

Come spedire via Post	
1.1)	Invio di Loghi operatore
1.2)	Invio delle Suonerie (ringtone)
1.3)	Invio di SMS con testo in formato UNICODE UCS-2
1.4)	Invio di SMS multipli
1.5)	Simulazione di invio
Come spedire via Email	
2.1)	Invio tramite Email
Come gestire la notifica di spedizione	
3.1)	Come associare sms spedito con la notifica
3.2)	Ricezione della notifica via httpd POST
3.3)	Ricezione della notifica via SMTP (email)
Appendice	
A)	Codici errori
B)	Cellulari compatibili

1.0) Come spedire via Post

Per inviare SMS via Post basta spedire una richiesta HTTP POST al seguente indirizzo:

<http://www.smsline.it/post.php>

Nella sezione data della richiesta POST, inserire le seguenti variabili con il proprio valore:

- smsTEXT (max 160 char)
- smsNUMBER (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER (max 16 caratteri per il numero telefonico del mittente in formato internazionale oppure max 11 caratteri per una stringa di testo)
- smsGATEWAY (0,1,4 cioè il gateway con il quale si vuole spedire l'SMS).Porre questo campo a "" (vuoto) o a 0 (zero) per utilizzare il gateway automatico
- smsTYPE (tipo del messaggio "file.sms" , "file.nol" , "file.rtttl" , "file.mid" , "file.midi" , "file.flh" , "file.uni")
- smsUSER
- smsPASSWORD

file.sms → per spedire SMS standard di testo

file.flh → per spedire SMS FLASH di testo

file.uni → per spedire SMS di testo con UNICODE

file.nol → per spedire loghi operatore in formato NOL

file.rtttl → per spedire suonerie in formato RTTTL
file.mid → per spedire suonerie in formato MID
file.midi → per spedire suonerie in formato MIDI
*gli standard logo sono GIF, JPG, BMP di 72 x 14 pixels

La pagina post.php darà conferma dell'avvenuto trasferimento del messaggio.

Vedi esempio seguente:

POST http://81.30.19.177/

smsUSER=mario&smsPASSWORD=pippo
&smsSENDER=Prova&smsTEXT=ciao come va&smsNUMBER=+393281234567

Risposta da post.php

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
```

```
<resultSend>  
  <status>+Ok</status>  
  <numSend>1</numSend>  
  <notSend>0</notSend>  
  <credito>43.923</credito>  
</resultSend>
```

“**status**” restituisce “+Ok” se non vi sono errori o “-Err xxx” in caso di errore, dove xxx è il codice dell'errore.

“**numSend**” restituisce il numero di sms inviati correttamente

“**notSend**” restituisce il numero di sms non inviati

“**credito**” restituisce il credito restante

1.1) Invio di loghi operatore

Un logo operatore è una piccola immagine che può essere visualizzata sul tuo cellulare.

Il tuo logo operatore normalmente è quello standard, ma ora è possibile sostituirlo con

uno dei tanti disponibili, semplicemente inviando un semplice SMS.

La grandezza di ogni singolo Logo Operatore è di 72x14 pixels (Formato standard)

Per ogni logo da inviare è possibile specificare il network code.

Il Network code è un codice che permette di specificare il tipo di operatore utilizzato dal

cellulare. Se non viene specificato verrà scelto il network code più adatto in base al prefisso del numero

Un logo operatore può essere inviato come un qualsiasi SMS.

Per inviare un logo tramite post basta inviare alla pagina .asp le seguenti informazioni:

METODO 1

- smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER = 2222222222 (11 caratteri "2")
- smsTEXT = logo in formato esadecimale (OTA BITMAP)

- smsUSER = il proprio user name
- smsPASSWORD = la propria password
- smsGATEWAY = 0,1,4 (il numero del gateway desiderato; 0=automatico)
- smsTYPE = file.sms

L'OTA Bitmap è uno standard realizzato da Nokia.

L'idea è semplice, bisogna controllare ogni singolo pixel ed assegnargli un valore predefinito:

se il pixel è bianco _ Hex(30), se è nero Hex(31)

Ecco un esempio di un logo in formato OTA Bitmap:

```
00480E01003E03E0007E01F000007E07F000FF03F80000FE0F7801E7871C0001E
E0E3801C3871C0001CE0C380183871C00000E0038E00F871C00000E0078E01F0
71C00000E00F0E00F071C00000E01E00003871C00000E03C00183871C00000E0
7F8E1C7871C00000E0FF8E0FF03F800000E0FF8E07E01F00000000000000000
000
```

N.B. Ogni logo in formato OTA Bitmap deve iniziare con la string 00480E01.

METODO 2

- smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER = 2222222222 (11 caratteri "2")
- smsTEXT = contenuto del file
- smsUSER = il proprio username
- smsPASSWORD = la propria password
- smsGATEWAY = 0,1,4 (il numero del gateway desiderato; 0=automatico)
- smsTYPE = file.nol , file.bmp , file.gif , file.jpg , file.jpeg (a seconda del tipo di file aperto)

Con questo secondo metodo l'utente non necessita di ulteriori programmi per la conversione delle immagini.

Per quanto riguarda l'invio di un file .nol basterà aprire il file con un normale editor e copiarne il contenuto nel campo smsTEXT.

I file bmp, gif, jpg e jpeg per essere inviati tramite post devono essere trasmessi in chiaro,

cioè il campo smsTEXT dovrà contenere la stringa ottenuta aprendo il file in esadecimale. In altre parole si dovrà spedire il valore esadecimale di ogni singolo carattere che compone il file. (carattere ASCII esadecimale)

Es:



Per inviare l'immagine (gif) si dovrà mettere nel campo smsTEXT:

```
47494638376148000E00F10100FFFFFF00000000000000000002C0000000048000E
00000290440C69C1EAFCE818A4954979616CDF581D6D7241339A6DD55A9A90
7BBF27A925E698E5933F7790FE4C528B84B70D63A066F211EE745F94163D3A8
88C662AAAC0ED9B57A85209FAEAE2E222CB13ADD88F8853DB7E7C933320332
B995217D1EF31348C586A1C67754682335A573E8F858E6F4E5045905C7B76104
A849E608C834A8A4879236542AA941B49298B5375200003B
```

e nel campo smsTYPE "file.gif".

Il file aperto con un normale editor di testo appare circa nel seguente modo:

GIF87aH ñ´ ÿÿÿ , H ^ ▪ DiÁëÿÍ ▪ ŠIT—Íð ▪ Ö×\$ž 9iÝU©©´ »òz'^ L%o<#\fl
äÄ(,KpÖ:´ o!-çEùAcÓ´´Æbª-Üµz...Ý®®." ,±:Ý^ø...=-çÉ32~ 2¹!}-óž HÅ†jÆwTh#
5¥sèøXæôâ´ Y´ Ç·a´´læ° È4´ª†'6T*©A´´µ7R ;

Ecco un esempio di conversione di un carattere in chiaro:

G → 47 I → 49 F → 46 8 → 38 7 → 37

1.2) Invio delle suonerie (Ringtone)

Una suoneria (o ringtone) può essere inviata ad un cellulare incorporando lo spartito musicale direttamente nel file SMS.

Esiste uno standard realizzato da Nokia, chiamato Hex Dump, per l'utilizzo di questo servizio.

Come per i loghi operatore, in Internet si possono trovare svariate suonerie in formato RTTTL e programmi capaci di convertire il formato RTTTL in Hex.

(e.s. <http://nadi.antnet.net.tr/prg/gsm/gonder/Start.html>)

Le suonerie possono essere inviate circa nello stesso modo dei loghi operatore:

METODO 2

- smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER = 33333333333 (una serie di 11 caratteri "3")
- smsTEXT = ringtone in formato esadecimale
- smsUSER = il proprio user name
- smsPASSWORD = la propria password
- smsGATEWAY = 0,1,4 (il numero del gateway desiderato; 0=automatico)
- smsTYPE = file.sms

Ecco un esempio di suoneria in formato esadecimale:

024A3A5D4DD15D85C9CCC404005A9912CC2CC2CC36551629461361161B2964
9461361161B296494613614611224820B30B30B30D95458A5184D84586CA59251
84D84586CA5925184D85184489000

METODO 2

- smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER = 33333333333 (una serie di 11 caratteri "3")
- smsTEXT = ringtone in formato esadecimale
- smsUSER = il proprio user name
- smsPASSWORD = la propria password
- smsGATEWAY = 0,1,4 (il numero del gateway desiderato; 0=automatico)
- smsTYPE = file.rtttl , file.mid , file.midi (a seconda del tipo di file aperto)

Con questo secondo metodo l'utente non necessita di ulteriori programmi per la conversione delle suonerie da RTTTL a esadecimale. Infatti basta aprire con un normale editor di testo il file ed inserire il contenuto del file stesso nel campo smsTEXT.

Importante controllare la corretta sintassi dell'Rtttl prima di spedirlo. Ecco un

esempio della corretta sintassi di un Rtttl:

Coca-cola:d=4,o=5,b=125:8f#6,8f#6,8f#6,8f#6,g6,8f#6,e6,8e6,8a6,f#6,d6,2p

I file midi e mid per essere inviati tramite post devono essere trasmessi in chiaro, cioè il campo smsTEXT dovrà contenere la stringa ottenuta aprendo il file in esadecimale. In altre parole si dovrà spedire il valore esadecimale di ogni singolo carattere che compone il file (carattere ASCII esadecimale).

1.3) Invio di SMS con testo in formato UNICODE UCS-2

Unicode è uno standard che attribuisce un numero univoco a ogni carattere, indipendentemente dalla piattaforma, dall'applicativo, dalla lingua. Costituisce l'implementazione ufficiale dello standard internazionale ISO/IEC 10646 – UCS-2. Utilizzando questo formato con un sistema di messaggistica via SMS si ha la possibilità di spedire, verso i cellulari compatibili, caratteri diversi da quelli presenti nell'alfabeto latino standard.

E' possibile trovare maggiori informazioni sullo standard Unicode al sito <http://www.unicode.org> mentre le tabelle dei caratteri Unicode si trovano su <http://www.unicode.org/charts/>

Per inviare un messaggio utilizzando caratteri Unicode bisogna spedire i seguenti dati:

- smsNUMBER = numero del destinatario (max 16 caratteri, numero telefonico dell'utenza di destinazione in formato internazionale,+393291234567)
- smsSENDER (max 16 caratteri per il numero telefonico del mittente in formato internazionale oppure max 11 caratteri per una stringa di testo) (NON IN FORMATO UNICODE)
- smsTEXT = esadecimale dei caratteri unicode da spedire (senza spazi tra di essi) (max 280 caratteri, 70 visualizzati sul cellulare)
- smsUSER = il proprio user name
- smsPASSWORD = la propria password
- smsGATEWAY = 0 oppure 1 (il numero del gateway desiderato)
- smsTYPE = file.uni

Ogni 4 caratteri corrispondono a 2 byte in formato esadecimale.

Esempio:

Per spedire utilizzando caratteri Unicode la parola "Ciao" si dovrà immettere campo smsTESTO la seguente stringa:

004300690061006F

Seguendo la tabella dei caratteri Unicode (Basic Latin) , infatti

0043 = C 0069 = i 0061 = a 006F = o

Importante: i caratteri Unicode sono abilitati soltanto su gateway 0,e 1, quindi per poterli utilizzare bisogna forzare uno di questi gateway (è quindi importante porre il campo smsGATEWAY=0 o smsGATEWAY=1 come da esempio)

1.4) Invio di SMS multipli

Per inviare un sms a più utenti contemporaneamente è sufficiente inserire nel campo smsNUMBER i numeri di cellulare separati da una virgola “,”

Esempio:

Per spedire il messaggio “ciao come stai?” hai numeri +393471111111 ,

+393472222222 e +39347xxxxxxx:

smsNUMBER = +393471111111, +393472222222, +39347xxxxxxx

1.5) Simulazione di invio

Inviando un normale SMS, mettendo però come destinatario "+11111111" il messaggio non viene spedito ma viene fatta una simulazione di invio. Il programma cioè testa la corretta sintassi del messaggio e comunica all'utente il risultato della simulazione. Le simulazioni non vengono contate come messaggi inviati.

2.0) Come spedire via Email

SmsLine da la possibilità di inviare gli SMS anche col metodo Email. Infatti inviando un email potrete sfruttare tutte le potenzialità precedentemente illustrate (metodo POST).

2.1) Invio tramite Email

Per inviare gli SMS sfruttando questo metodo dovete inviare una email al seguente indirizzo: send@smsline.it

Il **contenuto** dell' email sarà il testo da inviare ai destinatari.

Nell' oggetto andranno inserite le informazioni per identificare l'utente, il mittente, i destinatari, il gateway da utilizzare, il tipo di messaggio(facoltativo) e la notifica di invio(facoltativo). E' importante separare i dati dal simbolo ":"(due punti) e eliminare gli spazi vuoti.

Esempio:

Per spedire il messaggio "ciao come stai?" hai numeri +393471111111 , +393472222222 e +39347xxxxxxx, utilizzando l'utente "PIPP0" con password "PIPP022" , mittente "SuperPippo", gateway 4, tipo sms "FLASH" e con notifica di invio:

Oggetto = PIPPO:PIPP022:SuperPippo:+393471111111, +393472222222, +39347xxxxxx:4:file.flh:Y

Contenuto = ciao come stai?

Una volta spedita l'email così formattata si riceverà la notifica di avvenuta spedizione all' email utilizzata per l'invio col seguente contenuto:

Esempio:

Status: +Ok (o -Err codice Errore)

Send: 1

NotSend: 0

Credito: 29.095

E' importante mantenere l'ordine della sequenza dei dati

1. UserName
2. Password
3. Mittente
4. Destinatari/o
5. Gateway
6. Tipo SMS
7. Notifica di Invio

Nel caso in cui uno dei dati facoltativi siano mancanti dovrete inserire comunque i due punti ":"

Esempio:

Se non si vuole specificare il tipo di SMS ma si vuole la notifica di Invio scrivere:
PIPPO:PIPPO22:SuperPippo:+393471111111:4::Y

3.0) Come gestire la notifica di spedizione

SmsLine da la possibilità di ricevere la notifica di sms ricevuto correttamente, senza costi aggiuntivi. Gratuitamente.

3.1) Come associare SMS spedito con notifica

Per potere associare un SMS con la sua relativa notifica prima di tutto bisogna abilitarsi alla ricezione del servizio. Per questo chiedere informazioni al servizio clienti o vedere all'interno della propria area riservata.

Dal momento che si è abilitati alla ricezione della notifica bisogna salvare per ogni singolo SMS spedito il relativo ID di transazione, da qui in poi chiamato ID-T.

Quindi ID-T è uguale al valore di ritorno per ogni passaggio di dati tra il cliente e il sistema SmsLine.

La corrispondenza del numero di cellulare di destinazione e questo ID di transazione servirà in futuro per sapere lo stato di NOTIFICA di quel SMS.

Ovviamente la ricezione di questo dato dipende dal metodo con cui si inviano gli SMS al sistema.

Se si spedisce tramite il metodo POST bisogna spedire una richiesta HTTP POST al seguente indirizzo: <http://www.smsline.it/postID.php>, la ricezione sarà quindi uguale alla

seguinte:

+OK [<ID-T>]

Esempio:

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
```

```
<resultSend>
```

```
  <status>+OK [05043416234598765]</status>
```

```
  <numSend>1</numSend>
```

```
  <notSend>0</notSend>
```

```
  <credito>43.923</credito>
```

```
</resultSend>
```

La variabile ID-T viene quindi trasmessa tra parentesi quadre ed è lunga 17 caratteri numerici. Attenzione che per motivi di espansione del sistema potrebbero aumentare, quindi utilizzare i numeri ricevuti tra parentesi quadre.

3.2) Ricezione della notifica via http POST

Per abilitarsi alla ricezione della notifica sms via POST è necessario creare nel proprio sistema uno script che possa accettare delle variabili ben definite, compreso il valore ID-T ricevuto in fase di spedizione. L'URL di questo script deve essere memorizzato nel proprio account, sarà compito del sistema SmsLine ad ogni avvenuta notifica lanciare il relativo script che accetta le seguenti variabili tramite il metodo POST:

smsDATA= <ID-T> formato yymmddhhmmss PPPPP (anno -mese -giorno -ora -minuto -secondo -ID di Transazione)

smsDATADELIVERY= data ed ora di ricezione da parte dell'utente del messaggio, formato yyyymmddhhmmss (anno -mese -giorno -ora -minuto -secondo)

smsNUMBER= numero di cellulare da cui proviene la notifica, ovvero cellulare di destinazione del sms

smsUSER= login di spedizione

smsDELIVERY= <stato delivery> S= ok sms consegnato N= Non consegnato

smsSENDER= mittente del messaggio spedito (opzionale)

Alcuni consigli:

E' consigliabile una URL più semplice e corta possibile, in minuscolo e senza simboli particolari come _ ~ etc. esempio: <http://www.miosito.it/delivery.asp>

Questa URL non deve prendere un get, ma un POST.

Se lo script è un PHP, bisogna prendere i parametri della funzione `$_POST` dopo aver ricevuto il Delivery, consigliamo di ritornare un +ok

3.3) Ricezione della notifica via SMTP

Per abilitarsi alla ricezione della notifica sms via SMTP è necessario indicare un indirizzo di e-mail valido nel sistema SmsLine. Questo indirizzo e-mail deve essere memorizzato nel proprio account, sarà compito del sistema SmsLine ad ogni avvenuta notifica spedire una EMAIL con un OGGETTO (subject email) specifico, come il seguente:

Oggetto della E-Mail in caso di notifica

OGGETTO: smsUSER:<user> smsDATA:<ID-T>

smsDATADELIVERY:<dataoradelivery> smsNUMBER:<cellulare> smsDELIVERY:**S**

Oggetto della E-Mail in caso di notifica negativa

OGGETTO: smsUSER:<user> smsDATA:<ID-T>

smsDATADELIVERY:<dataoradelivery> smsNUMBER:<cellulare> smsDELIVERY:**N**

A) Codici errore

101	Error Login - Username o password non corretti
102	Error Server – Problemi sulla connessione
103	Error User – Utente non abilitato

101	Error Login - Username o password non corretti
104	Error credito – Credito esaurito
105	Error smsGATEWAY - Gateway errato (non esistente)
106	Error smsTYPE – Tipo SMS errato (non esistente)
107	Error smsNUMBER – Numero destinatario non valido
108	Error smsSENDER – Mittente non valido

B) Cellulari compatibili

Suonerie

Suonerie Nokia

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 7110, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i

Samsung: N500, R200S, R210S, S300

Sendo: Z100

Suonerie Motorola gruppo A

Motorola: V100, T191, T192, T250, T260, V50, V51, V60, V66, V70, Timeport P7689, Accompli

Suonerie EMS

Motorola: A388, A830, C33x, C350, T280i, T720, V66m, V66i, V60i

Alcatel: OT311, OT511, OT512, OT525, OT715

Ericcson: R520, R600, T20e, T29, T39m, T65, T66, T68

Sony Ericcson: P800, T600, T300, T310, T200, T100, T68i

Siemens: S45, ME45, C45, A50, M50, C55, CL50, SL55

Telit: G80, G81, G82, G882, G884, G822, G824, G825

Xelibri: X1, X2, X3, X4

Loghi

Nokia: tutti eccet to 5110 e 8110;

Samsung: N500 e S300

Picture SMS

Nokia: tut ti eccet to 5110, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8110i, 8810, 9xxx;

Samsung: N500, R200s, R210S e S300;

Sony Ericcson: T610

Sfondi

Motorola: T720, T721i;

Ericcson: T68;

Nokia: 3510i, 8910i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650, N-Gage;

Panasonic: GD87;

Siemens: SL55, S55;

Sharp: GX10;

Sony Ericcson: P800, T300, T610, T68i.