

# Пояснение к эмулятору букмерского КИЗа 2.5.0-10

1. Для запуска эмулятора КИЗа можно использовать бесплатное приложение "VMWare Player" (проверено на версии VMWare Player 15)
2. Виртуальная машина получает IP адрес от DHCP, полученный IP адрес выводится в терминале после загрузки ОС.
3. Адрес веб интерфейса эмулятора [http://ip\\_address:9000](http://ip_address:9000)
4. Порт TCP API: 9001, Порт HTTP API: 9002
5. Для отладки ситуаций связанных с таймингами, имеется команда 99, у нее единственый опциональный аргумент Integer: sleep, она ничего не делает, просто обработчик данной команды засыпает на указанное количество секунд. Ее можно посылать как в обычном режиме так и в LITE.
6. Для отладки функционала по проверке физ лиц, в эмуляторе прописаны три физ лица:  
Самоограниченный: personal\_number = '3010376A097PB6'  
Террорист: last\_name = 'МУХАММАД', first\_name = 'JIBRIL'  
Лицо повышенного риска: first\_name = 'PETER', last\_name = 'VELIKIY'
7. Из-за ограничений эмулятора, ваши решения по принадлежности физ. лица. к перечню лиц повышенного риска не сохраняться на сервере, как и анкеты физ.лиц.
8. Из-за ограничений эмулятора, добавленные вами самоограниченные, не обнаружатся при проверке.
9. Проверку физ лица(Cmd: 34), лучше осущетвлять через HTTP LITE запрос, в таком режиме запрос обработается быстрее чем в обычном. Протокол позволяет одновременно работать как по TCP так и по HTTP. Не нужно переделывать все, чтобы воспользоваться режимом HTTP или HTTP LITE, можно реализовать только ту команду, которая необходима в данный момент.
10. TCP соединение возможно только одно, но это не значит, что оно обрабатывает одну команду за раз. Вы можете слать следующую команду, не дожидаясь ответа от предыдущей. Запросите 10 раз (не дожидаясь ответа) тестовую команду 99 (sleep = 10) и посмотрите логи эмулятора. Вы увидите, что они обрабатываются параллельно, тоесть 10 команд по 10 секунд обработаются за 10 секунд, а не за 100.
11. В будущем планируется поддерживать как TCP, так и HTTP транспорты. Все команды будут доступны по HTTP и по TCP. Однако, предпочтительней использовать HTTP, там

есть LITE режим для некоторых команд, и он более масштабируемый.