



Configuración Usuario

XDS v4.5

Noviembre 2020, v2.0
Equipo HCEN

Control de Cambios

Fecha	Versión	Responsables	Cambios
18/10/2019	1.0	Equipo HCEN	Versión inicial del documento
22/10/2020	2.0	Equipo HCEN	Actualización de Título a versión 4.5

Pasos para crear un usuario en XDS con GAM.

Este documento tiene la finalidad de describir como crear un usuario en el XDS para utilizar la autenticación.

1) Ingresar a la aplicación del GAM:

- [https://\[HOST\]/XDSBUSUI/servlet/com.xdsbus.gamexamplelogin](https://[HOST]/XDSBUSUI/servlet/com.xdsbus.gamexamplelogin)
- Usuario: admin
- Contraseña: admin123

2) Una vez que haya ingresado a la aplicación del GAM debe dirigirse al menú de **Applications** y presionar el botón **Add**.

3) Se debe crear un registro ingresando el nombre de la aplicación y activando la casilla **Require permissions**. Luego debemos observar el **GUID** creado automáticamente para la aplicación.

4) Luego se deberá crear el usuario en el menú **Users**. Los datos relevantes aquí serán:

- User name
- Email
- External Id
- Password
- Password confirmation

5) A continuación, debemos setear los parámetros de la aplicación XDS.

En el tipo de parámetro 'WSAUTH' se deben establecer los parámetros 'USER' y 'APP'. El valor del parámetro USER debe ser igual al valor External Id ingresado en el paso 4. El valor del parámetro APP debe ser igual al GUID ingresado en el paso 3.

6) Luego se debe actualizar la tabla serviceauth, donde se deben ingresar los siguientes datos:

- INSERT INTO serviceauth VALUES ('ProvideAndRegisterDocumentSetRequest', 'BASIC ', 'user name', NULL, NULL, NULL, NULL);
- INSERT INTO serviceauth VALUES ('UpdateDocumentSet', 'BASIC ', 'user name', NULL, NULL, NULL, NULL);
- INSERT INTO serviceauth VALUES ('RegistryStoredQuery', 'BASIC ', 'user name', NULL, NULL, NULL, NULL);
- INSERT INTO serviceauth VALUES ('PixMerge', 'BASIC ', 'user name', NULL, NULL, NULL, NULL);

- INSERT INTO serviceauth VALUES ('PixUnMerge', 'BASIC ', 'user name', NULL, NULL, NULL, NULL);

En donde dice user name se debe ingresar el mismo que se registró cuando se creó el usuario del punto 4.