

DXSAFE MIDDLEWARE

Software Development Kit
Documentação

Sumário

<i>Sumário</i>	2
1) <i>Controle de Versões</i>	3
2) <i>DXSafe Middleware SDK</i>	4
a) <i>As</i>	Erro! Indicador não definido.
3) <i>DXSafe Emulator</i>	5

1) Controle de Versões

Data	Autor	Resumo Alterações
10/03/2021	Mathias Hahner	Criação do Documento.

2) DXSafe Middleware SDK

O DXSafe Middleware é um conjunto de bibliotecas que, juntas, possibilitam a integração do DX-Token com os clientes da Dexon Tecnologias Digitais LTDA.

Através das funções pré-estabelecidas, comandos APDU “INTERINDUSTRY” (implementados de acordo com a ISO/IEC 7816-4) e de comandos APDU “PROPRIETARY” (implementados com padrão próprio), é possível integrar o DX-Token por meio das bibliotecas CSP, KSP e PKCS#11.

a) Arquivos

Tipo	Nome	Local	Descrição	
.DLL	DXSafe	C:\Windows\System32 C:\Windows\SysWOW64	Responsável por enviar os comandos para o DX-Token.	
	DXSafeCSP		Responsável pela integração com a biblioteca CSP.	
	DXSafeKSP		Responsável pela integração com a biblioteca KSP.	
	DXSafePKCS11		Responsável pela integração com a biblioteca PKCS#11.	
.CPP	DXSafePKCS11	C:\Program Files\DXSafe Middleware SDK	Ponto de entrada para as funções da biblioteca PKCS#11 implementadas pela Dexon e .	
.H	DXSafePKCS11			
	DXSafe			Definição das funções suportadas pelo DX-Token.
	DXSafeDefine			Definição das estruturas que contém as informações de fabricação, senhas, tipos de algoritmos e objetos suportados e retornos do DX-Token.
	DXSafeDefineAPDU			
	DXSafePKCS11_Define			
	pkcs11			Ponto de entrada da biblioteca oficial PKCS#11.
	pkcs11f			Definições das funções suportadas pela biblioteca oficial PKCS#11.
	pkcs11n			
pkcs11t			Definições dos tipos e estruturas padrões da biblioteca oficial PKCS#11.	

3) DXSafe Emulator

Com o DXSafe Emulator é possível simular o funcionamento do DX-Token virtualmente, o que pode acelerar o processo de integração.

Na tela inicial do Emulador, no campo “**Modelo**”, é possível selecionar a DLL que será utilizada para emular o DX-Token e, clicando em “**LIGAR DISPOSITIVO**”, o funcionamento da emulação se iniciará.



Após iniciar o Emulador a tela abaixo é exibida e nela é possível identificar um botão para encerrar a aplicação. Além disso, à direita, existe um círculo azul e outro verde, os quais simulam o funcionamento dos LEDs físicos do DX-Token.

