



SMS Gateway
Conexión al sistema de mensajería
M-Gateway de M-Lat vía SMPP

Conexión SMPP.

Para establecer una conexión smpp entre una aplicación cliente y M-LAT, es necesario usar la versión 3.4 del protocolo SMPP, versiones anteriores no son soportadas. Los parámetros SMPP requeridos por M-LAT son los siguientes:

- System_Id: Este es asignado a cada cliente.
- Password: Este es asignado a cada cliente.
- Host: m-lat.net
- port: 9001

Para la conexión SMPP se aceptan los siguientes PDUs: bind_transmitter, bind_receiver, bind_transceiver, unbind, submit_sm, enquire_link.

Acuses de Recibo (Delivery Receipt).

Al establecer una conexión de tipo bind_receiver o bind_transceiver, la aplicación cliente será capaz de recibir acuses de recibo (delivery receipts) para cada mensaje enviado. Esta respuesta tiene como parámetros:

- id_mensaje: Id del mensaje generado por el servidor SMPP.
- Message: mensaje enviado.
- Estado: estado del mensaje. Este campo puede contener los siguientes valores:

E	Enviado	A	Aceptado
D	Entregado	L	Eliminado
I	Inválido	J	Rechazado
C	Sin Créditos	X	Expirado
P	Programado	U	Inentregable
K	Desconocido		

Tipos de Mensajes y Codificación.

Existen varios tipos de Mensajes que pueden ser enviados a través del servidor SMPP de M-Lat Corporation, a continuación se listan dichos tipos de mensajes:

Tipo SMS	Descripción y Ejemplo
Plain (7-bits)	(Por Defecto) Texto plano como English encoded ISO-8859-1 (latin1)
Binary (8-bits)	Data binaria codificada hexadecimal, acompañada con un data header es usada para la transmisión de alertas de WAP Push, Tonos monotónicos, logos, Vcards y otros formatos inteligentes de mensajería.
Unicode (UCS2)	UCS2 hexadecimal, usado para representar caracteres que no están incluidos en el alfabeto GSM como por ejemplo el Árabe.

El servidor SMPP de M-Lat es capaz de procesar Texto plano y Unicode. Al enviarse un mensaje con caracteres que estén fuera del alfabeto GSM, el servidor SMPP se encargará automáticamente de transformar la codificación del mensaje a UNICODE de manera tal de poder enviarlo. Es importante señalar que un mensaje codificado a UNICODE tiene un máximo de caracteres menor a un mensaje

codificado en PlainText, es decir, un mensaje que contenga caracteres que estén dentro del alfabeto GSM tendrá un límite de 160 caracteres, mientras que uno con caracteres fuera del alfabeto GSM (como texto árabe por ejemplo), tendrá como máximo 70 caracteres. Sin embargo es posible enviar textos con hasta 459 caracteres para PlainText y 200 caracteres para UNICODE, a esto se le llama mensajes concatenados, el servidor SMPP es capaz de procesar estos textos, sin embargo vale la pena destacar que serán tomados en cuenta como más de un mensaje, dependiendo de la cantidad de caracteres. A continuación se muestra una tabla con los límites de texto para mensajes concatenados PlainText.

Número de Mensajes	Tamaño máximo del mensaje
1	160
2	306
3	459

Existen un pequeño número de caracteres que son tomados en cuenta como 2 caracteres individuales, esto puede resultar en un mensaje más largo y por lo tanto posiblemente sea concatenado. A continuación se muestran estos caracteres:

Símbolos	
[
\	}
]	~
^	€
{	

Mensajes Inteligentes (SMART Messages)

Los mensajes inteligentes o smart messages, son mensajes que se componen de contenido inteligente, como por ejemplo: Ringtones, Operator Logos, WAP PUSH, Vcards, etc. Para poder enviar estos mensajes, deben ser construidos con formato binario con su correspondiente UDH (User Data Header), el servidor SMPP de M-LAT, es capaz de recibir dichos mensajes y procesarlos. El mensaje debe ser enviado con el parámetro ServiceType igual a "sm" y en formato binario. Los parámetros de submit_sm que deben ser configurados, son: ESMClass = (byte) 0x04, DataCoding = (byte) 0xF5.