

Procedimiento de contratación Rfa.:15/058/3

**“Contratación de los servicios para la renovación e incorporación de nuevas funcionalidades en los sistemas tecnológicos de información al cliente de E.M.T. y el posterior mantenimiento correctivo y evolutivo de todos ellos”**

## ANUNCIO

### INFORMACIÓN AMPLIATORIA AL PLIEGO DE CONDICIONES

En virtud de las consultas recibidas sobre la plataforma EMTing, se publica el documento anexo, que amplía con más detalle las funcionalidades desarrolladas en dicha plataforma y que proporciona la información suficiente para estimar el coste de mantenimiento de la misma.

**(Ver documento anexo)**

Lo que se publica para general conocimiento.

**NOTA:**

Todos los licitadores que quieran participar en el presente procedimiento deberán, además de presentar el pliego de condiciones firmado en todas sus hojas, presentar también debidamente firmada una copia de este anuncio así como del documento anexo.

Madrid, a 26 de noviembre de 2015.- El Director Adjunto de la Empresa Municipal de Transportes de Madrid, S.A., Francisco Félix González García.

1. Introducción.
  2. Instrucciones de Integración.
  3. Métodos de inicio de SDK.
  4. Configuración de Notification Push de Plataforma EMTing.
  5. Instrucciones para la configuración del servicio Notificador Open Bus Data.
  6. Métodos de interacción con Plataforma EMTing.
  7. Métodos para la obtención de Información Actualizada del servicio Open BUS Data
- 

## **1. Introducción**

Bienvenido a la Plataforma de juegos EMTing.

Este documento tiene como objetivo mostrar las instrucciones de integración y los métodos necesarios para interactuar con la Plataforma EMTing.

Antes de poder integrar el SDK recuerde que debe tener el identificador de juego y la clave proporcionadas por EMT, así como el id de Aplicación de Facebook y las claves necesarias para la integración de Notification Push con la plataforma.

Para poder desbloquear Logros/Medallas en su juego deberá solicitar a EMT los identificadores de los mismos enviando una lista de logros con la siguiente información por cada Logro:

- Imagen de Logro
- Nombre de Logro
- Descripción de Logros

Recuerde que debe enviar un correo a [sic@emtmadrid.es](mailto:sic@emtmadrid.es) solicitando toda la información necesaria para poder integrar el SDK en su juego correctamente.

## **2. Instrucciones de Integración.**

**Para poder integrar el SDK de la Plataforma EM Ting es necesario que su proyecto sea compatible desde iOS 6 en adelante, el SDK no es compatible con anteriores versiones de iOS.**

El paquete del SDK contiene dos ficheros y la carpeta Malcom con la librería necesaria para la integración de Notification Push de la Plataforma EM Ting:

- emtSDK.framework
- EMTbundle.bundle
- Malcom/

(Si está realizando una actualización del SDK debe eliminar las carpetas y ficheros existentes en el proyecto de anteriores versiones).

Arrastre la carpeta EM Ting\_SDK a su proyecto de Xcode desde el Finder seleccionando las opciones:

- Copy items into destination group's folder (if needed).
- Create groups for any added folders.
- Seleccione los targets de su proyecto que va a utilizar el SDK.

Agregue los .framework necesarios a su proyecto para la Integración de la librería Malcom:

Security.framework  
AdSupport.framework  
MediaPlayer.framework  
AVFoundation.framework  
CFNetwork.framework  
SystemConfiguration.framework  
MobileCoreServices.framework  
QuartzCore.framework  
CoreTelephony.framework  
CoreLocation.framework  
AudioToolbox.framework  
MessageUI.framework  
CoreGraphics.framework  
StoreKit.framework  
libz.1.2.5.dylib

---

### **3. Métodos de inicio de SDK**

Para poder iniciar el SDK y utilizar los métodos de interacción con la Plataforma debe tener su **identificador de juego**, su **clave** y su **id de aplicación de Facebook** proporcionados por EMT. Si aún no posee esta información debe solicitarlo enviando un correo a [sic@emtmadrid.es](mailto:sic@emtmadrid.es).

En su archivo .m de Application Delegate:

- Importar el archivo .h necesario para acceder a los métodos de la plataforma EMTING:

```
#import <emtSDK/EMTING.h>
```

- En el método applicationDidFinishLaunching iniciar el SDK con el método y los parámetros necesarios.

```
[EMTING initPlatform:@"SU_IDENTIFICADOR_DE_JUEGO" apiKey:@"SU_CLAVE"  
andIdAppFacebook:@"SU_ID_DE_APLICACION_DE_FACEBOOK"];
```

---

### **4. Configuración de Notification Push de Plataforma EMTING.**

La plataforma EMTING provee un servicio de Notification Push para notificar a los usuarios con información sobre Retos, Premios y Estados. Para utilizar este módulo debe seguir los siguientes pasos:

- Generar los Certificados Notification Push a través de su cuenta de Developer Apple. Tanto el de Desarrollo como el de Producción.
- Exportar sus certificados a .p12 (enviar la contraseña si procede para los .p12) y enviarlos a la dirección de correo [sic@emtmadrid.es](mailto:sic@emtmadrid.es) solicitando las claves necesarias para la integración de Notification Push.

- EMT le proporcionará el identificador y la contraseña necesarias para poder integrar las notificaciones. Para poder iniciar los métodos de notificación debe utilizar estos métodos en el método `applicationDidFinishLaunching` de su `AppDelegate.m` :

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [EMTing
    initNotificationPushManager:@"SU_ID_APLICACION_PARA_NOTIFICACION_PUSH
    " andSecretKey:@"SU_CLAVE_PARA_NOTIFICACION_PUSH"];

    [EMTing startNotification:application andLaunchOptions:options];
}
```

- Debe integrar los métodos para recepción de Notification Push en las siguientes partes de su `AppDelegate.m` para poder gestionar correctamente el servicio de notificaciones :

```
- (void)application:(UIApplication *)app
didRegisterForRemoteNotificationsWithDeviceToken:(NSData *)devToken
{
    [EMTing didRegisterForRemoteNotificationsWithDeviceToken:devToken];
}
```

```
- (void)application:(UIApplication *)app
didFailToRegisterForRemoteNotificationsWithError:(NSError *)err
{
    [EMTing didFailToRegisterForRemoteNotificationsWithError:err];
}
```

```
- (void)application:(UIApplication *)application didReceiveRemoteNotification:(NSDictionary *)userInfo
{
    [EMTing didReceiveRemoteNotification:userInfo];
}
```

```
- (void)applicationWillResignActive:(UIApplication *)application
{
    [EMTing setAppActive:NO];
}
```

```
- (void)applicationDidBecomeActive:(UIApplication *)application
{
    [EMTing setAppActive:YES];
}
```

```
}
```

---

## **5. Instrucciones para la configuración del servicio Notificador Open Bus Data.**

El SDK provee un servicio de notificación con información actualizada de los servicios Open BUS Data. Esta información aparecerá en una vista propia del SDK.

El notificador también tiene la opción de poder dar la información con Reconocimiento de Voz.

Por defecto el SDK tendrá ambas opciones desactivadas (vista y sonido por reconocimiento de voz).

Para poder activar la opción de mostrar la vista o reproducir el reconocimiento de voz existe un método en el SDK que deberá integrar en el método `didFinishLaunchingWithOptions` de su `AppDelegate.m`:

```
- (BOOL)application:(UIApplication *)application didFinishLaunchingWithOptions:(NSDictionary *)launchOptions
{
    [EMTing configureNextStationNotifierShowingView:YES andPlayingSound:YES];
}
```

---

## **6. Métodos de Interacción con Plataforma EMTing**

Estos métodos serán los encargados de interactuar con la plataforma EMTing.

- **Método para mostrar los Retos Disponibles de la plataforma.**

Deberá llamar a este método antes de que empiece la partida de su Juego.

Usted debe proveer la interfaz necesaria para utilizar este método ya que se mostrará una pantalla modal en la que el usuario podrá elegir un reto al que participar.

El método recibirá como parámetros dos bloques de código, uno para devolver en un NSString el identificador del reto elegido por el usuario y otro de bloque de error para el caso en el que no haya sido posible recuperar el identificador de reto.

Mediante este método usted será el encargado de recuperar el identificador de reto para la integración con su Back-End.

```
[EMTing showChallengesForPlay^(NSString *idChallenge){  
  
    }  
    errorCallback:^() {  
  
    }  
};
```

- **Método para enviar puntuación de la partida de su juego al SDK**

Este método guardará la puntuación en un acumulado dentro del SDK para su posterior envío a la plataforma.

Deberá llamar a este método cada vez que el usuario de su juego obtenga o pierda puntos dentro de su partida.

Se enviará la puntuación positiva o negativa según el caso:

```
[EMTing saveScore:3];
```

```
[EMTing saveScore:-3];
```

- **Método para desbloquear logro**

Este método desbloqueará un logro (o medalla) de su juego dentro de la Plataforma.

Para ello usted deberá tener los identificadores de logro para poder desbloquearlo.

**La lógica de desbloqueo de un logro será implementada por el desarrollador dentro del juego .**

En el método deberá enviar el identificador de logro de la lista de identificadores

que EMT le haya enviado.

Si aún no ha enviado su lista de logros recuerde que debe solicitarlo a [sic@emtmadrid.es](mailto:sic@emtmadrid.es)

```
[EMTing unlockAchievement:@"IDENTIFICADOR_DE_LOGRO"];
```

- **Método para Mostrar el Menú de la interfaz del SDK**

Este método mostrará el “Dashboard” con las distintas opciones disponibles que provee el SDK.

Si el usuario no está logado en la plataforma EMTing se mostrará un vista de Login/Registro para que pueda registrarse/logarse en la plataforma.

Para utilizar este método usted deberá habilitar un botón siguiendo las directrices y guías de estilo proporcionadas por EMT.

```
[EMTing showDashBoardMenu];
```

---

## **7. Métodos para la obtención de Información Actualizada del servicio Open BUS Data**

Estos métodos proveerán al juego de la información actualizada del servicio Open BUS Data.

Para su correcta integración existe un método que devolverá si el usuario se encuentra embarcado en el autobús o no.

Recuerde utilizar este método ya que será necesario para poder obtener la información necesaria del servicio Open Bus Data:

```
BOOL isOnBoard = [EMTing isOnBoard];
```

```
if (isOnBoard)  
{
```

```
...  
}
```

Si el método [EMTing isOnBoard] devuelve YES podrá utilizar los métodos para la obtención de la información del servicio:

- **Línea de EMT en la que el usuario está embarcado:**

```
[EMTing getBUSLine];
```

- **Número de autobús:**

```
[EMTing getBUSNumber];
```

- **Nombre de próxima parada en la ruta:**

```
[EMTing getNextStationName];
```

- **Distancia a la próxima parada en la ruta:**

```
[EMTing getNextStationDistance];
```

- **Hora de llegada a la próxima estación:**

```
[EMTing getNextStationHour];
```

- **Lista de n próximas estaciones en la ruta:**

Este método devolverá un objeto NSMutableArray con las n estaciones solicitadas por parámetro. En el caso de que haya menos estaciones en ruta, el método devolverá el número de estaciones disponibles en ruta en ese momento.

Para implementar este método podrá utilizar el objeto público EMT\_stationBUS donde se podrá acceder a las propiedades necesarias de las estaciones : nextStationCode, nextStationDistance, nextStationHour, nextStationName, nextStationLine.

```
NSMutableArray *arrayStations = [EMTing getArrayStations:n];
```