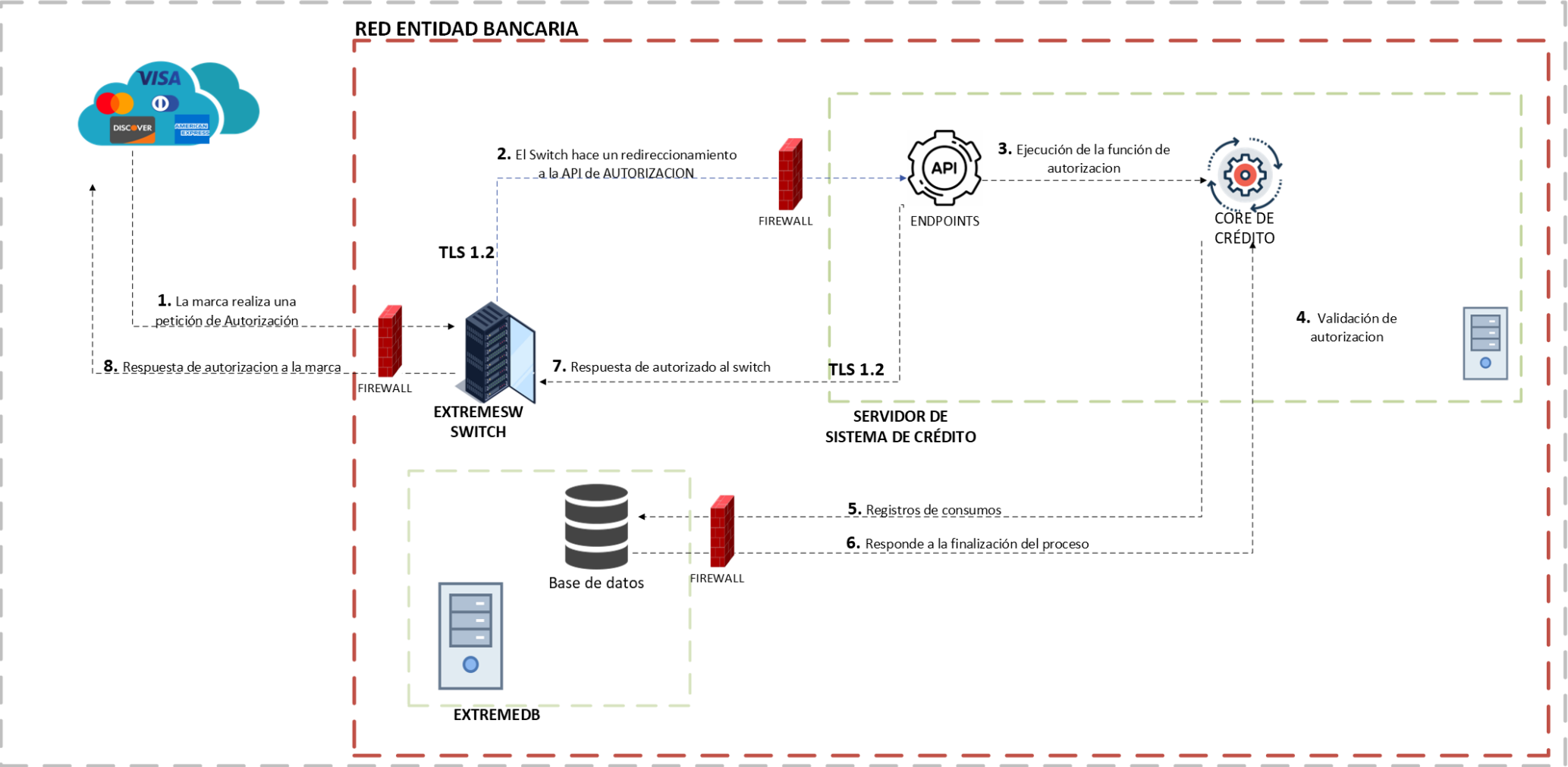


# GRÁFICO DEL FLUJO DE AUTORIZACIÓN

## RED CON CONEXIÓN DIRECTA MARCA A ENTIDAD BANCARIA



## NARRATIVA DEL FLUJO DE AUTORIZACIÓN

### Entradas:

1. Solicitud GET de autorización.

### Salidas:

1. Reporte en formato deseado

### Narrativa:

Para el flujo se observan hostnames que son colocados de forma práctica para un mejor entendimiento, no obstante, la distribución de servidores, bases de datos, y otros recursos pueden ajustarse de diferentes formas según la entidad requiera, pero el esquema de comunicación y el flujo en general se mantendrá.

El flujo de autorización es iniciado por la marca cuando requiere conocer si un consumo con una tarjeta puede ser aprobado o no, para cualquiera de estos dos casos se sigue el siguiente flujo:

1. La marca mediante una conexión segura y previamente establecida con el banco envía una solicitud de autorización.
2. El switch recibe la solicitud de autorización y la redirige al sistema CMS para que aplique las reglas de negocio. Internamente el switch toma el mensaje de la marca y donde se encuentra el número de tarjeta en claro lo reemplaza por el token de tal manera que el mensaje se mantiene seguro, así no queda rastro de data sensible en ninguna parte del flujo.
3. Con la solicitud de autorización recibida la api envía a ejecutar la Función de Autorización *GetAuthorizationHandler.Handle* para validar si se puede o no aprobar el consumo.
4. La función de autorización aplica distintas validaciones para verificar si puede autorizar la solicitud de consumo, esto lo hace llamando a *CardRepository.GetAuthorization*, si se identifica una solicitud de crédito.
5. La autorización generada pasa a guardar un consumo en la base de datos.
6. Luego se envía la respuesta del proceso de autorización finalizado a la función de autorización con la respuesta de si está autorizado o no el consumo
7. Después que la función de autorización recibe la respuesta esta pasa al Switch. Si en algún caso ocurre un error durante la autorización se deja un registro del evento por medio de la función *LogRecord.SaveLogError*, adicionalmente se deja un registro en el log como archivo de texto plano usando la función *SyslogLogging.LoggingModule*.
8. Finalmente, el switch se encarga de enviar dicha respuesta a los servicios de la marca.