



# Lizenzen

## Getestet? Du willst es?

[Lizenzmodell](#) [Preise](#) [Angebot](#) [Jetzt bestellen](#)

# Lizenzierung

## Lizenzmodelle

Das SDK kann für einen einzelnen Entwickler (Single Developer) und für alle Entwickler an einem Standort (Branch oder Site) erworben werden. Die hierbei erhaltene Lizenz ist lebenslang gültig, auch ohne aktiven Support. Zugleich darf die Lizenz für eine unendliche Anzahl an Produkten verwendet werden (Royalty-Free). Die Entwicklung von eigenen SDK-artigen Produkten auf der Basis des hierbei lizenzierten SDKs ist untersagt.

### Single Developer Lizenz<sup>1)</sup>

Eine Single Developer Lizenz gilt ausschließlich für einen Entwickler, welcher namentlich samt Kontaktdaten und Anschrift beim Erwerb der Lizenz angegeben wird. Die Verwendung des SDKs beschränkt sich ausschließlich auf diesen einen Entwickler. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren aktuellen Lizenzbedingungen, welche wir Ihnen gerne vorab zusenden.

### Branch oder Site Lizenz<sup>2)</sup>

Eine Branch Lizenz gilt ausschließlich für alle Entwickler an einem Standort, welcher mit dessen Anschrift und den Kontaktdaten des Ansprechpartners vor Ort beim Erwerb der Lizenz angegeben wird. Die Verwendung des SDKs beschränkt sich ausschließlich auf diesen einen Standort. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unseren aktuellen Lizenzbedingungen, welche wir Ihnen gerne vorab zusenden.

## Lizenzarten

Zur Entwicklung von OPC UA Anwendungen wird das SDK in Form von unterschiedlichen Paketen bereitgestellt. Je nach Paket ist ein geringerer oder größerer Funktionsumfang enthalten. Unabhängig vom verwendeten Paket können die dort bereitgestellten Schnittstellen über die entsprechende Lizenz freigeschaltet werden.

### Client: OPC UA Client SDK

Eine Client-Lizenz ermöglicht die Verwendung der Schnittstellen, welche ausschließlich für die Client-Entwicklung bereitgestellt werden. Unterstützt wird hierbei OPC UA (Unified Architecture) und alle die dafür von OPC UA definierten „Client-Facets“ wie Data Access (DA), Historical Data Access (HDA), Alarms & Events (AE) bzw. Alarms & Conditions und viele mehr.

Zur Entwicklung können die Pakete „Opc.UaFx.Client“ und „Opc.UaFx.Advanced“ verwendet werden. Die Freischaltung der Client-Schnittstellen wird über die Klasse `Opc.UaFx.Client.Licenser` durchgeführt. Für diese Lizenz kann zusätzlich die *OPC Classic Option* erworben werden.

### Server: OPC UA Server SDK

Eine Server-Lizenz ermöglicht die Verwendung der Schnittstellen, welche ausschließlich für die Server-Entwicklung bereitgestellt werden. Unterstützt wird hierbei OPC UA (Unified Architecture) und alle die dafür von OPC UA definierten „Server-Facets“ wie Data Access (DA), Historical Data Access (HDA), Alarms & Events (AE) bzw. Alarms & Conditions und viele mehr.

Zur Entwicklung kann ausschließlich das „Opc.UaFx.Advanced“ Paket verwendet werden. Die Freischaltung der Server-Schnittstellen wird über die Klasse `Opc.UaFx.Server.Licenser` durchgeführt.

### Bundle: OPC UA Client & Server SDK

Eine Bundle-Lizenz ermöglicht die Verwendung der Schnittstellen, welche für die Client- als auch Server-Entwicklung bereitgestellt werden. Unterstützt wird hierbei OPC UA (Unified Architecture) und alle die dafür

von OPC UA definierten „Client- & Server-Facets“ wie Data Access (DA), Historical Data Access (HDA), Alarms & Events (AE) bzw. Alarms & Conditions und viele mehr.

Zur Client-Entwicklung kann das „Opc.UaFx.Client“ Paket oder das „Opc.UaFx.Advanced“ Paket verwendet werden. Zur Server-Entwicklung kann ausschließlich das „Opc.UaFx.Advanced“ Paket verwendet werden. Die Freischaltung der Client- und Server-Schnittstellen wird über die Klasse `Opc.UaFx.Licenser` durchgeführt. Für diese Lizenz kann zusätzlich die *OPC Classic Option* erworben werden.

### OPC Classic Option

Das SDK bietet mit der „OPC Classic Option“ die Möglichkeit zur Entwicklung von OPC Classic Client-Anwendungen. Hierzu verwenden die Client-Schnittstellen einen (internen) OPC Classic Wrapper Server. Diese Option wird nur unter Windows Betriebssystemen unterstützt, da OPC Classic die DCOM-Schnittstellen von Microsoft zur Client-/Server-Kommunikation verwendet. Zusätzlich wird die Runtime der OPC Foundation für OPC Classic benötigt (siehe Downloads).

Zur OPC Classic Client-Entwicklung kann ausschließlich das „Opc.UaFx.Advanced“ Paket verwendet werden. Die Freischaltung der OPC Classic Client-Schnittstellen wird bei einer „Client Lizenz + OPC Classic Option“ über die Klasse `Opc.UaFx.Client.Licenser` sowie bei einer „Bundle Lizenz + OPC Classic Option“ über die Klasse `Opc.UaFx.Licenser` durchgeführt.

## Lizenzschlüssel

### Allgemeines

Zur Freischaltung der entsprechenden Schnittstellen und Optionen erhalten Sie nach Erwerb der Lizenz einen Lizenzschlüssel. Dieser Lizenzschlüssel (eine kodierte zusammenhängende Zeichenfolge) muss über die entsprechende `Licenser`-Klasse in Ihrer Anwendung eingetragen werden. Nur dann wenn der `Licenser` einen gültigen Lizenzschlüssel erhalten hat, werden die erworbenen Schnittstellen und Optionen zur Verfügung stehen.

### Informationen

Ihr Lizenzschlüssel beinhaltet alle Informationen zur erworbenen Lizenz. Dazu gehören die Daten des Lizenznehmers, des Lizenzgebers, die Seriennummer, die Produktinformationen, die Produktfeatures/-optionen und der vorgesehene Verwendungszweck samt Daten zur Laufzeit, der Bereitstellung, der Gültigkeit bzw. des Supportende. Diese Informationen nutzen unsere Produkte, um die entsprechend erworbenen Funktionen freizuschalten.

### Gültigkeit

Die Gültigkeit einer Lizenz wird zur Laufzeit geprüft. Hierfür werden keinerlei Remote-Dienste oder ähnliche über die lokale Hardware hinausgehende Schnittstellen verwendet. Von Hardware-gebundenen Lizenzen abgesehen, werden für die Validierung keine weiteren Parameter verwendet. Ob eine bestimmte Version des Produktes verwendet werden kann, wird durch den Vergleich des Release-Datum mit dem Supportende-Datum festgestellt.

# Verwendung

Der Lizenzschlüssel ist der Nachweis der zwischen Traeger und Ihnen geschlossenen Lizenzvereinbarung zur Nutzung eines Produktes mit den entsprechend erworbenen Funktionen. Die Weitergabe des Lizenzschlüssels entspricht somit einer Unterlizenzierung, die gemäß Lizenzvereinbarung nicht vorgesehen ist und ausschließlich dem Lizenzgeber zusteht. Die Verwendung eines „Wrapper“-Produktes und dessen Weitergabe an Dritte entspricht einer Unterlizenzierung und ist somit ebenfalls untersagt.

# Sicherung

Der Lizenzschlüssel wird als eine zusammenhängende kodierte Zeichenfolge bereitgestellt. Zeichenfolgen, welche in eine Anwendung eingebettet werden, können stets aus dem Speicher der Anwendung ausgelesen und somit kopiert werden. Jedes andere Verfahren, wie z.B. das Branding des Produktes für einen Lizenznehmer oder die Bereitstellung einer Lizenzdatei ist auf die gleiche Weise übertragbar. Aus diesem Grund ist die Bereitstellung der Lizenz als Zeichenfolge ein weit verbreitetes Vorgehen, während dessen Nutzung nur durch Vertrauen und stichprobenartiger Überprüfung sichergestellt werden kann.

# Vermeidung

Gemäß Lizenzvereinbarung ist der Kunde dazu verpflichtet, alle technisch zumutbaren Maßnahmen zur Sicherung des Lizenzschlüssels sowie zur Vermeidung der Weitergabe dessen an Dritte zu ergreifen. Voraussetzungen oder Empfehlungen solcher Maßnahmen werden durch den Lizenzgeber nicht vorgeschrieben. Wird eine Anwendung bereits obfuskiert, kann der Lizenzschlüssel ohne Einschränkungen ebenfalls obfuskiert und wie andere Zeichenketten verschlüsselt in die Anwendungsressourcen eingebettet werden. Auch weniger technische Maßnahmen können zum Schutz der Weitergabe dienen. Eine solche Option ist die Unterbindung des Reverse Engineerings der eigenen Produkte durch deren Anwender, als Teil der eigenen Lizenzvereinbarung(en).

# Fahrlässigkeit

Es liegt in der Verantwortung des Lizenznehmers den Lizenzschlüssel vertraulich zu behandeln. Die (bewusst) offensichtliche Weitergabe der Lizenz an Dritte führt zu einem Bruch mit den Lizenzbedingungen und somit zu den dort beschriebenen Folgen. Wird ein Lizenzschlüssel öffentlich bekannt, kann über dessen Informationen der ursprüngliche Lizenznehmer ausfindig gemacht und zur Verantwortung gezogen werden. Eine Fahrlässigkeit liegt insbesondere dann vor, wenn der Lizenzschlüssel an zum Beispiel öffentlich (leicht) zugänglichen Orten gespeichert wird. Hierzu gehören öffentliche Repositories, Download-Seiten, Foren, Social-Media, Tauschbörsen und ähnliche Plattformen.

# Überprüfung

Anhand der Informationen zum Lizenznehmer im Lizenzschlüssel ist es jederzeit möglich einen Lizenzschlüssel zum eigentlichen Lizenznehmer zurückzuverfolgen und somit die Gültigkeit der Verwendung der Lizenz zu überprüfen. Auch im Zuge von Supportanfragen findet (stichprobenartig) eine Prüfung der Lizenzrechte statt. Während die Kontaktdaten des/der Anfragenden überprüft werden, kann der Supportmitarbeiter nach weiteren Informationen fragen. Es empfiehlt sich daher zur schnelleren Bearbeitung einer Anfrage die Seriennummer zur Lizenz bereitzustellen bzw. bereit zu halten.

<sup>1)</sup> , <sup>2)</sup> Für die Aktualität der folgenden Angaben gilt keine Gewähr.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Getestet? Du willst es?</b> .....	1
<b>Lizenzierung</b> .....	2
Lizenzmodelle .....	2
Lizenzarten .....	2
<b>Lizenzschlüssel</b> .....	3
Allgemeines .....	3
Informationen .....	3
Gültigkeit .....	3
Verwendung .....	4
Sicherung .....	4
Vermeidung .....	4
Fahrlässigkeit .....	4
Überprüfung .....	4

