

DÉPLACEMENT D'UNE CLÉ LOGICIELLE LDK



04.73.34.73.20

support.bbs-logiciels.com

sav@bbs-logiciels.com



DÉPLACEMENT D'UNE CLÉ LOGICIELLE LDK

DANS QUELS CAS ?

1.

Quand votre logiciel BBS est protégé par une clé de type LDK SL monoposte vous ne pouvez l'utiliser que sur le PC sur laquelle elle est enregistrée. Si vous souhaitez utiliser l'application sur un autre PC vous devez déplacer cette clé d'un PC à l'autre.

2.

Quand votre logiciel BBS est protégé par une clé de type LDK SL réseau, celle-ci est enregistrée sur un serveur. Pour changer de serveur il est nécessaire de déplacer cette clé d'un serveur à l'autre.

NB : Les manipulations sur les serveurs nécessite d'avoir accès aux machines concernées par un personnel ayant les habilitations suffisantes.

NOTATIONS

Pour toute la suite,

La machine source est le PC sur lequel la clé est actuellement enregistrée (et qui va donc la perdre). Il peut s'agir de l'ancien serveur dans le cas d'un changement de serveur.

La machine de destination est le PC qui va recevoir la clé LDK SL, par exemple un nouveau serveur ou un nouveau PC ou le PC d'un collègue qui n'utilise pas encore le logiciel.

PRÉREQUIS

Type de clé

Seules les clés de type LDK SL sont concernées par ce mode d'emploi. Pour vérifier le type de clé utilisé par le logiciel afficher les informations de licence.

Menu *Fichier* > *Gérer les droits* ou *Informations* puis bouton *Informations de licence*

ou

Informations sur le compte client sur le site BBS Logiciels.

NB : les clés de type LDK HL, ne sont pas concernées, il s'agit de clés matérielles sur port USB.

Machine de destination

Sur cette machine le gestionnaire de licence doit être installé préalablement à toute opération de déplacement.

- Pour un serveur, installer simplement le gestionnaire :

https://www.bbs-logiciels.com/Download/Pilotes/BBSSentinelLM_setup.exe

Ne pas oublier l'ouverture du port 1947 en TCP + UDP.

- Pour un PC ou sera utilisée l'application, installer l'application concernée en s'assurant que le gestionnaire de licence fait bien partie des éléments à installer.

NB : ces installations nécessitent des droits administrateurs suffisants.

Machine source

Sur cette machine, l'utilitaire de manipulation des clés appelé RUS_BBS (Remote Update Software) est nécessaire.

Il peut être trouvé dans le répertoire Pilotes Rainbow du CD d'installation ou téléchargé sur le site internet de BBS Logiciels :

https://www.bbs-logiciels.com/download/outils/clefs/RUS_BBS.exe

NB : l'utilisation de RUS_BBS ne nécessite pas de droits administrateurs particuliers.

INFORMATIONS PRÉALABLES

S'il y a plusieurs licences de logiciels BBS sur la machine source (celle sur laquelle sont actuellement enregistrées les licences), il est nécessaire de noter le numéro de clé concernée.

Dans l'application, menu *Fichier > Gérer les droits* ou *Informations* puis bouton *Informations de licence*, le numéro de clé est indiqué à côté du type (LDK SL).

OPÉRATIONS

Le déplacement se fait en trois temps.

1. Identification de la machine de destination
2. Désenregistrement de la clé sur la machine source
3. Enregistrement de la clé sur la machine de destination

Identification de la machine de destination

- Se rendre à l'adresse <http://localhost:1947>
- Choisir l'option *Diagnostics* du menu latéral gauche
- Cliquer sur le bouton *Create ID File (Créer une empreinte machine en français)*
- Enregistrer le fichier .id ainsi créé

Enregistrer le fichier en lui donnant un nom facilement identifiable comme par exemple *nouveauserveur.id* ou *pcdepierre.id*, et en le stockant à un emplacement facilement accessible par la machine source (clé USB, répertoire réseau partagé, ...).

Désenregistrement de la clé sur la machine source

- Démarrer l'utilitaire RUS_BBS préalablement récupéré
- Choisir le troisième onglet appelé *Transférer la licence*
- Sélectionner la clé à déplacer (s'il y en a plusieurs, vérifier le numéro de clé)

Générer le fichier de transfert de licence

Étape 2 : sur l'ordinateur source (qui détient actuellement la licence), sélectionner la licence à transférer, lire le fichier d'information concernant l'ordinateur cible, et générer le fichier de transfert de licence.

Type de clé	Identifiant de clé	Produits
SL-AdminMode		ClimaWin

- Indiquer le fichier .id d'identification de la machine de destination, ce fichier a été créé à l'étape précédente, utiliser ... pour sélectionner l'emplacement de ce fichier

Lire le fichier d'information de l'ordinateur

- Spécifier un fichier qui servira au déplacement, utiliser ... pour sélectionner l'emplacement et donner un nom à ce fichier. Choisir un emplacement facilement accessible par la machine de destination (clé USB, répertoire réseau partagé, ...).

Générer le fichier de transfert de licence

- Opérer le désenregistrement de la clé

Générer le fichier de transfert de licence

- Confirmer le désenregistrement de la clé.

À la fin de cette étape, on obtient à l'emplacement spécifié plus haut un fichier *.h2h*, lui donner un nom facilement identifiable, par exemple *deplacementpaulverspierre.h2h*.

Enregistrement de la clé sur la machine de destination

- Se rendre à l'adresse <http://localhost:1947>
- Choisir l'option *Update/Attach* dans le menu latéral gauche (*Mettre à jour/Attacher* en français)
- Cliquer sur le bouton *Select File* (*Sélectionner un fichier* en français)
- Sélectionner le fichier *.h2h* créé à l'étape précédente
- Cliquer sur le bouton *Apply File* (*Appliquer le fichier* en français)

Un message confirmera l'enregistrement de la clé sur cette machine.

Pour vérifier :

- Choisir l'option *Sentinel Keys* dans le menu latéral gauche (*Clés Sentinel* en français)

La liste doit faire apparaître la clé, avec le même numéro que celui repéré dans *RUS_BBS* sur la machine source.

NOTES

En cas de succès du déplacement, afin de ne pas confondre différents déplacements, supprimer le fichier *.h2h* qui a servi, il est à usage unique.

En cas d'échec du déplacement, conserver le fichier *.h2h*, il pourra être utile au service technique de BBS pour le dépannage.

Dans le cas de déplacements réguliers, conserver le(s) fichier(s) *.id* identifiant la (les) machine(s) de destination(s). Ces fichiers sont réutilisables, la première étape pourra ainsi être passée.