



PASSMACHINE

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Platná pro verzi aplikace 1.3.X

Obsah

1	Historie verzí příručky.....	3
2	Úvod	4
2.1	Cíl příručky.....	4
2.2	Seznam použitých zkratk a pojmů.....	4
2.3	Uživatelské role	5
2.4	Obecně platná pravidla pro používání aplikace.....	5
2.5	Základní popis aplikace.....	6
2.6	Struktura aplikace	6
3	Seznam funkcionalit.....	7
3.1	Vytvoření nové šablony.....	8
3.2	Editace šablony	14
3.3	Duplikace šablony	14
3.4	Smazání šablony.....	14
3.5	Archivace šablony.....	15
3.6	Vytvoření passu	15
3.7	Aktualizace passu.....	16
3.8	Notifikace koncových uživatelů o změně passu	16
3.9	Editace passu	18
3.10	Nahrání passu do mobilní aplikace	19
3.11	Archivace passu.....	19
3.12	Vytvoření nového projektu	20
3.13	Editace projektu.....	21
3.14	Odstranění projektu.....	21
3.15	Podporované aplikace pro uchovávání passů	21
3.16	Změna accountu.....	21
4	Často kladené otázky (FAQ)	22
4.1	Je možné řídit oprávnění přístupu jednotlivých uživatelů k vytvořeným šablonám a z nich vygenerovaných passů?.....	22
4.2	Jak je možné, že v aplikaci nevidím stejné projekty, které vidí kolega z téže společnosti? 22	
4.3	Je možné dodatečně změnit přiřazení šablony k jinému projektu?	22
4.4	Je počet fieldů na přední straně passu nějak omezen?	22
4.5	Je počet fieldů na zadní straně passu nějak omezen?	22
4.6	Mohou koncový uživatelé deaktivovat automatické aktualizace passu?.....	22
4.7	Nedaří se mi vytvořit pass z připravené šablony. Kde může být chyba?	22
4.8	Po přihlášení mě aplikace vyzvala k výběru accountu. Co to znamená?	22

4.9	Proč nemohu smazat projekt?.....	22
4.10	Proč nemohu smazat pass?	22
4.11	Proč se koncovým uživatelům neaktualizují passy?	23
4.12	Proč koncový uživatelé nemohou nahrát passy do svých mobilních zařízení?	23
4.13	Jaké aplikace mají koncoví uživatelé pro zobrazování passů na svých mobilních zařízení používat?	23
4.14	Za jakých podmínek se zobrazuje aktualizací zpráva?	23
4.15	Je možné nastavit termín, kdy bude koncový uživatel upozorněn na existenci passu? 23	
4.16	Je možné zneplatnit pass?	23
4.17	Koncovým uživatelům se u notifikací na změnu passu zobrazuje i jméno organizace. Je možné jej odstranit nebo upravit?.....	23
4.18	Můžu změnit termín push notifikace u nastavení termínu relevantnosti?	23
4.19	Může koncový uživatel zjistit zda je u passu nastaven termín relevantnosti nebo expirace?.....	23
4.20	K čemu slouží AltText u barcodu?.....	24
4.21	K čemu slouží u templaty slouží description?.....	24
4.22	Proč se na Android zařízeních nezobrazuje nastavená související aplikace?	24
4.23	Proč se koncovým uživatelům v notifikaci o změně passu (change message) zobrazují HTML tagy?	24
4.24	Proč pass nezačne být relevantní v určité lokalitě?.....	24
4.25	V seznamu šablon/passů nemohu najít šablonu/pass. Co s tím?.....	24
4.26	Proč se odlišuje vzhled passu v editoru šablon oproti vzhledu passu v mobilních zařízeních koncových uživatelů?.....	24

1 Historie verzí příručky

Datum aktualizace	Verze příručky	Autor	Popis změny
1.7.2020	1.0	Radek Hronza	Vydání uživatelské příručky pro aplikaci verze 1.0.X.
11.8.2020	1.1	Radek Hronza	Úprava kapitoly „3.6 Aktualizace passu“ a oprava gramatických chyb.
10.11.2020	1.2	Radek Hronza	Aktualizace uživatelské příručky pro aplikaci verze 1.1X.
13.1.2021	1.3	Radek Hronza	Aktualizace uživatelské příručky pro aplikaci verze 1.2.X.
2.2.2021	1.4	Radek Hronza	Aktualizace uživatelské příručky pro aplikaci verze 1.3.X.

Tabulka 1 - Historie verzí příručky

2 Úvod

2.1 Cíl příručky

Cílem této příručky je poskytnout uživatelům vysvětlení použitých pojmů a zkratk (viz kapitola 2.2), základní přehled o aplikaci PassMachine (viz kapitola 2), o poskytovaných funkcionalitách (viz kapitola 3) a odpovědi na často kladené otázky uživatelů aplikace (viz kapitola 4).

Uživatelská příručka je určena uživatelům, kteří obsluhují aplikaci PassMachine prostřednictvím konzole. Pro obsluhu aplikace prostřednictvím API je určena samostatná dokumentace.

2.2 Seznam použitých zkratk a pojmů

Pojem či zkratka	Význam
Account	Pojem používaný pro označení účtu organizace.
Aktualizační zpráva	Aktualizační zpráva (též change message) je pojem používaný pro zprávu, která se v mobilním zařízení koncového uživatele zobrazuje identicky jako push notifikace. Smyslem této zprávy je notifikovat uživatele o tom, že došlo k aktualizaci příslušného passu.
API	Zkratka (Application Programming Interface), která se používá pro označení rozhraní, které mohou využívat jiné aplikace pro komunikaci s aplikací PassMachine.
Change message	Viz pojem "aktualizační zpráva".
Koncový uživatel	Pojem používaný pro označení uživatele, pro kterého jsou určeny vygenerované passy z aplikace PassMachine. Tento uživatel však nemá do aplikace PassMachine přístup a nemusí mít ani ponětí o její existenci.
Konzole	Pojem používaný pro grafické rozhraní aplikace PassMachine. Toto rozhraní je určeno pro uživatele, kteří vytvářejí a spravují její veškerý obsah (zejména šablony a passy).
Mobilní zařízení	Pojem používaný pro označení všech zařízení koncových uživatelů, kde lze zobrazit passy. Jedná se o mobilní telefony s operačním systémem iOS nebo Android nebo chytré hodinky Apple Watch.
Pass	Pojem používaný pro digitální reprezentaci informací, které by jinak mohly být vytištěny na malý kousek papíru nebo plastu (např. vstupenky, permanentky, vizitky, poukázky). Z technického hlediska je tento pojem reprezentován formátem *.pkpass (více viz pojem pkpass).
PKPASS	Pojem používaný pro označení souboru, jenž představuje komprimovaný archiv s obsahem všeho potřebného (obrázky a data) pro grafickou reprezentaci passu v příslušné aplikaci (např. Portmonka nebo Wallet) na mobilním zařízení.
Proměnná	Proměnná (též template variables) je pojem používaný pro konstrukt, pomocí kterého lze v šabloně nadefinovat text, který se bude pro každý pass doplňovat individuálně dle potřeby. Více viz kapitola 3.1.5.
Relevantnost	Pojem používaný pro označení situace, kdy dojde k připomenutí passu koncovému uživateli formou push notifikace v jeho mobilním zařízení.
Root	Pojem, který označuje základní projekt ve struktuře projektů.
Šablona	Šablona (též template) je pojem používaný pro označení objektu, který definuje vzhled a strukturu budoucích passů. Z tohoto objektu jsou následně generovány jednotlivé passy.
Template	Viz pojem „šablona“.
Template variables	Viz pojem "proměnná".
Validní šablona	Pojem používaný pro označení takové šablony, která splňuje veškerá pravidla pro možnost publikace. Tzn. že z ní mohou být již generovány passy.

2.3 Uživatelské role

Příslušnost osoby ke konkrétní uživatelské roli určuje jeho přístupová oprávnění k datům a zejména funkcionalitám aplikace. Každá osoba může nabývat jedné či více uživatelských rolí. Popis všech uživatelských rolí v aplikaci je uveden v podkapitolách níže.

2.3.1 Uživatel (User)

Jedná se o nejelementárnější roli, která má nejméně oprávnění. Osoba v této roli má podle úrovně oprávnění (odvozuje se od přiřazení k accountu a projektu) možnost vytvářet a upravovat šablony či passy.

2.3.2 Administrátor projektu (Project admin)

Osoba v této roli má stejná oprávnění jako Uživatel. Navíc však může v omezené míře podle úrovně oprávnění (odvozuje se od přiřazení k projektu) vytvářet a upravovat projekty, přidávat nové uživatelské účty a spravovat jejich uživatelské role.

2.3.3 Administrátor accountu (Account admin)

Osoba v této roli má stejná oprávnění jako Administrátor projektu. Rozdíl je pouze ten, že v rámci příslušného accountu má tato uživatelská role přístup ke všem funkcionalitám a obsahu.

2.3.4 Administrátor aplikace (Application admin)

Jedná se o roli, která má v aplikaci PassMachine největší oprávnění. To znamená, že má přístup k veškerému obsahu a funkcionalitám aplikace.

2.4 Obecně platná pravidla pro používání aplikace

Pro snadnou a **udržitelnou** správu obsahu aplikace PassMachine je žádoucí dodržovat následující principy:

1. **Nastavení hierarchické struktury projektů** – v rámci accountu je možné vytvářet hierarchickou strukturu projektů. Díky hierarchizaci (např. projekt „SK Slavia Praha“ na úrovni X a projekt „AC Sparta Praha“ na stejné úrovni. Následně je možné k těmto projektům vytvářet další podprojekty dle uvážení – např. jednotlivé roky na úrovni X+1) je možné nejen kategorizovat šablony a z nich vygenerované passy, ale zejména řídit přístup uživatelů aplikace k těmto datům. Např. Uživatel A bude mít přístup k projektu „AC Sparta Praha“ a Uživatel B bude mít přístup k projektu „SK Slavia Praha“. Uživatelé tak nebudou mít vzájemný přístup k šablonám a z nich vygenerovaných passů. Díky tomuto principu lze zajistit výlučný přístup k obsahu a jeho správě.
2. **Přiřazování šablon k relevantním projektům** – tento princip je ve vzájemné korelaci s principem č.1. Tzn. aby správně fungoval princip č. 1, musí být všechny šablony přiřazovány k relevantním projektům. Je však potřeba pamatovat na to, že každá šablona může být přiřazena pouze k jednomu jedinému projektu.
3. **Používání šablon jako předloh pro vytváření jednotlivých passů** – hlavním smyslem šablon je být předlohou pro generování passů. Tzn. že obsah a vzhled šablony by měl být vytvořen dostatečně obecný, aby jej bylo možné využít pro generování „personalizovaných“ passů. Např. vytvoří se šablona, která bude reprezentovat firemní vizitky. Její vzhled (např. logo a další obrázky) bude dostatečně univerzální tak, aby mohl být použit v následně vygenerovaných passech a její obsah bude vytvořen pomocí proměnných (viz popis kapitoly

3.1.5), které zajistí to, že při generování passu mohou být příslušné proměnné doplněny o konkrétní/personalizované údaje. Z jedné šablony tak můžeme vytvořit vícero individuálních passů (např. Pass č. 1 bude naplněn údaji o Osobě A, zatímco Pass č. 2 bude naplněn údaji o osobě B, atd.). **Pokud by v budoucnu došlo např. ke změně názvu firmy/loga bude stačit upravit pouze jednu šablonu a tato změna se automaticky promítne do všech passů.**

2.5 Základní popis aplikace

Primárním účelem aplikace PassMachine je umožnit:

1. tvorbu a následnou správu passů (ať už prostřednictvím API nebo uživatelské konzole),
2. koncovým uživatelům možnost získání nových nebo aktualizovaných passů,
3. jednosměrnou komunikaci s koncovými uživateli prostřednictvím passů,
4. získat statistická data pro hodnocení práce s passy.

Kromě výše uvedeného umožňuje aplikace také správu uživatelských účtů v rámci dané organizace (včetně nastavení jejich přístupu – dle uživatelské role a přiřazení k projektu/ům - k obsahu aplikace).

2.6 Struktura aplikace



Obrázek 1 - Základní struktura aplikace

- 1) **Sekce „Projects“** – sekce je přístupná všem typům uživatelských rolí. Zobrazuje se zde seznam projektů, které jsou dle oprávnění viditelné danému uživateli (odvozeno od příslušnosti k projektu/ům. Pravidla pro zobrazování projektů jsou ekvivalentní jako pro zobrazování šablon – viz Tabulka 3). Smyslem sekce je umožnit příslušným uživatelům získat přehled o jim přístupných projektech a jakémukoliv z administrátorů spravovat hierarchickou strukturu projektů.
- 2) **Sekce „Templates“** – sekce je přístupná všem typům uživatelských rolí, byt seznam zobrazených šablon se může podle uživatelského oprávnění přihlášené osoby lišit (viz Tabulka 3). Smyslem sekce je umožnit získat přehled o existujících šablonách, vytvářet nové šablony, spravovat již existující šablony a manuální vytváření passů z příslušné šablony.

Uživatelská role	Seznam zobrazených šablon
Uživatel	Pouze šablony, které jsou přiřazeny k daným projektům, ke kterým má Uživatel přístup

Administrátor projektu	Pouze šablony, které jsou přiřazeny k danému projektu
Administrátor account	Veškeré existující šablony v daném accountu
Administrátor aplikace	Veškeré existující šablony v daném accountu

Tabulka 3 - Seznam zobrazených šablon dle uživatelské role

- 3) **Sekce „Passes“** – sekce je přístupná všem typům uživatelských rolí, byť seznam zobrazených passů se může podle uživatelského oprávnění přihlášené osoby lišit. Pravidla pro zobrazování passů jsou stejná jako pro zobrazování šablon sekci Templates (viz Tabulka 3). Smyslem sekce je umožnit získat přehled o existujících passech, editovat hodnoty použitých template variables, editovat platnost passů či relevanci k určitému termínu.
- 4) **Sekce „Users“** – sekce je přístupná všem typům uživatelských rolí, byť seznam zobrazených uživatelů se může podle uživatelského oprávnění přihlášené osoby lišit. Pravidla pro zobrazování uživatelů jsou stejná jako pro zobrazování šablon v sekci Templates (viz Tabulka 3). Smyslem sekce je umožnit získat přehled o uživatelských účtech a jejich oprávnění. Tj. získat přehled o tom, kdo všechno další má přístup k tomu, co může vidět daný uživatel. Administrátoři zde navíc mohou provádět správu uživatelských oprávnění (tj. přístup k jednotlivým projektům).
- 5) **Sekce „Statistics“** – sekce je viditelná a přístupná pouze Administrátorovi accountu nebo Administrátorovi aplikace. Zobrazují se zde statistické údaje o využití aplikace PassMachine danou organizací.
- 6) **Sekce „App configuration“** – sekce a všechny její pod-sekce jsou viditelné a přístupné pouze uživatelské roli Administrátor aplikace a je určena pro správu aplikace. Nacházejí se zde následující pod-sekce:
 - a. **Pod-sekce „Accounts“** – smyslem pod-sekce je umožnit získat přehled o všech existujících accountech v aplikaci.
 - b. **Pod-sekce „App users“** – smyslem pod-sekce je umožni získat přehled o všech existujících uživateli v aplikaci.
- 7) **Sekce „Profil“** – tato sekce je určena přihlášené osobě. Nacházejí se zde následující pod-sekce:
 - a. **Pod-sekce „Profile“** – smyslem pod-sekce je získat přehled o osobních údajích, možnost změny jména, příjmení nebo hesla.
 - b. **Pod-sekce „User guide (CZ)“** – smyslem pod-sekce je přihlášenému uživateli zpřístupnit uživatelskou příručku.
 - c. **Pod-sekce „API documentation“** - smyslem pod-sekce je přihlášenému uživateli zpřístupnit dokumentaci k API.
 - d. **Pod-sekce „Change account“** – smyslem pod-sekce je umožnit přihlášené osobě se přepnout do jiného accountu. Pouze za předpokladu, že má přístup k více accountům.
 - e. **Pod-sekce „Log out“** – smyslem pod-sekce je umožnit přihlášené osobě se z aplikace odhlásit.
- 8) **Sekce „Verze aplikace“** – zde se nachází informace o verzi aplikace.

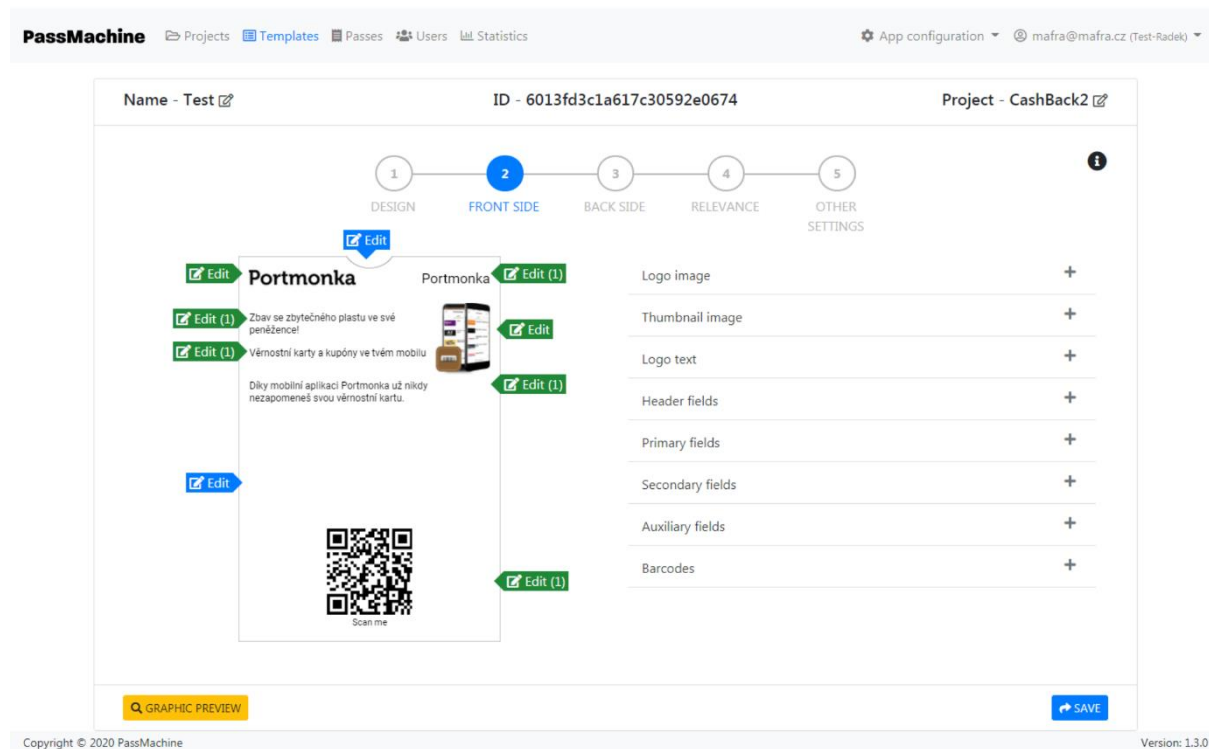
3 Seznam funkcionalit

V této kapitole jsou postupně uvedeny veškeré klíčové funkcionality aplikace PassMachine, které je žádoucí detailněji popsat a doplnit o poznámky či příklady.

3.1 Vytvoření nové šablony

Šablona je nezbytný a první krok pro tvorbu passů a jejím cílem je reprezentovat grafický vzhled passu. Při tvorbě šablon je doporučeno dodržovat obecně platná pravidla pro používání aplikace (viz obsah kapitoly 2.4). Pro vytvoření nové šablony postupujte následujícím způsobem:

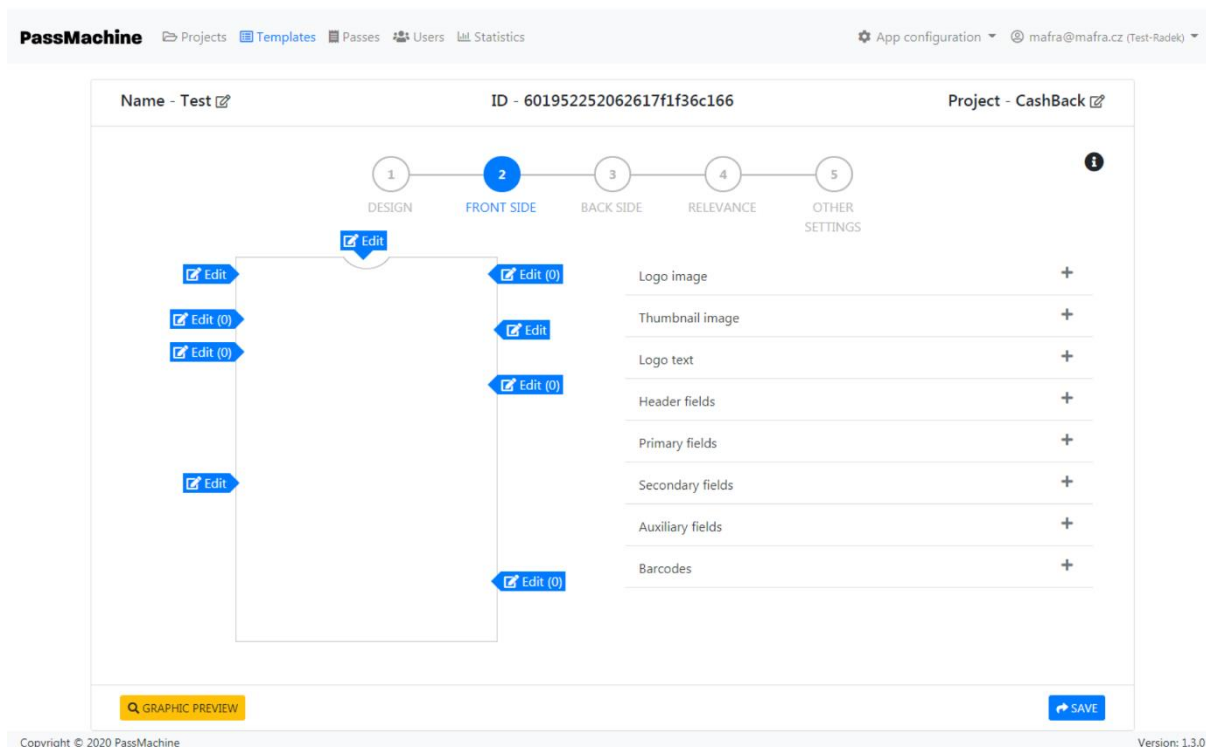
1. V sekci Templates klikněte na tlačítko New template.
2. V zobrazeném dialogu vyplňte požadované údaje a stiskněte tlačítko pro vytvoření.
 - a. Název a popis jsou povinné parametry.
 - i. **Poznámka:** text popisu se zobrazuje na zadní straně passu.
 - b. Přiřazení šablony pod určitý projekt definuje případné omezení přístupu uživatelů k této šabloně a z ní vygenerovaných passů.
3. V zobrazeném editoru šablony (viz Obrázek 2) postupně (v krocích 1 až 5, které však lze nastavovat v libovolném pořadí) nastavte všechna relevantní data.
 - a. Při tvorbě šablony dodržujte stanovená pravidla a omezení pro šablony (viz kapitola 3.1.4).
 - b. Při tvorbě šablon je možné využít proměnné (viz kapitola 3.1.5).
 - c. U templaty může být také nastaven termín relevantnosti (viz kapitola 3.1.1), relevantní lokace (viz kapitola 3.1.2), termín expirace (viz kapitola 0) nebo přiřazena související aplikace z App Store (viz kapitola 3.1.6).



Obrázek 2 - Editor šablony

Poznámka: Vzhled passu není z technických důvodů a omezení zcela identický s výsledným vzhledem passu v mobilním zařízení koncového uživatele. Nicméně se tomuto vzhledu v rámci možností v maximální možné míře přibližuje. Doporučujeme uživatelům konzole PassMachine ještě před generováním a distribucí passů koncovým uživatelům ověřit, že bylo dosaženo zamýšleného grafického vzhledu passu ve svém mobilním zařízení.

Poznámka č. 2: Při založení nové šablony zobrazí zcela prázdný pass (viz Obrázek 3), jedná se o správné chování. Pro naplnění šablony je potřeba zadat hodnoty nebo nahrát obrázky buď do příslušné sekce v menu vpravo, nebo pomocí interaktivních (modrých) editačních tlačítek.



Obrázek 3 - Vzhled nově vytvořené šablony

3.1.1 Nastavení termínu relevantnosti

Jedná se o datum a čas kdy je pass relevantní (např. datum a čas konání koncertu). Pokud je termín relevantnosti nastaven, je koncový uživatel (vždy 5 minut před termínem relevantnosti) upozorněn na relevantnost passu pomocí push notifikace na svém mobilním zařízení (viz Obrázek 4). Čas upozornění není možné ovlivnit, jelikož se jedná o předdefinované nastavení od společnosti Apple! Termín relevantnosti je nepovinný parametr a doporučuje se např. pro vstupenky na akce nebo letenky či jiné jízdenky.

Termín relevantnosti passů (tj. všech passů, které jsou vygenerované z dané šablony) je možné nastavit na úrovni šablony na záložce 4 – RELEVANCE. Případně je možné jej nastavit individuálně pro každý pass zvlášť (viz obsah kapitoly 3.9.2). Nastavení termínu relevantnosti na úrovni passu přebíjí nastavenou hodnotu termínu relevantnosti v šabloně!

Poznámka: Nastavený termín relevantnosti se v passu nezobrazuje a koncový uživatel se nedozví o tom, že je u passu tento termín nastaven.



Obrázek 4 - Push notifikace (termín relevantnosti)

Poznámka 2: Termín relevantnosti není možné nastavit u passů typu „Coupon“ nebo „Store card“!

Poznámka 3: Termín relevantnosti v některých případech zásadně ovlivňuje relevantnost passu na základě kombinace s relevantními polohami. Více viz Tabulka 4.

Typ passu (pass type)	Relevantní termín (Relevant date)	Relevantní lokace (Relevant locations)	Relevantnost
Boarding pass	Doporučeno	Volitelný parametr. Reprezentováno velkým rádiusem (1000 m)	Při shodě nastaveného relevantního termínu a lokace. Pokud není nastaven relevantní termín, pass začne být relevantní, když je dosažena příslušná lokace. Poznámka: Ve verzích před iOS 6.1 platí to, že je pass relevantní, když nastane relevantní termín nebo lokace.
Coupon	Není podporováno	Reprezentováno malým rádiusem (100 m)	Při shodě s nějakou z nastavených lokací.
Event ticket	Doporučeno	Volitelný parametr. Reprezentováno velkým rádiusem (1000 m)	Při shodě nastaveného relevantního termínu a lokace. Pokud nejsou nastavené lokace, pass začne být relevantní v relevantním termínu.
Generic	Podporováno	Povinný parametr pro relevantnost. Reprezentováno malým rádiusem (100 m)	Při shodě nastaveného relevantního termínu a lokace. Pokud není nastavený relevantní termín, pass začne být relevantní při shodě s nějakou z nastavených lokací.
Store card	Není podporováno	Reprezentováno malým rádiusem (100 m)	Při shodě s nějakou z nastavených lokací.

3.1.2 Nastavení relevantní lokace

Jedná se o místo, kde je pass relevantní. Těchto míst může být pro jeden pass nastaveno až 10. Pokud se koncový uživatel nachází se svým mobilním zařízením v příslušné lokaci dochází k upozornění na relevantnost passu pomocí push notifikace v mobilním zařízení. Relevantní lokace je nepovinný parametr.

Relevantní lokace pro passy (tj. všech passů, které jsou vygenerované z dané šablony) je možné nastavit na úrovni šablony na záložce 4 – RELEVANCE. Není možné jej nastavit individuálně každý pass zvlášť a u relevantních lokací je nutné dodržovat pravidla relevantnosti, která jsou uvedena v Tabulka 4.

Poznámka: Pro správnou funkčnost relevantních lokací je nutné, aby koncový uživatelé měly ve svém mobilním zařízení povolený pro aplikaci Wallet přístup k poloze! Defaultně je přístup vynutý a koncový uživatel jej musí povolit následujícím způsobem:

1. V mobilním zařízení přejděte do **Nastavení -> Soukromí -> Polohové služby -> Wallet**.
2. Zde nastavte přístup k poloze na „Při používání aplikace“.
3. Dále doporučujeme zapnout i funkci „Přesná poloha“.

Poznámka 2: V případě, že nechcete cíleně nastavit relevantnost passu v určité nadmořské výšce (např. pass má být relevantní pouze na vrcholu Petřínské rozhledny a nikde jinde), nesmí být vyplněn parametr „Altitude“! *Jakákoliv nastavená hodnota u „Altitude“ by zapříčinila relevantnost passu v dané lokalitě a ve zvolené nadmořské výšce.*

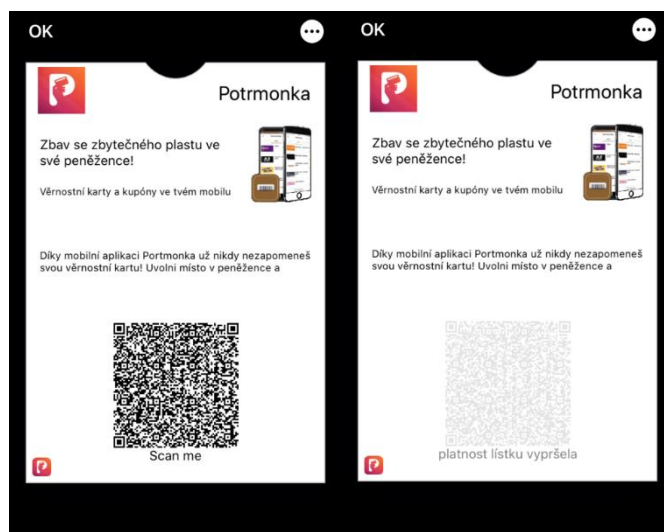
Poznámka 3: *Termín relevantnosti v některých případech zásadně ovlivňuje relevantnost passu na základě kombinace s relevantními polohami. Více viz Tabulka 4.*

3.1.3 Nastavení termínu expirace

Jedná se o datum a čas kdy se pass stane automaticky neplatným. U neplatného passu se barva barcodu změní na šedou a zobrazí se doprovodný text, že platnost passu vypršela (viz Obrázek 5). Nic jiného se v expirovaném passu nemění. Expirované passy je stále možné aktualizovat.

Termín expirace passů (tj. všech passů, které jsou vygenerované z dané šablony) je možné nastavit na úrovni šablony na záložce 5 – OTHER SETTINGS. Případně je možné jej nastavit individuálně pro každý pass zvlášť (viz obsah kapitoly 3.9.2). Nastavení termínu expirace na úrovni passu přebíjí nastavenou hodnotu termínu expirace v šabloně!

Poznámka: *Nastavený termín expirace se v passu nezobrazuje a koncový uživatel se nedozví o tom, že je u passu tento termín nastaven.*



Obrázek 5 - Ukázka vzhledu neexpirovaného a expirovaného passu (v tomto případě s barcodem typu QR kódu)

3.1.4 Pravidla a omezení

Aby mohlo dojít k vytvoření passu (a také ke správné funkci tlačítek „GRAPHIC PREVIEW“ a „SAVE“ nebo „SAVE & PUBLISH“) z příslušné šablony, **musí šablona povinně obsahovat:**

- alespoň jeden field v rámci primary, secondary nebo auxiliary fields (viz sekce 2 – FRONT SIDE),
- nahraný obrázek pro logo (viz sekce 2 – FRONT SIDE),
- nahraný obrázek pro ikonku (viz sekce 5 – OTHER SETTINGS) a
- vyplněné description (viz sekce 5 – OTHER SETTINGS).

Grafický vzhled passu je definován [standardem](#) a nelze jej nastavit jiným způsobem než je možné provést v sekci 1 – DESIGN.

Maximální počet fieldů passu, který je možné zobrazit v mobilním zařízení je uveden níže (viz Tabulka 5). V konsoli je možné vytvořit více než uvedené počty fieldů, nebudou však v mobilním zařízení koncového uživatele zobrazeny.

Typ passu Název fieldu	Boarding pass	Coupon	Event ticket (with background image)	Event ticket (with strip image)	Generic	Store card
Header fields	1	2	1	2	2	2
Primary fields	2	1	1	1	1	1
Secondary fields	4	4	4	4	4	4
Auxillary fields	5	4	4	4	4	4

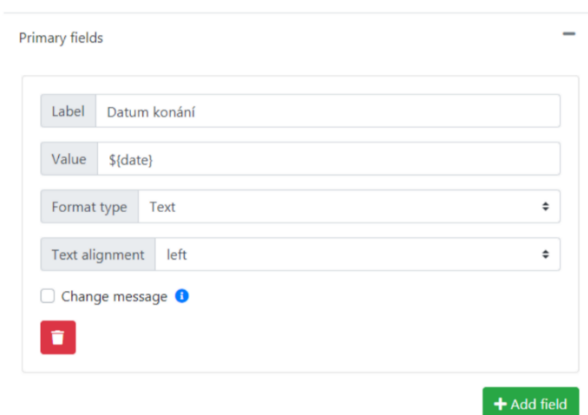
Tabulka 5 - Maximální počet jednotlivých fieldů podle typu passu

3.1.5 Použití proměnných

Proměnné je vhodné využít tehdy, kdy některé texty šablony nelze dopředu specifikovat a jsou pro každý pass zcela individuální. Může se např. jednat o jména držitelů daných passů, označení vstupů nebo datumů.

Proměnné je možné využít v rámci jednotlivých fieldů u části Label nebo Value (viz - Obrázek 6). Proměnná musí být definována vždy ve tvaru **`\${promenna}`**. Jména proměnných je vhodné uvádět bez diakritiky a bez mezer.

Definice obsahu proměnných je určován až při tvorbě passů (viz obsah kapitoly 3.6).



Obrázek 6 - Ukázka použití proměnné

3.1.6 Související aplikace

K passům je také možné nastavit odkaz na související aplikaci z App Store. Pass s nastavenou související aplikací je možné poznat tak, že na přední straně passu je v pravém spodním rohu ikonka související aplikace a na zadní straně passu je uveden odkaz (viz Obrázek 8). Související aplikace se nastavují na záložce 5 – OTHER SETTINGS v sekci Associated store identifiers (viz Obrázek 7). Jedná se o seznam identifikátorů aplikací z App Store. Pomocí těchto identifikátorů dochází k propojení passu s aplikací. Do seznamu lze zadat libovolné množství aplikací, ale s passem se propojí pouze jedna položka – první identifikátor položky pro aplikaci kompatibilní s příslušným mobilním zařízením koncového uživatele. Pokud související aplikace není v mobilním zařízení koncového uživatele nainstalována, odkaz otevře App Store a zobrazí související aplikaci. Pokud je aplikace již nainstalována, odkaz ji spustí.

Poznámky:

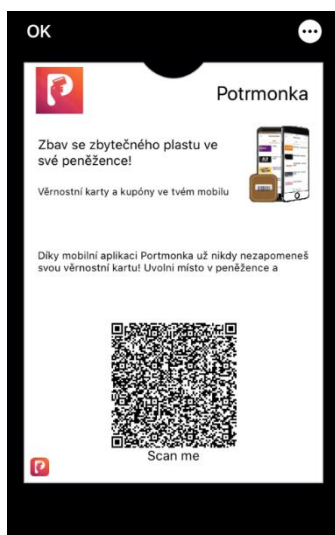
- *Identifikátor aplikace se dá zjistit z adresního řádku aplikace v App Store (číslo za „/id“).*
- *Obsah pole Description nemá žádný vliv na pass a slouží pouze jako poznámka pro správce šablon v aplikaci PassMachine.*
- *Tato funkcionality je přístupna pouze pro koncové uživatele s iOS zařízeními. Na Android zařízeních se související aplikace nezobrazuje.*

Associated store identifiers ⓘ

App Identifier	Identifier (number)	Description	User description

[+ Add](#)


Obrázek 7 - Související aplikace (nastavení v PassMachine)



Obrázek 8 - Související aplikace (zobrazení passu)

3.2 Editace šablony

Pro editaci existující šablony postupujte následujícím způsobem:


1. V sekci Templates klikněte u příslušné šablony ve sloupci „Actions“ na ikonu 
2. V zobrazeném editoru šablony (viz Obrázek 2) editujte šablonu dle libosti.
 - a. Při publikaci změn je možné aktualizaci passu doprovodit upozorněním koncového uživatele na změny (tzv. change message). Více o této možnosti v kapitole 3.8.

Poznámky:

- Pro editaci šablony platí stejná pravidla jako pro vytváření šablon (viz kapitola 3.1).
- Pokud je z šablony vygenerován již nějaký pass, je z důvodu zachování zpětné kompatibility již vygenerovaných passů omezena možnost v editaci této šablony. U takové šablony není možné změnit:
 - Pass type.
 - Přidávat nové proměnné.
 - Přidávat/odebírat barcody.

3.3 Duplikace šablony


Duplikací šablony je možné vytvořit samostatný duplikát z již existující šablony. Pro duplikaci existující šablony postupujte následujícím způsobem:

1. V sekci Templates klikněte u příslušné šablony na ikonu  a následně potvrďte záměr duplikace.
2. V zobrazeném editoru šablony (viz Obrázek 2) editujte duplikovanou šablonu dle libosti.

Poznámka: Zduplikovaná šablona nemá (a do budoucna ani mít nebude) žádné propojení s vygenerovanými passy původní šablony a zpočátku se chová jako nově vytvořená šablona.

3.4 Smazání šablony

Pro smazání existující šablony postupujte následujícím způsobem:

1. V sekci Templates klikněte u příslušné šablony na ikonu  a následně potvrďte záměr smazání.

2. Tím dojde ke smazání šablony.

Poznámka: Smazání šablony je nenávratné a smazanou šablonu již nelze obnovit.

3.5 Archivace šablony


Smyslem archivace šablon je zvýšení přehlednosti v seznamu šablon (v seznamu se defaultně zobrazují pouze Nearchivované šablony). Archivací šablony však není myšleno její smazání. Každou archivovanou šablonu je možné opětovně obnovit (tj. vyjmout z archivu). Archivovaná šablona ztrácí některé své funkcionality. Konkrétně:

- Dochází k deaktivaci tlačítek “Discard unpublished changes”, “Save without publish” a “Save & Publish”.
 - Díky tomu není možné příslušnou šablonu jakkoliv editovat. Současně není možné vyvolat publikaci změn v templatě.
- Z archivované templaty již není možné vytvářet passy (jak manuálně, tak automatizovaně dotazy na API).

Z arhivované šablony je však kdykoliv možné vytvořit duplikát. V takovém případě se vytvoří nová kopie dané šablony, která však již nebude archivována.

3.6 Vytvoření passu

Tvorba passů by v aplikaci měla být realizována primárně prostřednictvím API. V případě potřeby je však možné vytvořit pass i manuálně:

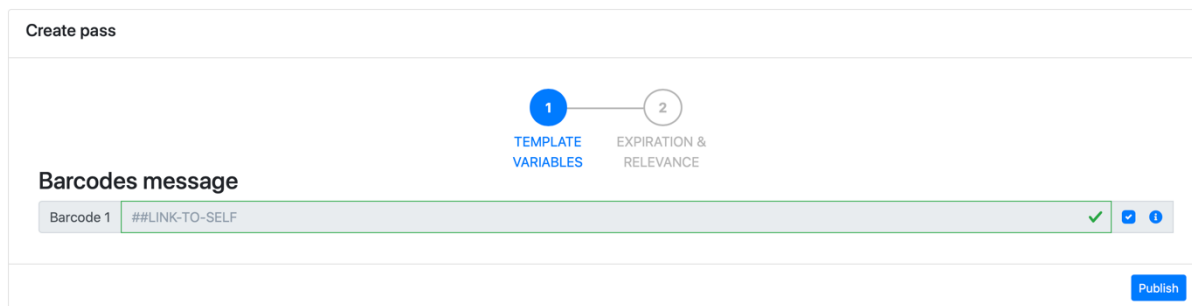
1. V sekci Templates klikněte u příslušné šablony ve sloupci „Actions“ na ikonu .
 - a. Tato ikona je zobrazena pouze u validních šablon (splňujících nutné podmínky pro vytvoření passu - viz sekce 3.1.4).
2. Vyplňte hodnoty template variables a barcodů (pokud jsou v šabloně obsaženy) a klikněte na tlačítko Publish.
 - a. U barcodů je možné nastavit i to, že jeho obsah bude odkazovat na URL adresu pro stažení identického passu (viz kapitola 3.6.1).

Poznámka: Tímto způsobem je vytvořen pass v databázi aplikace, který je připraven k nahrání do mobilní aplikace. Pro nahrání tohoto passu do mobilní aplikace postupujte podle návodu, uvedeného v kapitole 3.10.

3.6.1 Odkaz sám na sebe

Při vytváření passů, které mají barcode typu QR kód lze nastavit to, aby daný QR kód reprezentoval odkaz pro stažení stejného passu. Klíčová funkcionalita pro zajištění jednoduchého sdílení příslušného passu. Např. pokud má pass reprezentovat vizitku konkrétní osoby, je žádoucí, aby tato vizitka obsahovala QR kód, pomocí něž si může jiný koncový uživatel také nahrát příslušnou vizitku do svého mobilního zařízení.

Tato funkcionalita se nastavuje při vytváření passu. A to tak, že u příslušného passu dojde k zaškrtnutí checkboxu.



Obrázek 9 - Odkaz sám na sebe

3.7 Aktualizace passu

Aktualizace passu se v praxi může týkat těchto tří oblastí:

1. **Aktualizace vzhledu passu.**
 - Aktualizací vzhledu passu je myšlena změna veškerého designu passu (např. typu passu, použitých barev a obrázků, změny v jednotlivých fieldech, apod.).
 - **Realizováno prostřednictvím editace šablony** (viz obsah kapitoly 3.2.).
2. **Aktualizace obsahu template variables.**
 - **Realizováno prostřednictvím editace passu** (viz obsah kapitoly 3.9).
3. **Aktualizace marketingových sdělení.**
 - Aktualizací marketingových sdělení je myšlena primárně správa obsahu na zadní straně passu (tzv. back fields umístěných v editoru šablony v kroku „3 – BACK SIDE“. Viz Obrázek 2).
 - **Realizováno prostřednictvím editace zadní strany šablony** (viz obsah kapitoly 3.2.)

Poznámka: Aktualizace passů v mobilních zařízení koncových uživatelů je podmíněna dostupností internetu v daném mobilním zařízení a povolením odběru aktualizací k danému passu. Aktualizace passu může být v určitých případech doprovázena o notifikaci koncových uživatelů na změnu passu (více viz kapitola č. 3.8).

3.8 Notifikace koncových uživatelů o změně passu

Aktualizace passu může být doprovázena aktualizací zprávou (tzv. change message), jejímž účelem je upozornit koncového uživatele na aktualizaci obsahu daného passu. Aktualizační zpráva se na mobilním zařízení koncového uživatele chová identicky jako push notifikace (viz Obrázek 11). Tuto zprávu lze nastavit pouze pro fieldy přední nebo zadní strany prostřednictvím tzv. change message, která je volitelnou součástí každého z výše uvedených fieldů.



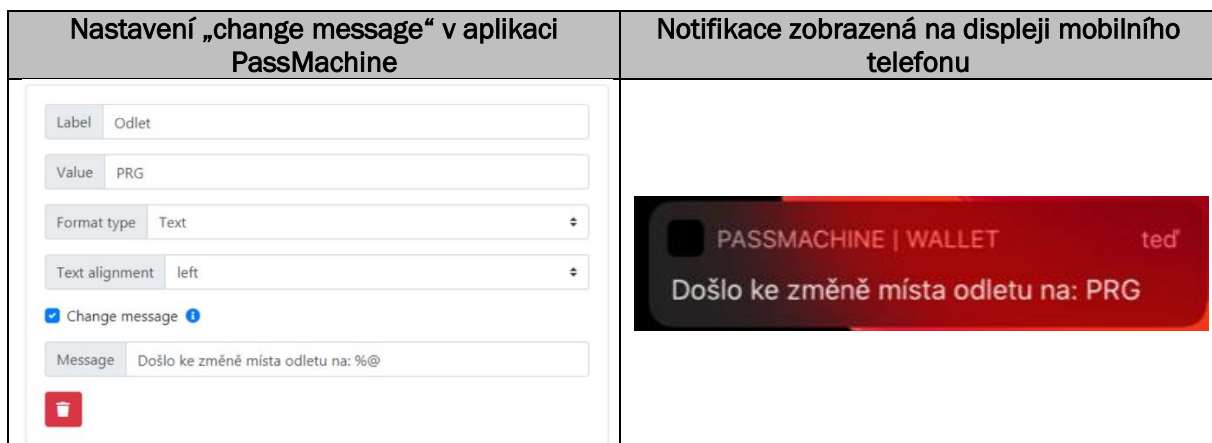
Obrázek 10 - Ukázka vstupního pole pro zadání change message

Text change message se zadává ve formátu “%@“, kdy před i za znaky (místo kterých bude v notifikaci uvedena hodnota aktualizovaného/nového fieldu) může být uveden libovolný text. Zůstane-li pole „Message“ nevyplněno, notifikace dorazí uživateli rovněž, avšak se zobrazí pouze obecná notifikace o změně passu.

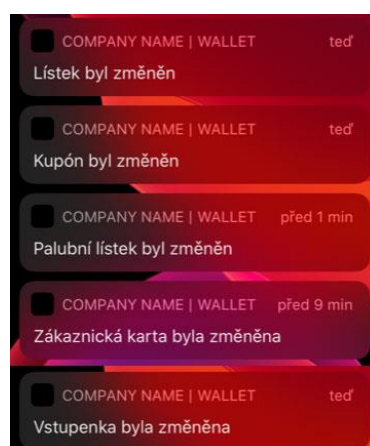
Pro přehlednost lze pravidla pro notifikace o aktualizacích shrnout následovně:

1. **Change message není vůbec definována** – nezobrazí se žádná notifikace o změně passu.

2. **Change message** je definována pouze u jednoho fieldu, který je nově přidáný nebo u upraveného existujícího fieldu (tj. když u fieldu došlo ke změně obsahu atributu „Label“ nebo „Value“).
 - A. **Change message** obsahuje sekvenci %@ – zobrazuje se obsah dané change message. Ukázka viz Obrázek 11.
 - B. **Change message** neobsahuje %@ – zobrazuje se obecná notifikace o změně passu.
3. **Change message** je definována u vícero fieldů na přední straně – zobrazuje se obecná notifikace o změně passu (tedy stejně jako v případě, kdy change message není definována).
4. **Change message** je definována u změněného fieldu na přední straně a změněného fieldu na zadní straně – zobrazuje se obsah dané change message ze zadní strany (za předpokladu, že se zdenacházela sekvence %@. V opačném případě se zobrazí obecná notifikace).
5. **Change message** je definována u vícero změněných fieldů na zadní straně – zobrazuje se obsah poslední (shoru dolů) change message



Obrázek 11 - Nastavení change message a notifikace o změně



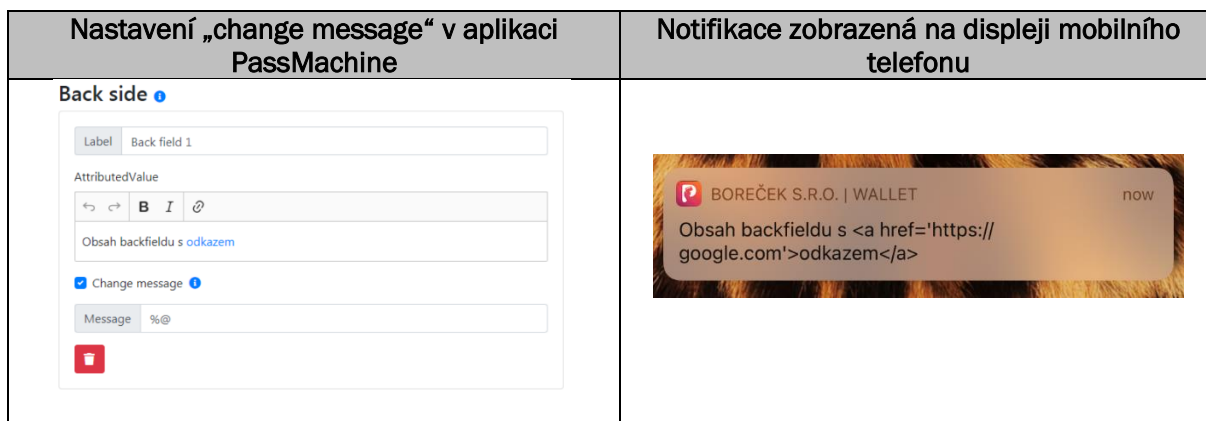
Obrázek 12 - Ukázka vzhledu obecné change message pro jednotlivé passy

Poznámky:

1. *Change message* se při aktualizaci passu zobrazí pouze u nově přidáného nebo u upraveného existujícího fieldu (tj. když u fieldu došlo ke změně obsahu atributu „Label“

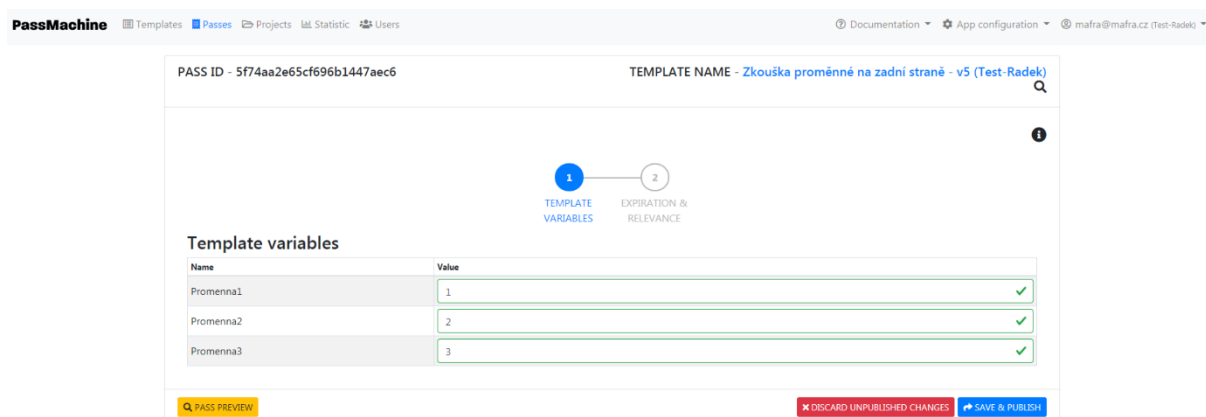
nebo „Value“). U fieldů, kde nedošlo k úpravě, tak bude change message ignorována, byť by byla nastavena.

- U iOS mobilních zařízení je nutné věnovat zvýšenou pozornost snaze o vyvolání change message u back fieldů. Obsah change message nedokáže zobrazit ve správném formátu URL odkazy tak, jako to umí pass u back fieldů (viz Obrázek 13). Z toho důvodu je doporučeno nevyvolávat change message u back fieldu, který obsahuje URL odkaz(y).



Obrázek 13 – Ukázka nevhodně použité change message u back fieldu, jehož součástí je URL odkaz


3.9 Editace passu



Obrázek 14 - Editor passu

3.9.1 Změna obsahu template variables

V některých případech (např. jméno držitele permanentky se změnilo nebo došlo ke změnám v termínech událostí) je nutné realizovat změnu obsahu template variables. V takovém případě postupujte následujícím způsobem:

- V sekci Pasess vyhledejte příslušný pass a ve sloupci „Actions“ stiskněte ikonu .
- V zobrazeném editoru passu (viz Obrázek 14) editujte hodnoty příslušných template variables, které jsou k danému passu přiřazeny.

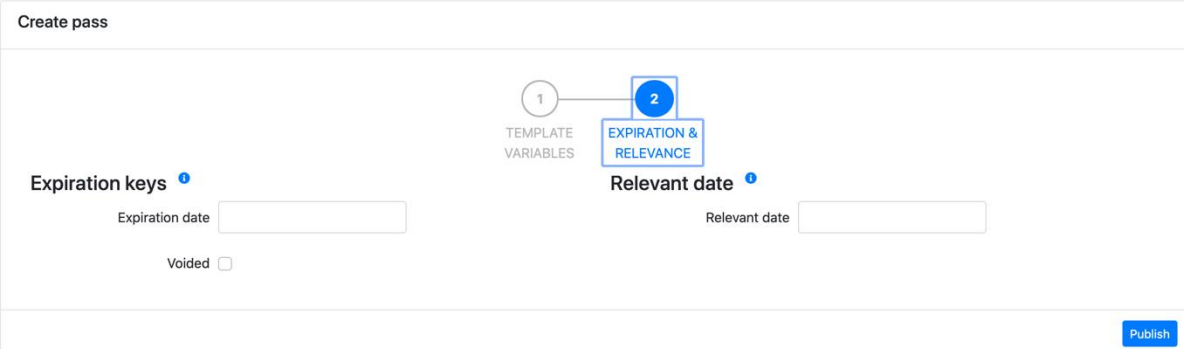
3.9.2 Nastavení termínu relevantnosti a expirace

Termín relevantnosti nebo expirace passů (tj. všech passů, které jsou vygenerované z dané šablony) je možné nastavit buď na úrovni šablony na záložce 4 – RELEVANCE (viz obsah kapitoly 3.1.1. a 3.1.2) nebo na úrovni konkrétního passu pouze pro daný pass (záložka EXPIRATION&RELEVANCE).

Na rozdíl od šablony lze u passu navíc nastavit okamžité vypršení platnosti (Voided). Pokud se u passu zároveň nastaví Datum vypršení platnosti a zaškrtně se parametr Voided, pak Datum vypršení platnosti je ignorován a pass se okamžitě označí za neplatný.

Poznámka: V případě, že pass už má nastavené hodnoty data relevantnosti nebo expirace na úrovni šablony a zároveň se odlišné hodnoty nastaví na úrovni passu, pak větší prioritu mají hodnoty zadané na úrovni passu. Například, na úrovni šablony je nastaven datum expirace na 10.10.2020 10:00 a na úrovni passu na 20.10.2020 10:00, pak k zneplatnění passu dojde až 20.10.2020 10:00.

Poznámka 2: Hodnoty data expirace nebo relevantnosti nastavené na úrovni šablony se **neukazují** (tj. nepřebírají se) na úrovni passu. To znamená, že i když není na úrovni passu nastavená hodnota data (pole je prázdné), reálně pass může mít datum expirace nebo relevantnosti, jelikož byl nastaven na úrovni šablony.




Obrázek 15 - Záložka EXPIRATION & RELEVANCE

3.10 Nahrání passu do mobilní aplikace

Nahrávání passů do mobilní aplikace koncových uživatelů může proběhnout několika způsoby:

1. Prostřednictvím QR kódů.
2. Prostřednictvím URL adresy pro přímé stažení balíčku pkpass.
3. Prostřednictvím URL adresy na webové stránky s instrukcemi ke stažení balíčku pkpass.
4. Prostřednictvím balíčku pkpass.

Pro případ, že distribuce výše uvedených možností pro nahrávání passů nebyla / nemohla být realizována automatizovaně (prostřednictvím API), je nutné distribuci zajistit manuálně. Podklady pro distribuci lze pro každý pass získat následovně:

1. V sekci Passes vyhledejte příslušný pass a stiskněte ikonku .
2. V zobrazeném editoru passu stiskněte tlačítko GET PASS.
1. V zobrazeném nabídce zvolte jednu z výše uvedených variant.

Poznámka: Graphic preview (respektive zobrazený QR kód) na úrovni šablony, představuje pouze náhled. Tj. není vhodné distribuovat takto získaný QR kód koncovým zákazníkům! Plnohodnotný QR kód pro stažení passů je generován až na úrovni passu.

3.11 Archivace passu

Smyslem archivace passu je zvýšení přehlednosti v seznamu passů (zde se defaultně zobrazují pouze Nearchivované passy), zajištění neplatnosti passu (Po archivaci passu se u daného passu nastaví parametr “voided” na true a dochází k okamžité publikaci takto upraveného passu) a hlavně je zajištěno to, že všechny archivované passy jsou vynechány z aktualizací nebo marketingových

sdělení. Např. když dojde k archivaci pouze jednoho passu (vygenerovaného ze šablony, která není archivována), tak jakékoliv budoucí aktualizace šablony (např. změna grafiky nebo fieldů na zadní straně) zajistí aktualizaci pouze nearchivovaných passů a ty archivované budou ignorovány.

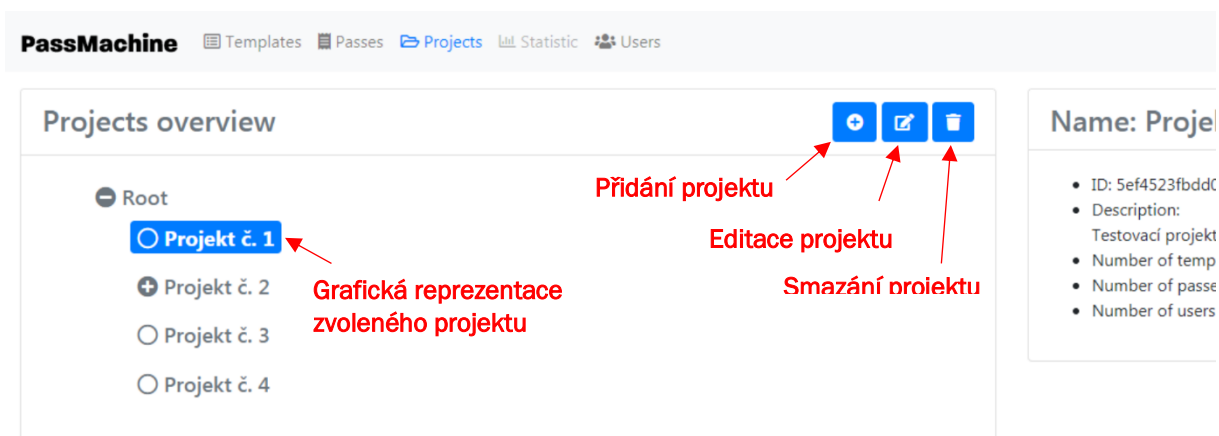
Archivací passu však není myšleno jeho smazání. Každý archivovaný pass je možné opětovně obnovit (tj. vyjmout z archivu). Archivovaný pass ztrácí některé své funkcionality. Konkrétně:

- Dochází k deaktivaci tlačítek “Discard unpublished changes” a “Save & Publish”.
 - Díky tomu není možné příslušný pass jakkoliv editovat. Současně není možné vyvolat publikaci změn v passu.

3.12 Vytvoření nového projektu

Pro vytvoření nového projektu postupujte následujícím způsobem:

1. V hierarchické struktuře zvolte projekt, pod který má být vytvořen nový projekt.
 - a. Zvolený projekt je graficky reprezentován podbarvením.
2. Klikněte na příslušné tlačítko (viz Obrázek 16)
3. V zobrazeném dialogu vyplňte požadované údaje a stiskněte tlačítko pro vytvoření.



Obrázek 16 - Vytvoření nového projektu

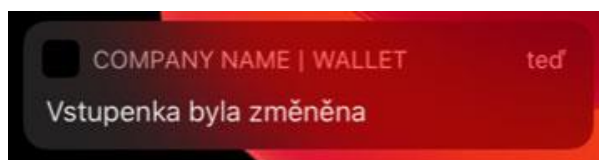
3.12.1 Význam atributu Company name

Hodnota atributu Company name daného projektu je součástí každého vygenerovaného passu a zobrazuje se v notifikaci koncových uživatelů o změně passu (tzv. change message, jejíž vzhled je zobrazen na Obrázek 11, Obrázek 12 nebo Obrázek 17). Každý projekt v rámci daného accountu může mít tento atribut nastaven zcela odlišně a nezávisle na sobě.

Např. v rámci accountu pro Ticketportál bude u projektu SK Slavia Praha nastavena hodnota Company name na „SK Slavia Praha“. Tím bude zajištěno to, že u všech passů (vygenerovaných ze šablon, jež jsou přiřazené k tomuto projektu) se bude v change message zobrazovat informace o SK Slavia Praha, zatímco u jiných passů se bude zobrazovat např. Ticketportál.

Poznámka: Při každé aktualizaci passu dochází k opětovnému načtení hodnoty company name z příslušného projektu. Díky tomu je vždy zajištěna aktuálnost této hodnoty v change message.

Poznámka 2: Pokud není u příslušného projektu vyplněná hodnota Company name, přebírá se hodnota „Organization name“, která se nastavuje při založení accountu.



Obrázek 17 - Ukázka umístění hodnoty atributu Company name v rámci change message

3.13 Editace projektu

Pro editaci projektu postupujte následujícím způsobem:

1. V hierarchické struktuře zvolte projekt, který chcete editovat.
 - a. Zvolený projekt je graficky reprezentován podbarvením.
2. Klikněte na příslušné tlačítko (viz Obrázek 16)
3. V zobrazeném dialogu vyplňte požadované údaje a stiskněte tlačítko pro uložení změn.

3.14 Odstranění projektu

Pro smazání projektu postupujte následujícím způsobem:

1. V hierarchické struktuře zvolte projekt, který chcete smazat.
 - a. Zvolený projekt je graficky reprezentován podbarvením.
2. Klikněte na příslušné tlačítko (viz Obrázek 16) a potvrďte svůj záměr.

Poznámka: Projekt je možné smazat pouze za předpokladu, že k němu nejsou přiřazené žádné šablony.

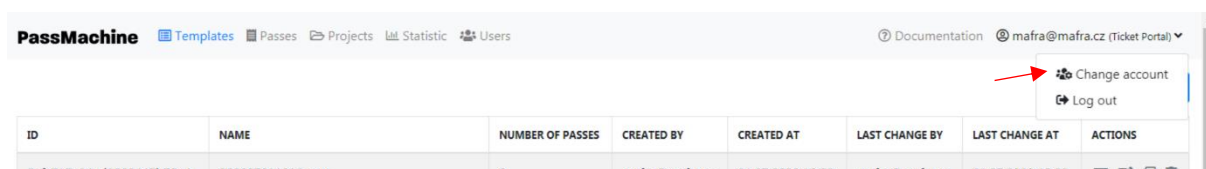
3.15 Podporované aplikace pro uchovávání passů

Pro uchovávání passů na mobilním operačním systému iOS je podporována pouze aplikace Wallet. Pro uchovávání passů na mobilním operačním systému Androidu je podporována pouze aplikace Portmonka.

Poznámka: Na Androidu existuje vícero aplikací, které dokáží uchovávat passy. S ohledem na různé implementace nelze zaručit správnou a ucelenou funkčnost (zejména aktualizaci passů). Z toho důvodu je pro Android podporována pouze aplikace Portmonka.

3.16 Změna accountu

V případě, že je k uživatelskému účtu přiřazeno více accountů, daný uživatel je po přihlášení do aplikace vyzván k volbě accountu, ve kterém chce v danou chvíli pracovat. V případě potřeby je však možné account kdykoliv přepnout v sekci uživatelského profilu (viz Obrázek 18).



Obrázek 18 - Změna accountu

4 Často kladené otázky (FAQ)

4.1 Je možné řídit oprávnění přístupu jednotlivých uživatelů k vytvořeným šablonám a z nich vygenerovaným passů?

Ano. Každému uživateli je možné omezit přístup pouze k vybraným projektům. Díky tomu může být omezen přístup uživatele jak k šablonám, tak i passům.

***Poznámka:** každá šablona je přiřazena k určitému projektu, takže i vygenerované passy z dané šablony jsou přiřazeny k danému projektu.*

4.2 Jak je možné, že v aplikaci nevidím stejné projekty, které vidí kolega z téže společnosti?

Jelikož jsou u Vašeho uživatelského účtu odlišně nastavená přístupová práva k projektům.

4.3 Je možné dodatečně změnit přiřazení šablony k jinému projektu?

Ano, u již vytvořené šablony lze v režimu editace (viz Obrázek 2) změnit přiřazení k jinému projektu v pravém horním rohu.

4.4 Je počet fieldů na přední straně passu nějak omezen?

Ano, zobrazitelný počet fieldů na přední straně je omezen. Více viz Tabulka 5.

4.5 Je počet fieldů na zadní straně passu nějak omezen?

Ne.

4.6 Mohou koncoví uživatelé deaktivovat automatické aktualizace passu?

Ano.

4.7 Nedaří se mi vytvořit pass z připravené šablony. Kde může být chyba?

Pokud se Vám nedaří vytvořit pass z některé ze šablon, patrně daná šablona není validní, což znamená, že nenaplnuje některé z kritérií, která jsou nezbytná pro to, aby byla šablona správně vytvořena a tudíž z ní mohl být vytvořen pass. Při tvorbě šablony je potřeba zadat její název, popis (description), vyplnit alespoň jeden field a zároveň vložit obrázky „Logo“ (v části „Front side“) a „icon“ (v části „Other Settings“). Tyto elementy jsou povinné.

4.8 Po přihlášení mě aplikace vyzvala k výběru accountu. Co to znamená?

K Vašemu uživatelskému účtu je přiřazeno více accountů. Zvolte tedy account, ve kterém chcete pracovat. V případě potřeby můžete account kdykoliv přepnout (viz kapitola 3.16).

4.9 Proč nemohu smazat projekt?

Jelikož jsou k danému projektu přiřazeny šablony nebo uživatelé. Zajistěte tedy přiřazení příslušných šablon nebo uživatelů k jinému projektu.

4.10 Proč nemohu smazat pass?

Z důvodu zachování auditní stopy není možné passy mazat. V blízké budoucnosti však přibude funkcionality na archivaci passů.

4.11 Proč se koncovým uživatelům neaktualizují passy?

Možná vysvětlení:

1. Koncový uživatel nemá u daného passu zapnutý odběr aktualizací.
2. Mobilní zařízení koncového uživatele nemá přístup k internetu.
3. Koncový uživatel používá nepodporovanou aplikaci pro zobrazování passů (viz kapitola 3.15).
4. Koncový uživatel obdržel QR kód, který byl vygenerován v editoru šablony prostřednictvím tlačítka *GRAPHIC PREVIEW* (viz kapitola 3.1).
5. *Daný pass je v aplikaci PassMachine považován za archivovaný (viz kapitola 3.11).*

4.12 Proč koncoví uživatelé nemohou nahrát passy do svých mobilních zařízení?

Za předpokladu, že uživatelé používají vhodnou aplikaci (Wallet pro iOS nebo Portmonka pro Android) a jejich mobilní zařízení má přístup k internetu, zkontrolujte, zda text barcodu neobsahuje diakritiku. Pokud ano, je nutné ji odstranit.

4.13 Jaké aplikace mají koncoví uživatelé pro zobrazování passů na svých mobilních zařízeních používat?

Detaily jsou uvedeny v kapitole 3.15.

4.14 Za jakých podmínek se zobrazuje aktualizací zpráva?

Detaily jsou uvedeny v kapitole 3.8.

4.15 Je možné nastavit termín, kdy bude koncový uživatel upozorněn na existenci passu?

Ano, je to možné prostřednictvím termínu relevantnosti. Pro více informací o způsobu nastavení tohoto termínu lze dohledat v kapitole 3.1.1 a 3.9.2.

4.16 Je možné zneplatnit pass?

Ano, je to možné provést buď individuálně pro každý pass (viz obsah kapitoly 3.9.2) nebo hromadně pro všechny passy, které jsou vygenerované z určité šablony (viz obsah kapitoly 3.1.2).

4.17 Koncovým uživatelům se u notifikací na změnu passu zobrazuje i jméno organizace. Je možné jej odstranit nebo upravit?

Tuto hodnotu není možné odstranit. Je však možné ji upravit (viz obsah kapitoly 3.12.1).

4.18 Můžu změnit termín push notifikace u nastavení termínu relevantnosti?

Ne. Koncový uživatel je upozorněn push notifikací 5min před termínem relevantnosti passu. Tato hodnota je definována tvůrcem standardu (firma Apple) a nelze ji jakkoliv změnit.

4.19 Může koncový uživatel zjistit zda je u passu nastaven termín relevantnosti nebo expirace?

Ne. Tato informace koncovému uživateli v rámci passu nezobrazuje. O expiraci passu se uživatel dozví až v okamžik vypršení platnosti passu. O termínu relevantnosti passu se uživatel dozví 5 minut před termínem relevantnosti (prostřednictvím push notifikace).

4.20K čemu slouží AltText u barcodu?

Jedná se o text, který se zobrazuje na přední straně pod barcodem. Tento údaj je volitelný a může se použít například pro lidský čitelnou verzi kódu pro případ, že nebude fungovat naskenování barcodu.

4.21K čemu slouží u templaty slouží description?

Jedná se o popis, který se zobrazuje na zádni straně passu.

4.22 Proč se na Android zařízeních nezobrazuje nastavená související aplikace?

Odkaz na související aplikaci z App Store (viz kapitola 3.1.6) se na Android mobilních zařízeních nezobrazují, jelikož se jedná o výhradní funkcionalitu pro iOS mobilní zařízením.

4.23 Proč se koncovým uživatelům v notifikaci o změně passu (change message) zobrazují HTML tagy?

Tento nedostatek je způsoben chováním aplikace Wallet na iOS mobilních zařízeních a nejedná se o chybu aplikace PassMachine. Z toho důvodu musí tvůrce notifikací na tento nedostatek pamatovat a předcházet jeho vyvolání tak, že nebude change message umisťovat u fieldů zadní strany, které obsahují URL odkaz. Více o tomto nedostatku je uvedeno v poznámkách k obsahu kapitoly 3.8.

4.24 Proč pass nezačne být relevantní v určité lokalitě?

Důvodů může být vícero. Zkontrolujte, že:

- Příslušní koncový uživatelé mají ve svém mobilním zařízení zapnuté sdílení polohy (viz obsah kapitoly 3.1.2).
- U příslušné templaty jsou relevantní polohy nastavené (viz obsah kapitoly 3.1.2) a jsou splněna pravidla relevantnosti (viz Tabulka 4).
- U příslušné polohy je nastavena vhodná poloha.
 - Pro případ, kdy je žádoucí aby pass byl relevantní pouze v konkrétní lokaci a jakékoliv nadmořské výšce, je žádoucí aby atribut „Altitude“ zůstal nevyplněn. V opačném případě (např. je žádoucí aby pass byl relevantní pouze na vrcholu Petřínské rozhledny) je nutné zmíněný atribut vyplnit příslušnou nadmořskou výškou.

4.25 V seznamu šablon/passů nemohu najít šablonu/pass. Co s tím?

V takovém případě nejdříve ověřte, že daná šablona/pass není pouze archivovaná. Pokud ani v seznamu archivovaných šablon/passů nic nenaleznete, došlo ke smazání šablony/passu.

4.26 Proč se odlišuje vzhled passu v editoru šablon oproti vzhledu passu v mobilních zařízeních koncových uživatelů?

Bohužel nelze zajistit 100% shodnost vzhledu z technických důvodů a omezení. Doporučujeme tedy uživatelům konzole PassMachine ještě před generováním a distribucí passů koncovým uživatelům ověřit, že bylo dosaženo zamýšleného grafického vzhledu passu ve svém mobilním zařízení.