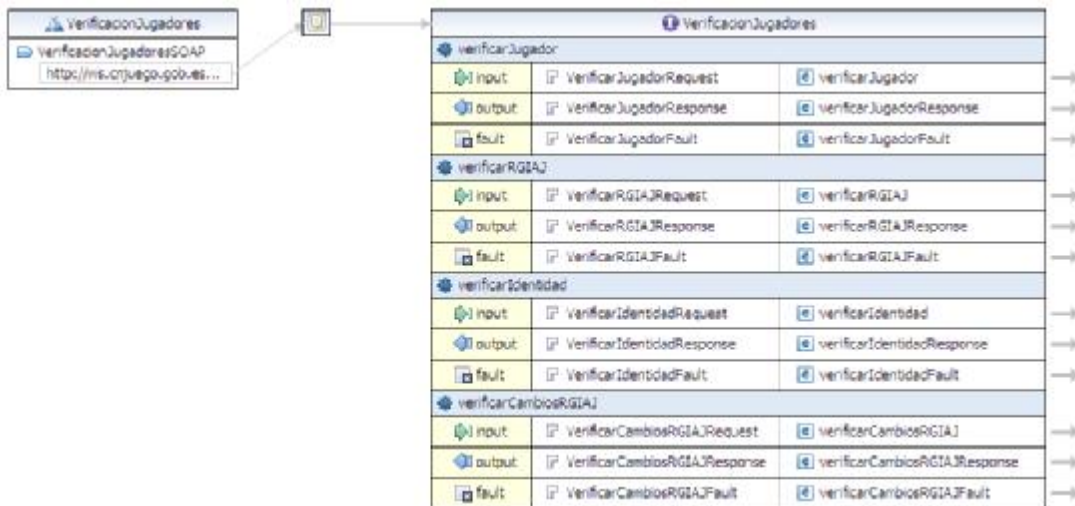
Versión	Fecha	Descripción
0.1	SEP 2011	Versión inicial publicada como papeles de trabajo.
0.2	OCT 2011	Se especifica las políticas de firma de los mensajes Se incluyen juegos de ensayo del entorno de pruebas y formulario de solicitud de alta en el servicio.
0.3	NOV 2011	Corrección de errores en la dirección de correo de soporte que es dgoj.soporteoperadores@meh.es y otros errores de redacción. Se publica el formulario de solicitud de alta en el servicio en un documento independiente.



2 Especificación funcional

2.1 Servicio web y operaciones

A continuación se define la especificación funcional del servicio:



El servicio web de verificación de jugadores dispondrá de cuatro operaciones:

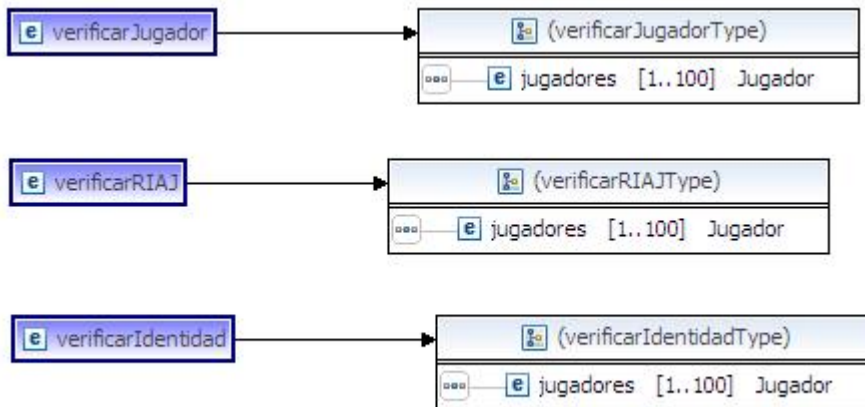
1. “VerificarJugador”: el operador puede utilizar esta operación para realizar verificaciones sobre sus jugadores para determinar si están inscritos en el RGIAJ y también verificar los datos de identidad.
2. “VerificarRGIAJ”: el operador puede utilizar esta operación para comprobar si los jugadores están inscritos en el RGIAJ.
3. “VerificarIdentidad”: el operador puede utilizar esta operación comprueba que el DNI/NIE, nombre y fecha de nacimiento del jugador son acordes a los datos de los que dispone la Administración.
4. “VerificarCambiosRGIAJ”: el operador puede utilizar esta operación para recuperar los jugadores respecto a los que el operador ha realizado en alguna ocasión “VerificarRGIAJ” y cuyo estado en el RGIAJ haya sido modificado.



2.2 Parámetros de entrada

2.2.1 VerificarJugador, VerificarRGAJ y VerificarIdentidad

En las tres primeras operaciones, los parámetros de entrada de la operación coinciden:



Se trata de una o más ocurrencias del tipo Jugador, que está compuesto de:

- DNI/NIE del jugador. (obligatorio) Se entiende por DNI/NIE el Documento Nacional de Identidad, incluyendo el número de identificación junto con la letra asociada al mismo (NIF/NIE), por lo que el formato será uno de los siguientes:
 - § Número de 8 dígitos seguido de una letra (dígito de control). (NIF). En caso de no ser un número con 8 dígitos, se completará el número con un 0 a la izquierda.
 - § Letra (X,Y,Z) seguida de número de 7 cifras y otra letra (dígito de control). (NIE).
- Nombre o nombre compuesto del jugador, tal y como aparece en su Documento Nacional de Identidad. (obligatorio).
- Primer apellido del jugador, tal y como aparece en su Documento Nacional de Identidad.
- Segundo apellido del jugador, tal y como aparece en su Documento Nacional de Identidad, en caso de tenerlo.
- Fecha de nacimiento del jugador. Ejemplo: <fechaNacimiento>2011-09-21</fechaNacimiento>

Por motivos de integridad técnica, se ha limitado el número máximo de ocurrencias de verificación de jugadores que se pueden realizar en una misma petición, siendo este número igual a 100.

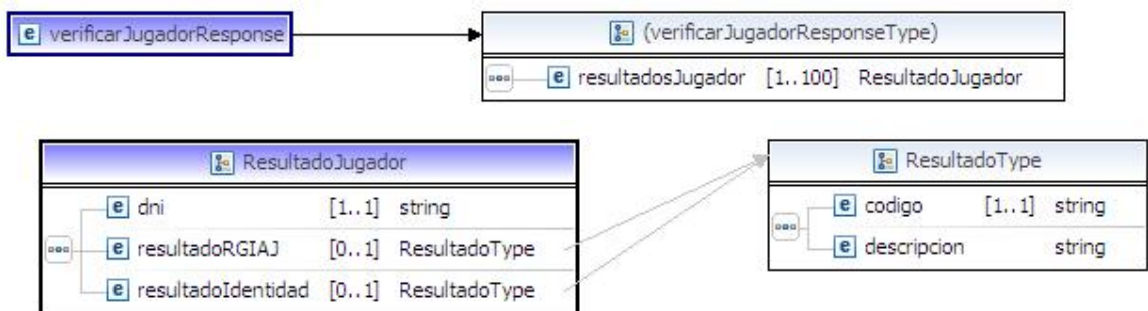


2.2.2 Parámetros VerificarCambiosRGIAJ

Esta operación no requiere parámetros de entrada, ya que el Operador queda autenticado e identificado con su certificado digital.

2.3 Respuestas del servicio

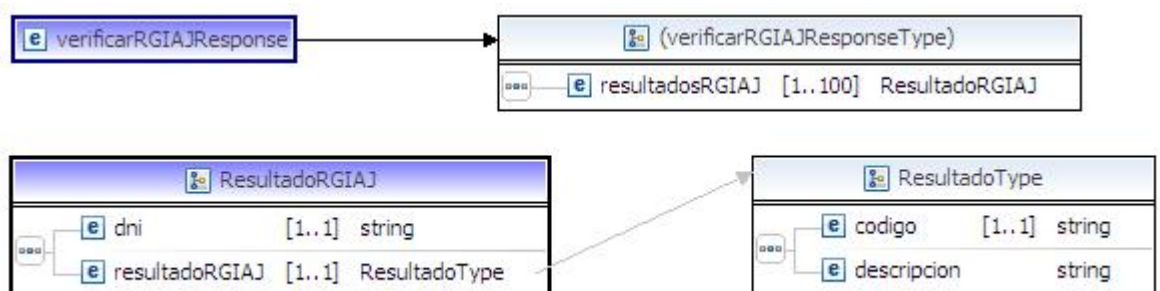
2.3.1 Respuesta para VerificarJugador



Se devolverán tantas repeticiones ResultadoJugador como repeticiones de tipo Jugador se han enviado en la petición. El tipo Resultado contiene los siguientes datos:

1. DNI verificado, correspondiente al DNI/NIE enviado en la petición.
2. Resultado de verificación en RGIAJ (código y descripción).
3. Resultado de verificación de identidad (código y descripción).

2.3.2 Respuesta para VerificarRGIAJ

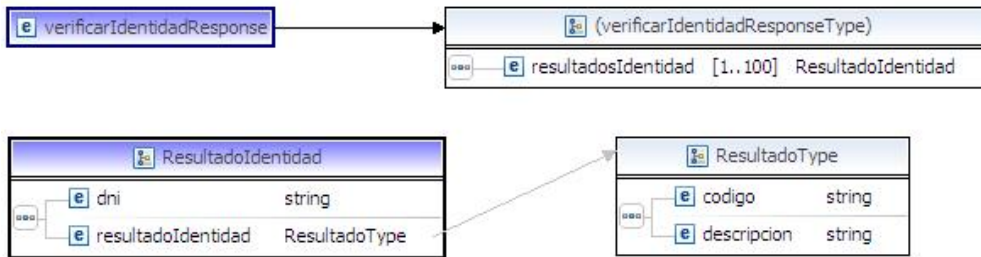


Se devolverán tantas repeticiones ResultadoRGIAJ como repeticiones de tipo Jugador se han enviado en la petición. El tipo Resultado contiene los siguientes datos:

1. DNI verificado, correspondiente al DNI/NIE enviado en la petición.
2. Resultado de verificación en RGIAJ (código y descripción).



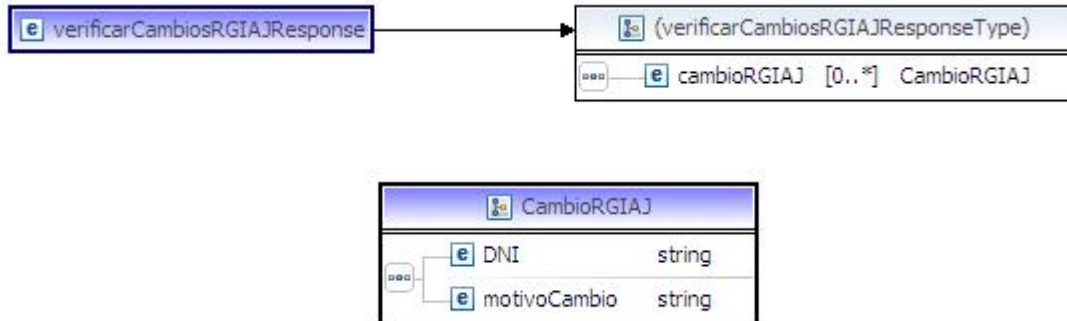
2.3.3 Respuesta para VerificarIdentidad



Se devolverán tantas repeticiones ResultadoIdentidad como repeticiones de tipo Jugador se han enviado en la petición. El tipo Resultado contiene los siguientes datos:

1. DNI verificado, correspondiente al DNI/NIE enviado en la petición.
2. Resultado de verificación de identidad (código y descripción).

2.3.4 Respuesta para VerificarCambiosRGIAJ



La operación devuelve una lista de DNIs/NIEs y motivo del cambio (“Alta” o “Baja”), que se corresponde con los cambios de inscripción en el RGIAJ de jugadores cuya inscripción hubiera consultado previamente el operador mediante el servicio VerificarRGIAJ.

El tipo ResultadoCambiosRGIAJ contiene los siguientes datos:

1. DNI/NIE.
2. Motivo del cambio: A-Alta, o B-Baja.



2.4 Autenticación del Operador

Los mensajes que se enviarán a la Comisión Nacional de Juego para la verificación de jugadores se firmarán con el certificado de sello del Operador de Juego, usando para ello el estándar Web Services Security 1.0 (en adelante WS-Security), según la especificación del esquema <http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-secext-1.0.xsd>.

Se muestra a continuación un ejemplo de petición al servicio de verificación, sobre la que se describirán los elementos que la componen y que serán necesarios para el correcto funcionamiento del servicio.

Se debe prestar especial atención a la dirección del servicio donde se debe encaminar la petición. En el momento de redacción del documento, únicamente está activo el servicio de pruebas a través de la dirección:

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

```
<S:Envelope xmlns:S="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/">
<S:Header>
<wsse:Security xmlns:wsse="http://docs.oasis-
open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-secext-1.0.xsd"
S:mustUnderstand="1">
(1)<wsse:BinarySecurityToken xmlns:wsu="http://docs.oasis-
open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd"
EncodingType="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-
wss-soap-message-security-1.0#Base64Binary"
ValueType="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-
x509-token-profile-1.0#X509v3" wsu:Id="XWSSGID-1317050485906-
773090739">MIII9zCCB9+gAwIBAgIJALsAAAAAAECMA0GCSqGSIb3DQEjBQUAMIHgm
QswCQYDVQQGEwJFUzEu
MCwGCSqGSIb3DQEjARYfYWNfY2FtZXJmaXJtYV99jY0BjYVW11cmZpcm1hLmNvbTFRDMEEG
A1UEBXM6
.....
...
...
+Ubmq8yaWe9F/4QyOOSmO6UgDyge6fSvZaw1U1QSlzt2apSEhwsUOIQKBjNq7HqJ8SVn
p9Ierlty
LdvOZfDckdDwjNsXneiH6lYEHA==</wsse:BinarySecurityToken>
<ds:Signature xmlns:ds="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#">
<ds:SignedInfo>
```



```
<ds:CanonicalizationMethod Algorithm="http://www.w3.org/2001/10/xml-exc-c14n#">
<InclusiveNamespaces xmlns="http://www.w3.org/2001/10/xml-exc-c14n#"
PrefixList="wsse S"/>
</ds:CanonicalizationMethod>
<ds:SignatureMethod
Algorithm="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#rsa-sha1" />
(2)<ds:Reference URI="#XWSSGID-1317050486921978042889">
<ds:DigestMethod
Algorithm="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#sha1" />
<ds:DigestValue>uVmWY1Vf jnd5NxTYceLHhkmQx0Y=</ds:DigestValue>
</ds:Reference>
(3)<ds:Reference URI="#XWSSGID-13170504869211268263594">
<ds:DigestMethod
Algorithm="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#sha1" />
<ds:DigestValue>ovHJ8CbnjXObbQupmJq6f++T+1A=</ds:DigestValue>
</ds:Reference>
</ds:SignedInfo>
<ds:SignatureValue>YYoxAiuLxhBJwPIpNgJSv+06s868zyh3Yxmzn2siMkj+r6T7Q
7PixBYKsieQdWWSMBFBgldlc3mM
nafVJE3K9w17gFrk0e+HE/ jKkEyIHxVsuuweJ/s0tAAm3+CG/k3GktiNuhZrB3WC10XD
w56ViU00
f5x13/Qoljmg291g5Lk=</ds:SignatureValue>
<ds:KeyInfo>
<wsse:SecurityTokenReference xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd"
wsu:Id="XWSSGID-1317050486890-634088959">
<wsse:Reference URI="#XWSSGID-1317050485906-773090739"
ValueType="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-x509-token-profile-1.0#X509v3" />
</wsse:SecurityTokenReference>
</ds:KeyInfo>
</ds:Signature>
(3)<wsu:Timestamp xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd"
wsu:Id="XWSSGID-13170504869211268263594">
<wsu:Created>2011-09-26T15:21:26Z</wsu:Created>
<wsu:Expires>2011-09-26T15:21:31Z</wsu:Expires>
</wsu:Timestamp>
</wsse:Security>
</S:Header>
```



```
(2)<S:Body xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd" wsu:Id="XWSSGID-1317050486921978042889">  
<ns2:verificarJugador xmlns:ns2="https://<ESPECIFICAR LA DIRECCIÓN DE ACCESO AL SERVICIO/">  
<jugadores>  
<dni>74660112L</dni>  
<nombre>Daniel</nombre>  
<apellido1>López</apellido1>  
<apellido2>Gómez</apellido2>  
<fechaNacimiento>2100-10-02T00:00:00</fechaNacimiento>  
</jugadores>  
</ns2:verificarJugador>  
</S:Body>  
</S:Envelope>
```

Los siguientes aspectos acerca de la petición, marcados en rojo sobre el ejemplo, deberán tenerse especialmente en cuenta:

1. En la petición se incluirá el certificado (su parte pública) con el que se firma la petición. Para verificar que la petición corresponde al operador dado de alta en el sistema, la parte pública del certificado a utilizar en este proceso deberá comunicarse a la Dirección General de Ordenación del Juego. Para el alta en el entorno de pruebas, se utilizará el formulario de solicitud de alta en servicio que figura en el anexo-2 y que deberá remitirse a la dirección de correo dgoj.soporteoperadores@meh.es indicando en el asunto del mensaje "ALTA WS-VERIFICACION". Para el alta en el entorno de producción, esos datos serán comunicados a la dirección General de Ordenación del Juego en el proceso de concesión de licencias.

El certificado estará codificado en Base64, mediante el tipo BinarySecurityToken que se incluye en la cabecera de seguridad del estándar. Nótese en el ejemplo que para mayor claridad se ha abreviado el contenido del certificado.

El Operador será responsable de comunicar a la CNJ cualquier situación de revocación que se produzca en el certificado utilizado.



Borrador de trabajo

2. Se realizará firma del cuerpo del mensaje SOAP (etiqueta "body"), y la firma será XMLDSIG, concretamente con el algoritmo <http://www.w3.org/2000/09/xmlsig#rsa-sha1>. Se especifica la referencia al cuerpo del mensaje (body) mediante el correspondiente tag referente cuya URI coincide con el tag identificador del cuerpo del mensaje (wsu:Id).

```
<ds:Reference URI="#XWSSGID-1317050486921978042889">
```

```
<S:Body xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd" wsu:Id="XWSSGID-1317050486921978042889">  
<ns2:verificarJugador  
xmlns:ns2="http://ws.juego.es/VerificacionJugadores/">  
<jugadores>  
<dni>74660112L</dni>  
<nombre>Daniel</nombre>  
<apellido1>López</apellido1>  
<apellido2>Gómez</apellido2>  
<fechaNacimiento>2100-10-02T00:00:00</fechaNacimiento>  
</jugadores>  
</ns2:verificarJugador>  
</S:Body>  
</S:Envelope>
```

3. Se incorporará timestamp de la petición y referencia al mismo incluyendo el hash:

```
<wsu:Timestamp xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd" wsu:Id="XWSSGID-13170504869211268263594">  
<wsu:Created>2011-09-26T15:21:26Z</wsu:Created>  
<wsu:Expires>2011-09-26T15:21:31Z</wsu:Expires>  
</wsu:Timestamp>
```



```
<ds:Reference URI="#XWSSGID-13170504869211268263594">  
<ds:DigestMethod  
Algorithm="http://www.w3.org/2000/09/xmldsig#sha1" />  
<ds:DigestValue>ovHJ8CbnjXObbQupmJq6f++T+1A=</ds:DigestValue>  
</ds:Reference>
```



3 Descripción de los entornos

Los servicios se invocarán a través de urí's que se indican a continuación

3.1 Producción

Endpoint:

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

WSDL:

[https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?
WSDL](https://ws.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL)

Este entorno no se activará hasta el momento de concesión de licencias.

3.2 Pruebas

Endpoint: [https://ws-](https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores)

[pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores](https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores)

WSDL: [https://ws-](https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL)

[pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL](https://ws-pre.cnjuego.gob.es/VerificacionJugadores/VerificacionJugadores?WSDL)

3.2.1 Formulario de solicitud de alta en el entorno de pruebas del servicio.

Los operadores de juego que deseen realizar pruebas con el servicio de verificación de jugadores, deberán solicitar el alta en el entorno de pruebas mediante el formulario que se encuentra al final del documento.

Las solicitudes se enviarán a la cuenta de correo dgoj.sopORTEoperadores@meh.es indicando en el asunto del mensaje "ALTA WS-VerificaciónJugadores".



4 Anexos

4.1 Códigos de resultado y error

La siguiente tabla muestra los códigos que contendrán los tipos de resultado de las distintas operaciones de verificación.

Códigos de Resultado	
<i>VerificarRGIAJ</i>	
COD001	El usuario está inscrito en el RGIAJ
COD002	El usuario no está inscrito en el RGIAJ
<i>VerificarIdentidad, VerificarJugador</i>	
COD003	La identidad del usuario es correcta
COD004	La identidad del usuario es incorrecta
COD005	No se ha podido verificar la identidad del usuario
<i>Otros</i>	
COD901	Formato de datos incorrecto

La siguiente tabla muestra los códigos de error que se mostrarán en los tipos Fault de las operaciones de verificación.

Códigos de Error	
ERR001	Error técnico
ERR002	Operador de Juego inválido



4.2 Juegos de ensayo

Las pruebas del servicio de verificación de jugadores están basadas en un Registro de Interdicciones de prueba, con datos simulados, cuyo contenido está controlado por la DGOJ y el Servicio de Verificación de Datos Identidad (SVDI) ofrecido por el Ministerio de Política Territorial (MPT) cuyo contenido puede variar en el periodo de pruebas por necesidades del propio MPT o de otros usuarios del sistema.

Por tanto, el objetivo de las pruebas es verificar la conectividad del sistema del operador con el servicio, sus mecanismos de autenticación, el tráfico seguro de mensajes y la utilización de los mensajes intercambiados, no tanto el contenido de los datos y de las respuestas dadas por el servicio.

Así mismo, no deberán realizarse pruebas de stress, con gran volumen de datos, contra el entorno de pruebas, sin comunicación previa a la DGOJ.

Para la resolución de incidencias o dudas de carácter técnico se deberá enviar un correo electrónico a la dirección de correo dgoj.sopORTEoperadores@meh.es indicando en el asunto del mensaje "PRUEBAS WS-VerificaciónJugadores".

4.2.1 Descripción de los casos de Prueba

Este apartado recoge una relación de Casos de Prueba para las operaciones *verificarJugador*, *verificarIdentidad* y *verificarRGIAJ* del servicio web de verificación de jugadores (*VerificacionJugadores*) que ofrecerá la CNJ a los distintos operadores de juego.

WSDL: VerificacionJugadores.wsdl.

NOTA: El sistema no es sensible a mayúsculas y minúsculas, ni a los acentos.

Operación: verificarJugador

Para cada uno de los casos de prueba no se especifica todo el



mensaje SOAP , solamente los datos del nodo de <jugadores> para el mensaje Request y los datos del nodo de <resultadosJugador> para el mensaje Response.

Request (jugadores):

- Parámetro: **dni** (string): DNI/NIE del jugador.
- Parámetro: **nombre** (string) : Nombre del Jugador
- Parámetro: **apellido1** (string) : Primer apellido del jugador
- Parámetro: **apellido2** (string) : Segundo apellido del jugador
- Parámetro: **fechaNacimiento** (date) : Fecha de nacimiento del jugador

Response (resultadoJugador):

- Valor del **dni** (String) : DNI/NIE del jugador.
- resultadoRGIAJ:
 - **codigo**: (string) : código de retorno
 - **descripción** (string) : descripción del código de retorno
- resultadoIdentidad:
 - **codigo**: (string) : código de retorno
 - **descripción** (string) : descripción del código de retorno

Por tanto para cada Caso de Prueba se especifican los siguientes datos:

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>10000949C</dni>  
  <nombre>OLGA</nombre>  
  <apellido1>SAN MIGUEL</apellido1>  
  <apellido2>CHAO</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1940-06-02</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```



Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>10000949C</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosJugador>
```

Operación: verificarIdentidad

Para cada uno de los casos de prueba no se especifica todo el mensaje SOAP, solamente los datos del nodo de *<jugadores>* para el mensaje Request y los datos del nodo de *<resultadoidentidad>* para el mensaje Response.

Request (jugadores):

- Parámetro: **dni** (string): DNI/NIE del jugador.
- Parámetro: **nombre** (string) : Nombre del Jugador
- Parámetro: **apellido1** (string) : Primer apellido del jugador
- Parámetro: **apellido2** (string) : Segundo apellido del jugador
- Parámetro: **fechaNacimiento** (date) : Fecha de nacimiento del jugador

Response (resultadosIdentidad):

- Valor del **dni** (string): DNI/NIE del jugador.
- **resultadoidentidad**:
 - **codigo**: (string) : código de retorno
 - **descripción** (string) : descripción del código de retorno

Por tanto para cada Caso de Prueba se especifican los siguientes datos:



Request:

```
<jugadores>
  <dni>10000949C</dni>
  <nombre>OLGA</nombre>
  <apellido1>SAN MIGUEL</apellido1>
  <apellido2>CHAO</apellido2>
  <fechaNacimiento>1940-06-02</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosIdentidad>
  <dni>10000949C</dni>
  <resultadoIdentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
correcta</descripcion>
  </resultadoIdentidad>
</resultadosIdentidad>
```

Operación: verificarRGIAJ

Para cada uno de los casos de prueba no se especifica todo el mensaje SOAP, solamente los datos del nodo de *<jugadores>* para el mensaje Request y los datos del nodo de *<resultadosRGIAJ>* para el mensaje Response.

Request (jugadores):

- Parámetro: **dni** (string): DNI/NIE del jugador.
- Parámetro: **nombre** (string) : Nombre del Jugador
- Parámetro: **apellido1** (string) : Primer apellido del jugador
- Parámetro: **apellido2** (string) : Segundo apellido del jugador
- Parámetro: **fechaNacimiento** (date) : Fecha de nacimiento del jugador

Response (resultadosRGIAJ):

- Valor del **dni** (string) : DNI/NIE del jugador.
- resultadoRGIAJ:



- **codigo:** (string) : código de retorno
- **descripción** (string) : descripción del código de retorno

Por tanto para cada Caso de Prueba se especifican los siguientes datos:

Request:

```
<jugadores>
  <dni>10000949C</dni>
  <nombre>OLGA</nombre>
  <apellido1>SAN MIGUEL</apellido1>
  <apellido2>CHAO</apellido2>
  <fechaNacimiento>1940-06-02</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosRGIAJ>
  <dni>10000949C</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
</resultadosRGIAJ>
```

4.2.2 Relación de casos de error genéricos

4.2.2.1 Datos Obligatorios no enviados

En el caso de que alguno o algunos de los datos, establecidos como obligatorios en el servicio, no venga se devuelve el error de esquema correspondiente en el *soapfault* del servicio.



4.2.2.2 Autenticación del Operador

En el caso de que el Operador no sea correctamente autenticado, se devolverá el mensaje indicando que el Operador es inválido en el *soapfault* del servicio.

4.2.2.3 Validación de formato del DNI/NIE

En el caso de que el formato del DNI o el NIE no sea el correcto se devuelve el código “COD901- Formato de datos incorrecto” en todos los resultados del Jugador.

4.2.2.4 Validación de letra del DNI/NIE

En el caso de que la letra del DNI o el NIE no sea la correcta se devuelve el código “COD901- Formato de datos incorrecto” en todos los resultados del Jugador.

4.2.2.5 El servidor del RGIAJ no está disponible

En el caso de que el servidor del RGIAJ no esté disponible se devuelve el mensaje de error técnico en el *soapfault* para toda la petición, por tanto en el caso de la operación de *verificarJugador* no se realizará la identificación del jugador.

4.2.2.6 El servidor del SVDI no está disponible

En el caso de que el servidor del SVDI no esté disponible se devuelve el código “COD005- No se ha podido verificar la identidad del usuario” en el *<resultadoidentidad>* del Jugador. Si estamos en la operación de *verificarJugador* se realizará la llamada al RGIAJ devolviéndose la respuesta correspondiente.



4.2.3 Casos de Prueba de la Operación de verificar Jugador

4.2.3.1 Verificar un jugador No OK-NO RGIAJ

En este caso de Prueba el jugador no está identificado correctamente, porque *apellido1* debería ser “San Miguel” en vez de “Miguel”, y no está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>10000949C</dni>
  <nombre>OLGA</nombre>
  <apellido1>MIGUEL</apellido1>
  <apellido2>CHAO</apellido2>
  <fechaNacimiento>1940-06-02</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>10000949C</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoIdentidad>
    <codigo>COD004</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    incorrecta</descripcion>
  </resultadoIdentidad>
</resultadosJugador>
```



4.2.3.2 Verificar un jugador OK- EN RGIAJ

En este caso de Prueba el jugador está identificado correctamente y está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>10000320N</dni>
  <nombre>MARIA ENCINA</nombre>
  <apellido1>FELIZ</apellido1>
  <apellido2>VARELA</apellido2>
  <fechaNacimiento>1944-05-18</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>10000320N</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD001</codigo>
    <descripcion> El usuario está inscrito en el RGIAJ
    </descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosJugador>
```

4.2.3.3 Verificar dos jugadores OK- NO RGIAJ

En este caso de Prueba se envía dos jugadores y ambos están identificados correctamente y no están inscritos en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>20000717D</dni>
```



Borrador de trabajo

```
<nombre>Ricardo</nombre>
<apellido1>García</apellido1>
<apellido2>García</apellido2>
<fechaNacimiento>1967-11-03</fechaNacimiento>
</jugadores>
<jugadores>
  <dni>30000024C</dni>
  <nombre>Francisco Javier</nombre>
  <apellido1>García</apellido1>
  <apellido2>Reyes</apellido2>
  <fechaNacimiento>1945-12-21</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>20000717D</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosJugador>
<resultadosJugador>
  <dni>30000024C</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
```



</resultadoidentidad>
</resultadosJugador>

4.2.3.4 Verificar dos jugador, uno OK-NO RGIAJ y otro con ERROR FORMATO

En este caso de Prueba se envían dos jugadores. El primer jugador está correctamente identificado y no está inscrito en el RGIAJ. El segundo jugador no está identificado correctamente ya que se envía una letra errónea del *DNI/NIE* (el DNI/NIE correcto es 30000260A).

Request:

```
<jugadores>
  <dni>30000067V</dni>
  <nombre>Juan</nombre>
  <apellido1>García</apellido1>
  <apellido2>Losada</apellido2>
  <fechaNacimiento>1945-06-14</fechaNacimiento>
</jugadores>
<jugadores>
  <dni>30000260B</dni>
  <nombre>Juan</nombre>
  <apellido1>García</apellido1>
  <apellido2>Soto</apellido2>
  <fechaNacimiento>1938-01-02</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>30000067V</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
```



```
</resultadoRGIAJ>
<resultadoIdentidad>
  <codigo>COD003</codigo>
  <descripcion>La identidad del usuario es
correcta</descripcion>
</resultadoIdentidad>
</resultadosJugador>
<resultadosJugador>
  <dni>30000260B</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD901</codigo>
    <descripcion> Formato de datos incorrecto </descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoIdentidad>
    <codigo>COD901</codigo>
    <descripcion> Formato de datos incorrecto </descripcion>
  </resultadoIdentidad>
</resultadosJugador>
```

4.2.3.5 Verificar dos jugador OK- EN RGIAJ los dos

En este caso de Prueba se envían dos jugadores. Los dos están identificados correctamente y están inscritos en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>30000529L</dni>
  <nombre>Jose</nombre>
  <apellido1>García</apellido1>
  <apellido2>Plata</apellido2>
  <fechaNacimiento>1944-10-04</fechaNacimiento>
</jugadores>
<jugadores>
  <dni>30000831E</dni>
  <nombre>Pedro</nombre>
  <apellido1>García</apellido1>
```



```
<apellido2>Giraldo</apellido2>  
<fechaNacimiento>1946-02-20</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>  
  <dni>30000529L</dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo>COD001</codigo>  
    <descripcion>El usuario está inscrito en el  
    RGIAJ</descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD003</codigo>  
    <descripcion>La identidad del usuario es  
    correcta</descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosJugador>  
<resultadosJugador>  
  <dni>30000831E</dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo>COD001</codigo>  
    <descripcion>El usuario está inscrito en el  
    RGIAJ</descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD003</codigo>  
    <descripcion>La identidad del usuario es  
    correcta</descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosJugador>
```

4.2.3.6 Verificar un jugador OK- NO RGIAJ

En este caso de Prueba se envía un jugador identificado correctamente y que no está inscrito en el RGIAJ.



Request:

```
<jugadores>
  <dni>65000010D</dni>
  <nombre>ÑÉBÌMA</nombre>
  <apellido1>L.ÜÇÄR</apellido1>
  <apellido2>ÇÖBËRİÄ</apellido2>
  <fechaNacimiento>1969-08-31</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>65000010D</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD002</codigo>
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosJugador>
```

4.2.3.7 Verificar un jugador OK- NO RGIAJ (pero menor)

En este caso de Prueba el jugador está identificado correctamente y no está inscrito en el RGIAJ, y es menor de edad.

Request:



```
<jugadores>  
  <dni>Y0336380L</dni>  
  <nombre>GUSTAVO KAUA</nombre>  
  <apellido1>GARCIA</apellido1>  
  <fechaNacimiento>2003-09-25</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>  
  <dni>Y0336380L</dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo>COD002</codigo>  
    <descripcion>El usuario no está inscrito en el  
    RGIAJ</descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
  <resultadoidentidad>  
    <codigo>COD003</codigo>  
    <descripcion>La identidad del usuario es  
    correcta</descripcion>  
  </resultadoidentidad>  
</resultadosJugador>
```

4.2.3.8 Verificar un jugador al que le faltan datos obligatorios

En este caso de Prueba no se envía el *nombre* (debería ir "MARIUS").

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>X2975617S</dni>  
  <apellido1>GARCIA</apellido1>  
  <fechaNacimiento>1969-04-19</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:



Error de Esquema en el soapfault del servicio:

org.xml.sax.SAXParseException: cvc-complex-type.2.4.a: Invalid content was found starting with element 'apellido1'. One of '{nombre}' is expected.

4.2.3.9 Verificar un jugador OK- EN RGIAJ

En este caso de Prueba el jugador está identificado correctamente y está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>X2975617S</dni>
  <nombre>MARIUS</nombre>
  <apellido1>GARCIA</apellido1>
  <fechaNacimiento>1969-04-19</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosJugador>
  <dni>X2975617S</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD001</codigo>
    <descripcion>El usuario está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
    correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosJugador>
```

4.2.3.10 Verificar un jugador sin enviar fecha de nacimiento

En este caso de Prueba se envía un jugador sin su fecha de nacimiento (que es "1966-01-23").



Request:

```
<jugadores>  
  <dni>X6246189X</dni>  
  <nombre>DRISS</nombre>  
  <apellido1>GARCIA</apellido1>  
  <apellido2></apellido2>  
</jugadores>
```

Response:

Error de Esquema en el soapfault del servicio

org.xml.sax.SAXException: cvc-complex-type.2.4.b: The content of element 'jugadores' is not complete. One of '{apellido2, fechaNacimiento}' is expected.

4.2.3.11 Verificar un jugador que NO EXISTE el DNI/NIE

En este caso de Prueba se envía un jugador, que ni siquiera está identificado. Al no estar identificado, no se valida si está o no está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>00000074M</dni>  
  <nombre>MARIA</nombre>  
  <apellido1>GARCIA</apellido1>  
  <apellido2>PEREZ</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1990-09-01</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:



```
<resultadosJugador>  
  <dni>00000074M </dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo></codigo>  
    <descripcion></descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD04</codigo>  
    <descripcion> La identidad del usuario es incorrecta  
  </descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosJugador>
```



4.2.4 Casos de Prueba de la Operación de verificarIdentidad

4.2.4.1 Verificar una Identidad OK

En este caso de Prueba el jugador está identificado correctamente, aunque es menor de edad.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>Y0336380L</dni>
  <nombre>GUSTAVO KAUA</nombre>
  <apellido1>GARCIA</apellido1>
  <fechaNacimiento>2003-09-25</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosIdentidad>
  <dni>Y0336380L</dni>
  <resultadoidentidad>
    <codigo>COD003</codigo>
    <descripcion>La identidad del usuario es
correcta</descripcion>
  </resultadoidentidad>
</resultadosIdentidad>
```

4.2.4.2 Verificar una identidad No OK

En este caso de Prueba el jugador no está identificado correctamente, porque *fechaNacimiento* debería ser "1940-06-02" en vez de "1940-06-06"



Request:

```
<jugadores>  
  <dni>10000949C</dni>  
  <nombre>OLGA</nombre>  
  <apellido1>SAN MIGUEL</apellido1>  
  <apellido2>CHAO</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1940-06-06</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosIdentidad>  
  <dni>10000949C</dni>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD004</codigo>  
    <descripcion>La identidad del usuario es  
    incorrecta</descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosIdentidad>
```

4.2.4.3 Verificar una identidad con ERROR-FORMATO

En este caso de Prueba se envía un jugador no identificado correctamente porque falta la letra del DNI/NIE (lo correcto sería "65000010D").

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>65000010</dni>  
  <nombre>ÑÉBÌMA</nombre>  
  <apellido1>L.ÜÇÄR</apellido1>  
  <apellido2>ÇÖBËRÏÄ</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1969-08-31</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```



Response:

```
<resultadosIdentidad>  
  <dni>65000010</dni>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD901</codigo>  
    <descripcion> Formato de datos incorrecto </descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosIdentidad>
```

4.2.4.4 Verificar una identidad que NO EXISTE

En este caso de Prueba se envía un jugador, que ni siquiera está identificado.

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>00000016Q</dni>  
  <nombre>MARIO</nombre>  
  <apellido1>LOPEZ</apellido1>  
  <fechaNacimiento>1991-09-01</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosIdentidad>  
  <dni>00000016Q </dni>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD04</codigo>  
    <descripcion> La identidad del usuario es incorrecta  
  </descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosIdentidad>
```

4.2.5 Casos de Prueba de la Operación de verificarRGIAJ



4.2.5.1 Verificar en RGIAJ un jugador que está inscrito

En este caso de Prueba se envía un jugador que está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>X2975617S</dni>
  <nombre>MARIUS</nombre>
  <apellido1>GARCIA</apellido1>
  <fechaNacimiento>1969-04-19</fechaNacimiento>
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosRGIAJ>
  <dni>X2975617S</dni>
  <resultadoRGIAJ>
    <codigo>COD001</codigo>
    <descripcion>El usuario está inscrito en el
    RGIAJ</descripcion>
  </resultadoRGIAJ>
</resultadosRGIAJ>
```

4.2.5.2 Verificar en RGIAJ un jugador que no está inscrito

En este caso de Prueba el jugador no está no está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>
  <dni>10000949C</dni>
```



Borrador de trabajo

```
<nombre>OLGA</nombre>  
<apellido1>SAN MIGUEL</apellido1>  
<apellido2>CHAO</apellido2>  
<fechaNacimiento>1940-06-02</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

```
<resultadosRGIAJ>  
<dni>10000949C</dni>  
<resultadoRGIAJ>  
<codigo>COD002</codigo>  
<descripcion>El usuario no está inscrito en el  
RGIAJ</descripcion>  
</resultadoRGIAJ>  
</resultadosRGIAJ>
```

4.2.5.3 Verificar un jugador que está inscrito en RGIAJ pero sin enviar todos los datos

En este caso de Prueba se envía un jugador que está inscrito en el RGIAJ, pero solo se envía el DNI/NIE, por lo que da error al no estar todos los datos obligatorios.

Request:

```
<jugadores>  
<dni>30000529L</dni>  
</jugadores>
```

Response:

Error de Esquema en el soapfault del servicio

org.xml.sax.SAXParseException: cvc-complex-type.2.4.b: The content of element 'jugadores' is not complete. One of '{nombre}' is expected.



Si se envía todos los datos, ya devuelve que está inscrito en el RGIAJ, por lo que el Operador no debe darle de alta.

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>30000529L</dni>  
  <nombre>Jose</nombre>  
  <apellido1>García</apellido1>  
  <apellido2>Plata</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1944-10-04</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosRGIAJ>  
  <dni>30000529L</dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo>COD001</codigo>  
    <descripcion>El usuario está inscrito en el  
    RGIAJ</descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
</resultadosRGIAJ>
```



4.2.5.4 Verificar en RGIAJ un jugador que no está inscrito

En este caso de Prueba el jugador no está no está inscrito en el RGIAJ.

Request:

```
<jugadores>  
  <dni>20000717D</dni>  
  <nombre>Ricardo</nombre>  
  <apellido1>García</apellido1>  
  <apellido2>García</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1967-11-03</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosRGIAJ>  
  <dni>20000717D</dni>  
  <resultadoRGIAJ>  
    <codigo>COD001</codigo>  
    <descripcion>El usuario está inscrito en el  
    RGIAJ</descripcion>  
  </resultadoRGIAJ>  
</resultadosRGIAJ>
```

4.2.5.5 Verificar un RGIAJ con ERROR-FORMATO

En este caso de Prueba se envía un jugador no identificado correctamente porque falta la letra del DNI/NIE (lo correcto sería "65000010D").

Request:



```
<jugadores>  
  <dni>65000010</dni>  
  <nombre>ÑÉBÌMA</nombre>  
  <apellido1>L·ÜÇÄR</apellido1>  
  <apellido2>ÇÖBËRĪÄ</apellido2>  
  <fechaNacimiento>1969-08-31</fechaNacimiento>  
</jugadores>
```

Response:

```
<resultadosIdentidad>  
  <dni>65000010</dni>  
  <resultadoIdentidad>  
    <codigo>COD901</codigo>  
    <descripcion> Formato de datos incorrecto </descripcion>  
  </resultadoIdentidad>  
</resultadosIdentidad>
```



4.3 Formulario de solicitud de alta en el servicio.

Los operadores de juego que deseen realizar pruebas con el servicio de verificación de jugadores, deberán solicitar el alta en el entorno de pruebas mediante el formulario publicado en la sección de “Documentos de trabajo”, epígrafe “Servicios Web”.

Las solicitudes se enviarán a la cuenta de correo dgoj.sopORTEoperadores@meh.es indicando en el asunto del mensaje

“ALTA

WS-VerificaciónJugadores”.



Servicio Web de Verificación de Jugadores

SECRETARÍA GENERAL DE HACIENDA

DIRECCIÓN GENERAL DE
ORDENACIÓN DEL JUEGO