

Backend development

Laboratorium 4

Implementacja systemu płatności online (np. Stripe, PayPal)

Mateusz Pawełkiewicz

Cel:

Zaimplementować integrację z systemem płatności online, umożliwiając użytkownikom dokonywanie transakcji w aplikacji przy użyciu popularnych dostawców płatności.

Wymagania:

- Wybór i konfiguracja systemu płatności (Stripe, PayPal lub inny).
- Utworzenie endpointu inicjującego płatność.
- Obsługa webhooków (powiadomień) informujących o statusie transakcji.
- Testowanie w środowisku sandbox/deweloperskim.

Kroki do wykonania:

- 1. Rejestracja w systemie płatności:**
 - Załóż konto w wybranym systemie (np. Stripe lub PayPal) i uzyskaj dane dostępne (API keys).
- 2. Implementacja endpointu inicjującego płatność:**
 - Stwórz endpoint (np. POST /payments/create), który przyjmie dane transakcji (kwota, waluta, opis).
 - Wywołaj API systemu płatności, aby utworzyć zamówienie lub sesję płatności.
- 3. Obsługa webhooków:**
 - Skonfiguruj endpoint (np. POST /payments/webhook), który będzie odbierał powiadomienia o zmianach statusu płatności.
 - Zaimplementuj logikę aktualizacji stanu transakcji w bazie danych w oparciu o otrzymane dane.
- 4. Bezpieczeństwo:**
 - Zabezpiecz endpointy płatności odpowiednią weryfikacją (np. sprawdzanie podpisów webhooków, walidacja danych).
- 5. Testowanie:**
 - Przeprowadź testy w środowisku sandbox, symulując różne scenariusze płatności (sukces, błąd, anulowanie).
 - Udokumentuj wyniki testów i przygotuj raport z integracji.