



Supervisione e controllo XML-based
da Windows a Windows CE

Licenze

Versione 11.6- Ed. ott.2019

Sommario

1. PROTEZIONE DEL SISTEMA.....	1
1.1.1. <i>Installazione Licenze di Tipo NET.....</i>	<i>3</i>
1.2. REGISTRAZIONE	5
1.3. CONTEGGIO DEL NUMERO TOTALE DI BYTE DI I/O	5
1.4. REQUISITI LICENZA	7
1.5. LICENZE PER WINCE	11
1.6. CHIAVI HARDWARE.....	12

1. Protezione del Sistema

Il prodotto software Movicon è protetto contro l'utilizzo non autorizzato mediante protezione della licenza hardware o software. La licenza che autorizza l'utilizzo del prodotto software può essere acquistata secondo due possibilità, in funzione delle necessità del cliente:

1. **Chiavi Hardware USB (non disponibili per Movicon CE)**
2. **Codici di Attivazione "SoftKey"**

Nella versione di Movicon per Windows 32/64 bit, pur essendo supportate entrambe le possibilità, il prodotto viene fornito per default con la chiave hardware USB. E' per il momento ancora possibile la fornitura di chiavi hardware su LPT, purchè espressamente richieste al momento dell'ordine. Nella versione compatta di Movicon per WinCE, date le ridotte dimensioni di questi dispositivi e l'impossibilità a volte di aggiungere componenti hardware, è supportata soltanto l'introduzione di un codice di attivazione software.



L'uso della chiave hardware permette al cliente di utilizzare una licenza "flottante", facilmente trasportabile da PC a PC ed indipendente dai problemi eventuali all'hard disk. Il codice di sblocco tuttavia, essendo una licenza software, comporta il vantaggio di eliminare un componente hardware ed i possibili rischi di perdita, furto o danneggiamento.

In entrambi i casi, lo sblocco della protezione è soggetto ad ordinazione e prevede sempre un numero di serie relativo al prodotto acquistato ed alle eventuali opzioni correlate.



Se al momento dell'avvio il sistema non rileva la presenza della chiave hardware o del codice Softkey, il sistema verrà messo in esecuzione in versione dimostrativa.

Movicon entra in "demo mode" anche quando viene superato il limite di byte in uso dichiarati nella licenza. In questo caso appare un messaggio nel log "System" che viene ripetuto ogni 10 minuti circa con l'indicazione del tempo rimanente. Dopo 2 ore l'applicazione si arresta in automatico. Se entro 2 ore il numero di byte in uso ritorna sotto al limite consentito della licenza, Movicon rientra dal "demo mode" e un apposito messaggio viene stampato nel log "System".

Ogni volta che Movicon entra ed esce dalla modalità Demo viene anche visualizzato un messaggio di PopUp nella barra delle applicazioni di Windows. Il controllo del superamento dei byte in uso viene fatto all'avvio del progetto e ripetuto ogni 10 minuti circa.

Licenze di Sviluppo

Movicon consente di poter sviluppare un progetto senza alcun limite nè di funzionalità nè di tempo. Se all'avvio del modulo di sviluppo non viene rilevata nessuna licenza (di tipo hardware o software) verrà proposta una finestra per l'inserimento del codice di sviluppo. Questo codice dovrà essere richiesto a Progea.



Se si vuole continuare a sviluppare in versione demo, è sufficiente premere il pulsante "Annulla". A questo punto si potrà sviluppare il progetto senza alcuna limitazione e la finestra di "Evaluation Mode" non verrà più fatta apparire se non al successivo riavvio di Movicon.



L'inserimento della licenza di sviluppo serve per eseguire la registrazione del cliente, che in questo modo potrà poi accedere ai servizi di Progea.

Il codice di registrazione è composto da caratteri e numeri e viene fornito nel formato "XXXX-XXXX-XXXX" da Progea. Inoltre occorre essere loggati al sistema operativo come amministratori per poter registrare il codice.

L'esecuzione del file "RegDevCode.exe", presente nella cartella di installazione di Movicon, consente di visualizzare il proprio codice di registrazione. Nel menù "Tools" di Movicon è disponibile il comando "Info Codice Sviluppo" che richiama il file "RegDevCode.exe".



Per ripristinare il Codice Sviluppo alle condizioni iniziali è necessario eseguire da riga di comando "RegDevCode.exe /e" con le credenziali di Amministratore del sistema.

Licenze Runtime

L'esecuzione dei progetti Movicon avviene nella modalità "Runtime". L'esecuzione Runtime può avvenire direttamente all'avvio di Movicon (opzione /R sulla riga di comando), oppure passando dalla modalità "Sviluppo" (Design Mode) alla modalità Runtime.

L'esecuzione in Runtime del prodotto Movicon richiede sempre la presenza di una regolare Licenza Runtime. Le licenze Runtime sono acquistabili in funzione delle effettive necessità secondo le tipologie previste nel listino Progea.

Licenze di rete di tipo NET

La chiave hardware USB può essere disponibile anche in versione "NET", ovvero per architetture di rete con modalità "Flottante". La chiave USB NET, seppure apparentemente simile a quella standard, contiene informazioni aggiuntive relative al numero di utenze in rete, che sono rilevate da Movicon quando viene eseguito. Una sola licenza NET permette di centralizzare in rete la chiave, che verrà vista dalle stazioni PC in rete sulle quali è eseguito Movicon (vedere anche la sezione "Installazione Licenze di Tipo NET").

Demo Mode

Se non è presente la licenza hardware o software Movicon può comunque funzionare in versione Demo Mode. In Demo Mode è possibile sviluppare un progetto senza alcun limite, come già spiegato in precedenza. In modalità Runtime invece il progetto potrà essere eseguito solo per un tempo limitato. Dopo due ore di funzionamento infatti Movicon verrà chiuso e sarà necessario eseguirlo nuovamente per avere altre due ore di utilizzo. All'avvio in runtime del progetto verrà riportato nel Log Storico un messaggio che avverte che il progetto sta girando in Modalità Demo. Il messaggio verrà ripetuto ogni 10 minuti circa, riportando il tempo di esecuzione rimanente.

Le limitazioni dal punto di vista delle funzionalità in Runtime in Demo Mode (o Evaluation Mode) sono:

- Limitazione al tempo di funzionamento Runtime (2 ore). Il progetto si chiuderà automaticamente dopo due ore di funzionamento continuativo in Demo Mode. Nel caso in cui il progetto sia stato avviato dall'ambiente di sviluppo, alla scadenza delle due ore il runtime verrà arrestato e si ritornerà alla modalità sviluppo.
- Non c'è alcun limite sulle funzionalità. E' possibile gestire un numero illimitato di variabili, sinottici, allarmi e Driver di Comunicazioni
- E' possibile utilizzare fino a 99 utenti WebClient

Durante la fase di RunTime, anche se la licenza è presente, l'applicazione potrebbe entrare in "Demo Mode" per i seguenti motivi:

- la licenza installata è di solo sviluppo
- la licenza installata abilita un numero di byte di variabili inferiore a quello attualmente in uso

Nel caso poi nel progetto fossero utilizzate funzionalità non abilitate dalla chiave, come ad esempio Data Logger, Networking, ecc. verrà dato un messaggio di avvertimento nel Log Storico e nella Finestra di Output per avvertire che le funzionalità in questione non sono attive e quindi non sono funzionanti.



Eseguendo l'applicazione con il tasto "D" premuto, Movicon partirà in Demo Mode. Questa funzione serve per consentire di modificare progetti in una postazione in cui è presente una licenza software o hardware di solo Runtime, senza la necessità di

sostituire la licenza. Questa funzionalità nasce principalmente dalla necessità che si ha a volte di modificare progetti da remoto (con applicazioni tipo PCAnywhere) senza quindi la possibilità di essere sul luogo e poter rimuovere la licenza dal PC. E' inoltre possibile salvare un progetto anche quando la licenza inserita, hardware o software, è di solo runtime e Movicon è già stato avviato normalmente. In questo caso è necessario tenere premuto il tasto "D" ed eseguire quindi il comando di salvataggio del progetto. In questo modo l'applicazione entrerà in "Modalità Demo" e il progetto verrà salvato. Per uscire dalla "Modalità Demo" sarà poi necessario chiudere e riaprire Movicon.

1.1.1. Installazione Licenze di Tipo NET

Movicon consente l'utilizzo di licenze di rete, definite Licenze NET, che permettono di centralizzare in rete la chiave, che verrà così vista dalle stazioni PC in rete sulle quali è eseguito Movicon. Per poter utilizzare una chiave di tipo NET sarà necessario installare il servizio Server nel PC in cui sarà poi inserita la chiave e configurare tutti i PC Client che dovranno leggere la chiave di rete con le informazioni necessarie. Procedere quindi come segue:

Installazione servizio Multilan Service

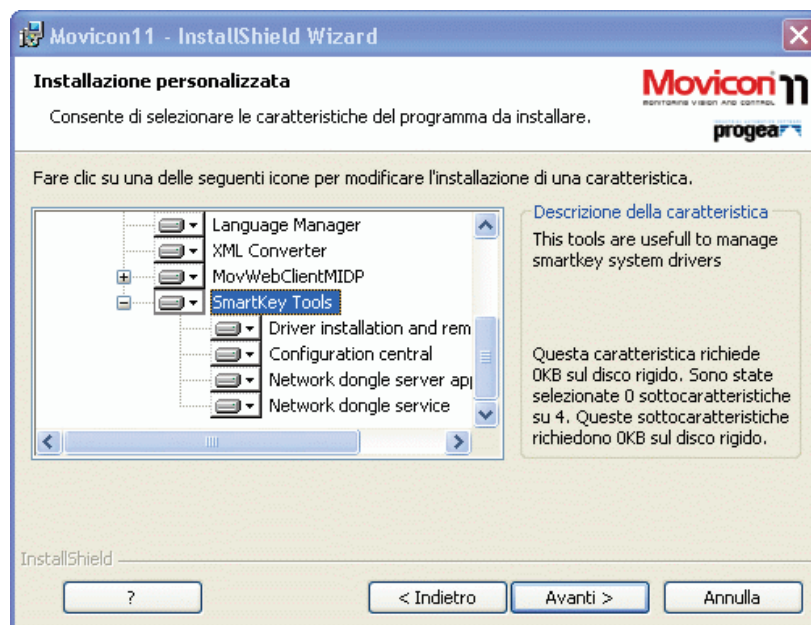
Nella parte Server, ovvero il PC dove la licenza NET verrà inserita, è necessario installare il servizio di gestione "Multilan Service".



Non è necessario che nel PC dove verrà inserita la licenza NET sia installato Movicon. E' sufficiente che vi siano i file necessari alla gestione del servizio Multilan Service per licenze NET.

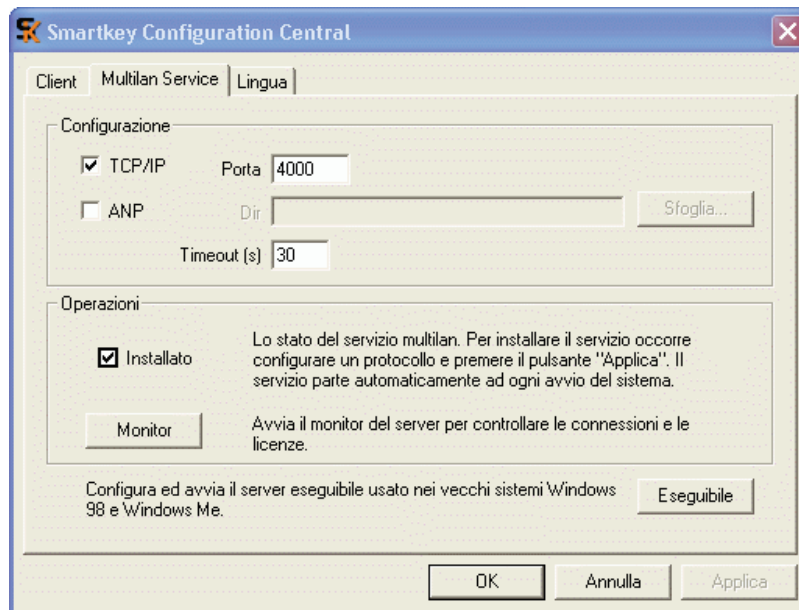
I file necessari all'installazione del servizio vengono inseriti all'interno della cartella "Smartkey" durante l'installazione di Movicon. Sarà quindi necessario installare Movicon su un qualsiasi PC per avere a disposizione la cartella "Smartkey", che andrà poi copiata nel PC scelto come Server per la licenza NET. Procedere quindi come segue per eseguire l'installazione:

1. Eseguire l'installazione "Personalizzata" (o selezionare l'opzione "Modifica" nel caso Movicon sia già installato) e selezionare i componenti "Network Dongle Server Application" e "Network Dongle Service" dal gruppo "Optional Tools - Smartkey Tools":



2. Procedere poi con l'installazione. Al termine dell'installazione, all'interno della cartella di installazione di Movicon, sarà presente una cartella "Smartkey".
3. Copiare la cartella "Smartkey" nel PC scelto per essere il Server per la chiave NET, se l'installazione di Movicon non è avvenuta sul medesimo PC. La cartella può essere copiata in un percorso a scelta.
4. Sul PC Server per la chiave NET lanciare in esecuzione il file "scc.exe" che si trova all'interno della cartella "Smartkey" e selezionare la tab "Multilan Service".

5. Abilitare l'opzione "TCP/IP" (o ANP a seconda delle preferenze. Si consiglia comunque di utilizzare il protocollo TCP/IP) e specificare la porta di comunicazione, ad esempio "4000".
6. Premere il pulsante "Applica" per avviare l'installazione del servizio. Dopo qualche secondo la check-box "Installato" si dovrebbe abilitare ad indicazione che il servizio è avviato correttamente.

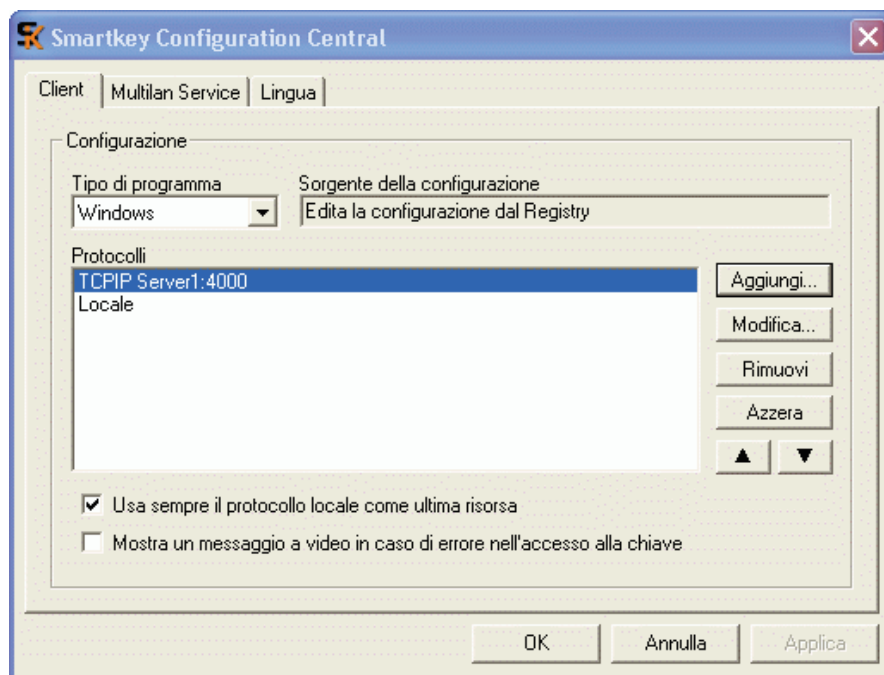


7. Chiudere la finestra di configurazione. L'installazione del servizio Multilan Service è completata.

Configurazione dei Client

La configurazione dei PC Client non necessita di alcun componente aggiuntivo rispetto a quelli installati con l'installazione "Tipica" di Movicon. Procedere quindi come segue su ogni PC Client che deve utilizzare la licenza di rete:

1. Installare Movicon sul PC Client in questione
2. Lanciare in esecuzione il file "scc.exe" che si trova all'interno della cartella "Smartkey", presente nella cartella di installazione di Movicon, e selezionare la tab "Client".
3. Selezionare "Windows" come "Tipo di Programma".
4. Tramite il pulsante "Aggiungi" inserire il protocollo desiderato, che ovviamente dovrà essere lo stesso definito per il servizio Multilan Service. Selezionare ad esempio TCP/IP.
5. Inserire quindi il nome del Server o il suo indirizzo IP e la porta da utilizzare (ovviamente la stessa definita in precedenza per il servizio Multilan Server, ad esempio "4000").
6. Premere "OK" per confermare l'impostazione.



6. Chiudere la finestra di configurazione. A questo punto avviando Movicon sulla postazione Client la licenza di rete dovrebbe essere vista correttamente.

1.2. Registrazione

Progea adotta la politica "Try before Buy", ovvero consente l'utilizzo del prodotto in modalità pienamente operativa, seppure in valutazione: se il software non rileva la presenza di alcuna licenza, funzionerà in modalità "Demo Mode", consentendo il pieno utilizzo di tutte le funzionalità, sia di sviluppo che di runtime, con la limitazione di funzionamento per un tempo di due ore in fase di runtime.

Registrazione del Prodotto

La Registrazione del prodotto, a fronte dell'acquisto di una licenza di Sviluppo, consente l'accesso ai servizi di assistenza erogati da Progea o dai propri distributori, secondo le modalità previste al momento dell'acquisto.

La Registrazione del prodotto avviene preferenzialmente utilizzando e compilando l'apposito modulo sul sito web di Progea (www.progea.com), oppure compilando e rispedendo via fax la scheda di registrazione contenuta nella confezione.

Solamente gli utenti registrati potranno usufruire dei servizi di assistenza e della Hot Line telefonica secondo le modalità previste.

Per ogni ulteriore informazione sulle modalità di erogazione dei servizi di assistenza tecnica, sulle modalità di accesso e sugli altri benefici riservati agli utenti registrati, consultare il sito www.progea.com.

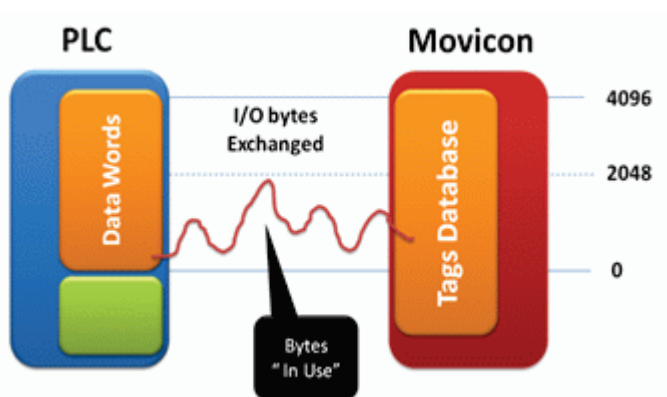
1.3. Conteggio del numero totale di byte di I/O

Le licenze di Movicon vengono dimensionate sia in base alle opzioni che si dovranno poi utilizzare sia in base al numero di byte di I/O di cui si deve disporre.

Il conteggio dei byte per il dimensionamento della licenza è eseguito solo per le variabili che sono utilizzate nelle seguenti risorse:

Licenze Runtime SERVER	<ul style="list-style-type: none"> • Driver di Comunicazione <i>Nota: Non vengono conteggiate le variabili utilizzate per abilitare un task.</i> • OPC Client e Server
Licenze Runtime CLIENT	<ul style="list-style-type: none"> • Network Client (Variabili lato Client connesse ai Server) <i>Nota: Si consideri che le variabili di networking richieste dai client mettono in uso le relative variabili sul Server connesse al campo.</i>

Il conteggio dei byte, per la licenza, viene effettuato solo sulle variabili che sono **In Uso**. Ad esempio una variabile collegata al campo, attraverso un Driver di Comunicazione di Movicon, viene conteggiata soltanto quando va in uso, ad esempio quando viene visualizzata in un sinottico.



Lo schema di esempio illustra come, pur essendo in un progetto connessi 4096 I/O byte, simultaneamente non ne vanno in uso mai più di 2048. E' ammissibile quindi una licenza da 2048 I/O byte.

Inoltre si tenga conto che le variabili scambiate con un unico task del Driver di Comunicazione saranno conteggiate per la licenza soltanto se sono in uso nel progetto. Ad esempio si consideri un task di comunicazione che scambia un pacchetto di 10 variabili di tipo byte. Se una di queste variabili va in uso nel progetto il task viene attivato e il pacchetto di variabili scambiato, però ai fini della licenza verrà conteggiato soltanto un byte, perchè solo una variabile è in uso.



Attenzione! Anche le variabili definite nell'area condivisa "Flag" possono essere scambiate col campo e quindi sono soggette alle stesse regole per il conteggio dei byte della licenza di tutti gli altri tipi di variabili.



Nel caso del networking tra una applicazione Server e Client, nel momento in cui vengono scambiate variabili di tipo Struttura o Array, il consumo dei Byte lato Client è calcolato conteggiando i Byte dei singoli membri di struttura o elementi di array scambiati col Server, mentre lato Server viene messa in uso tutta la variabile Struttura o tutta la Variabile Array, pertanto il conteggio dei Byte è basato sulla somma dei Byte di tutti i membri della Struttura o di tutti gli elementi dell'Array.

Inoltre è importante considerare che alcune risorse di un progetto mantengono sempre in uso le variabili ad esse associate e quindi se queste variabili sono anche scambiate col campo saranno sempre conteggiate per la licenza, dall'avvio del progetto fino al suo arresto. Tali risorse sono:

- Allarmi
- DataLogger e Ricette
- Oggetti Evento
- Oggetti Normalizzatori
- Oggetti Scheduler
- Logica IL associata al progetto

- Basic Script: le risorse Basic Script mettono in uso le variabili da esse utilizzate solo alla prima esecuzione dello script, ma poi le mantengono in uso anche dopo che l'esecuzione del codice è terminata. Soltanto l'esecuzione di un comando di scaricamento dello script dalla memoria (comando "Scarica") consentirà di mettere NON in uso le variabili da esso utilizzate. Questo funzionamento avrà effetto però soltanto se il Basic Script è impostato in "Thread Separato", in caso contrario le variabili resteranno ugualmente in uso.

1.4. Requisiti Licenza

Per poter avere informazioni sui requisiti di licenza necessari o sui requisiti della licenza installata è necessario utilizzare il comando "Verifica Requisiti Licenza..." disponibile cliccando con il pulsante destro del mouse sul nome del progetto oppure nella finestra "Comandi" dell'"Esploratore Progetto". La finestra di dialogo che verrà aperta metterà a disposizione tre TAB, come descritto di seguito:

- Requisiti Licenza
- Verifica Licenza Hardware (USB)
- Gestione Licenza Software

Requisiti Licenza

La finestra Requisiti Licenza viene compilata automaticamente da Movicon in base a come è stato strutturato il progetto. Movicon riempirà i campi in base alle risorse che sono state utilizzate nel progetto, facilitando quindi il programmatore a definire il tipo di licenza di cui avrà bisogno per quello specifico progetto.

Alcuni dei campi vengono compilati da Movicon semplicemente salvando il progetto. Per poter definire gli altri campi, come ad esempio "Input/Output Tags (Bytes)" o "Numero Totale di Sinottici" di Runtime è necessario che il progetto sia stato messo in run ed eseguito nei suoi vari aspetti.

Nelle voci riportate nella finestra ci sono due valori, il primo, "Dichiarato nel Progetto", indica il numero totale di oggetti definiti nel progetto, mentre il secondo "Usato(picco massimo riscontrato)", indica il numero massimo degli stessi oggetti utilizzati durante la fase di runtime, e che verranno quindi considerati ai fini del dimensionamento della licenza. Ad esempio, il numero "Input/Output Tags (Bytes)" della colonna "Dichiarato nel Progetto" indica semplicemente il numero totale di byte che sono stati dichiarati nel Real Time DB del progetto e che sono stati utilizzati per la comunicazione. In questo caso le variabili che vengono considerate di comunicazione sono:

- Variabili con un indirizzo dinamico impostato (proprietà della variabile "Indirizzo Fisico I/O")
- Variabili impostate per collegarsi ad un Server di rete (gruppo di proprietà della variabile "Client di Networking")
- Variabili collegate ad un item di un Server OPC
- Variabili usate nei task statici dei Driver di Comunicazione (solo per i driver che supportano la lista incrociata)

Lo stesso campo "Input/Output Tags (Bytes)" relativo alla colonna "Usato(picco massimo riscontrato)" indica il picco massimo di byte di I/O che si è raggiunto durante la fase di Runtime del progetto e rappresenta il valore da considerare per il dimensionamento della licenza. Per capire meglio come viene fatto il conteggio dei byte di I/O necessari al dimensionamento della licenza durante il Runtime vedere la sezione "Conteggio del numero totale di byte di I/O".



Attenzione! Il valore di runtime riportato nel campo "Numero Totale di I/O byte" indica il picco massimo raggiunto durante l'ultima fase di runtime. Per poter considerare valido questo valore ai fini del dimensionamento della licenza è necessario aver eseguito il progetto in modo che il picco massimo di variabili in uso sia stato raggiunto.

Verifica Licenza Hardware (USB)

Questa finestra riporta le opzioni che sono abilitate nella chiave (hardware o software) inserita nel sistema. Se non è presente alcuna licenza (hardware o software), nella parte superiore della finestra verrà visualizzato il messaggio "NESSUNA LICENZA TROVATA!". Inoltre se non è presente una licenza hardware nel campo "Numero di Serie" verrà riportato il messaggio "Nessuna Licenza USB".



Le "Opzioni Abilitate" per la licenza sono quelle in neretto. Le opzioni in grigio invece non sono abilitate.

Le informazioni che vengono riportate in questa finestra sono soltanto quelle che riguardano le funzionalità opzionali. Ad esempio la voce "VBA Driver" non apparirà in lista perchè è abilitata di default su tutte le chiavi. Per poter visualizzare anche la lista delle funzionalità abilitate di default è necessario aprire la finestra "Verifica Requisiti Licenza..." mantenendo premuto il tasto "CTRL".



Ad ogni avvio di uno degli eseguibili di Movicon (Sviluppo, Runtime e Servizio) sarà generato un file di log "license.log" che verrà sovrascritto ad un eventuale file preesistente. Il file sarà in formato testo e conterrà le medesime informazioni presenti nella finestra consultabile da ambiente di sviluppo (le opzioni della licenza in uso USB o di rete).

Tale file verrà salvato al seguente percorso:

"C:\Users\<USERNAME>\AppData\Roaming\Progea\MOVICON\LOG"

I campi riportati nella finestra aperta senza tasto "CTRL" sono:

Numero di Serie

Questo campo riporta il numero di serie della licenza utilizzata. Se il valore è "0" significa che non è presente nessuna licenza e il sistema funzionerà in Modalità DEMO.

Numero di Sinottici abilitati

Questo campo riporta il numero di sinottici che potranno essere utilizzati nel progetto.

Numero di Allarmi/Messaggi

Questo campo riporta il numero di allarmi o messaggi che potranno essere utilizzati nel progetto.

Numero di Variabili (byte I/O)

Questo campo riporta il numero di byte di I/O che potranno essere utilizzati nel progetto.

Numero di Driver abilitati

Questo campo riporta il numero di Driver di Comunicazioni che potranno essere utilizzati nel progetto.

Numero di Utenti abilitati

Questo campo riporta il numero di utenti che possono utilizzare Movicon contemporaneamente quando la licenza è una licenza di rete (NET). Se si utilizza una licenza singola questo campo sarà nullo. Ad ogni modo il numero di utenti disponibili apparirà soltanto sui PC che si connettono come Client alla licenza NET, mentre sul PC Server, dove la licenza NET è installata, questo campo risulterà nullo.

Utenti Web Client

Questo campo riporta il numero di Utenti Web Client che potranno connettersi contemporaneamente al progetto.

Sviluppo

Questa opzione se abilitata consente lo sviluppo del progetto. L'opzione sarà abilitata sia se la licenza è di solo Sviluppo sia se è di Sviluppo e Runtime.

Runtime

Questa opzione se abilitata consente l'esecuzione Runtime del progetto. L'opzione sarà abilitata sia se la licenza è di solo Runtime sia se è di Sviluppo e Runtime.

Alarm Dispatcher

Questa opzione se abilitata consente la gestione dell'invio di SMS, Messaggi Vocali, e-mail, fax per gli eventi di allarme del progetto.

Statistiche Allarmi

Questa opzione se abilitata consente di poter visualizzare i report sugli allarmi del progetto.

Data Logger

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo degli oggetti Data Logger all'interno del progetto.

Networking

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo delle funzionalità di Networking all'interno del progetto.

Ridondanza

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo delle funzionalità di Ridondanza all'interno del progetto.

OPC Client

Questa opzione se abilitata consente di poter utilizzare l'OPC Client all'interno del progetto.

OPC Server

Questa opzione se abilitata consente di poter utilizzare l'OPC Server all'interno del progetto.

Aperto la finestra mantenendo premuto il tasto "CTRL" verranno visualizzati anche i seguenti campi:

Network Client via RAS

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo delle funzioni per eseguire le chiamate RAS all'interno del progetto.

VBA Driver

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo delle interfacce Basic Script dei Driver di Comunicazioni all'interno del progetto. Senza questa opzione il metodo "GetDriverInterface" dell'interfaccia "PmeDocCmdTarget" ritorna sempre nothing e quindi non è possibile accedere alle funzioni basic dei driver di comunicazione installati e in esecuzione con il progetto.

Questa opzione non è prevista per la softkey su desktop e nelle licenze per Movicon CE viene abilitata soltanto con una licenza full.

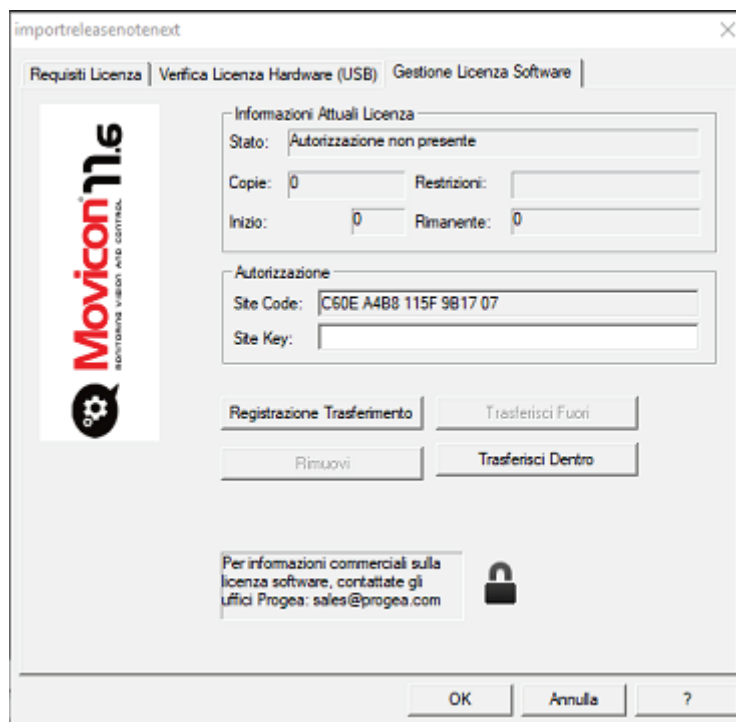
Sinapsi

Questa opzione se abilitata consente l'utilizzo degli oggetti Sinapsi all'interno del progetto.

Gestione Licenza Software

Se non è stata espressamente richiesta la chiave hardware di protezione al momento dell'acquisto, lo sblocco della protezione di Movicon potrà avvenire richiedendo il Codice di Sblocco.

Per ottenere il codice di sblocco, occorre innanzitutto installare il software Movicon sul PC. A questo punto tramite la tab "Gestione Licenza Software" sarà possibile installare il codice di sblocco.



Si raccomanda di non modificare la data di sistema una volta inserita una licenza software. Infatti modificando la data di sistema si potrebbero verificare dei problemi nella lettura di quella licenza.



Il supporto delle licenze software su Windows 10/8/7 è disponibile soltanto a partire dalla versione 11.0.0.1017 di Movicon.



Tenendo premuto il tasto "Control" quando si apre la finestra "Verifica Requisiti Licenza", la tab "Gestione Licenza Software" non viene visualizzata e, al suo posto, compare il pulsante "Licenza Software" nella tab "Verifica Licenza Hardware (USB)". Questo consente di avere una finestra di dialogo di dimensioni ridotte per inserire delle licenze software. Infatti con risoluzioni video uguali o minori di 640x480 non è possibile accedere al pulsante OK per confermare il site key usando la tab 'Gestione Licenza Software'.



Aggiornando Movicon ad una versione successiva è possibile la perdita della Licenza Software precedentemente installata, pertanto è necessario inserirne una nuova. Infatti ogni installazione di Movicon deve essere licenziata con la propria Licenza Software.

Le licenze di tipo software possono essere di tipo "Normale" o di tipo "Easy". Di default, quindi se non diversamente richiesto, le licenze software vengono create di tipo "Easy". Le licenze di tipo "Easy" vengono generate in base alle caratteristiche hardware del computer e per questo motivo non sono trasferibili da un computer all'altro. Le licenze di tipo "Easy" hanno però il vantaggio che possono essere archiviate e recuperate nel caso in cui il disco venga riformattato o l'applicazione reinstallata.

Backup di una licenza "Easy"

E' possibile fare il backup di una licenza di tipo "Easy" semplicemente archiviando il file "Movicon.key" e "Movicon.rst". Quindi in un successivo momento la licenza potrà essere ripristinata, solo sullo stesso computer, recuperando questi file. I file sono localizzati nella cartella di installazione di Movicon per i sistemi operativi Windows XP, mentre nel sistema operativo Windows 10/8/7 si trovano nella cartella "C:\ProgramData\CrypKey\Licenses\<SiteCode>\".

I file "Movicon.key" e "Movicon.rst" sono considerati di sistema, quindi normalmente non sono visibili dall'Esploratore Risorse di Windows. Sarà necessario agire sulle impostazioni dell'Esploratore Risorse per rendere visibili anche i file nascosti e di sistema.



Le licenze di tipo "Easy" si possono usare solo nei sistemi che supportano la tecnologia CrypKey HDSN. Utilizzando sistemi operativi su macchine virtuali questa tecnologia potrebbe non essere supportata, con il risultato che la licenza viene persa ad ogni riavvio.

Richiesta del Codice di Sblocco

Il codice di sblocco deve essere richiesto a Progea unicamente dopo avere eseguito l'installazione di Movicon. Infatti, per ottenere il codice di sblocco, è necessario fornire all'ufficio clienti di Progea il "Site Code", ovvero il codice della stazione PC.

Per ottenere il "Site Code", occorre:

1. Dalla finestra Comandi dell'Esploratore Progetto eseguire il comando "Verifica Requisiti Licenza"
2. Visualizzare la finestra "Gestione Licenza Software"
3. Prendere nota del numero riportato nella casella "Site Code". Questo numero è personale e cambia ad ogni installazione del software.
4. Contattare gli uffici Progea per richiedere il codice di sblocco "Site Key"

Il codice di sblocco "Site Key" quindi è strettamente legato al codice locale "Site Code". Progea non può quindi inviare codici di sblocco se non viene fornito il codice locale. L'invio del codice di sblocco è fornito da Progea immediatamente dopo la richiesta, comunque entro le 24 ore successive. In ogni caso la richiesta deve essere subordinata a regolare ordine. In caso contrario è necessario effettuare l'ordine di acquisto a Progea o al distributore locale.

Introduzione e mantenimento del Codice di Sblocco

Una volta ricevuto il codice di sblocco dall'ufficio vendite di Progea (generato sulla base del "Site Code" fornito), occorre introdurlo nella casella "Site Key" della finestra relativa alla softkey.

Procedere come segue:

1. Dalla finestra Comandi dell'Esploratore Progetto eseguire il comando "Verifica Requisiti Licenza"
2. Visualizzare la finestra "Gestione Licenza Software"
3. Introdurre il codice ricevuto nella casella "Site Key"
4. Chiudere la finestra con OK

A questo punto il codice di sblocco è registrato nel sistema. Al riavvio, Movicon si comporterà come se fosse presente la chiave hardware, con la differenza che la chiave software è installata all'interno del vostro P.C.



Attenzione! Abbiate cura del vostro sistema. Eventuali re-installazioni del software sullo stesso PC o su PC diversi genereranno nuovi "Site Code", pertanto richiederanno nuovi codici di sblocco da parte di Progea!

Trasferimento del Codice di Sblocco

Può risultare necessario decidere di reinstallare il software oppure di trasferire la licenza su un altro PC. Prima di procedere a queste operazioni, è necessario rimuovere la licenza trasferendo il codice di sblocco su Floppy disk, penna USB o un percorso di rete condiviso fra i due PC, ed inserendolo nella nuova postazione.

Definendo i due computer come:

- PC Sorgente: è il PC che contiene la licenza Movicon
- PC Destinazione: è il PC in cui occorre trasferire la licenza

possiamo descrivere la seguente sequenza di operazioni:

1. Nel PC Destinazione inserire un Floppy disk, una penna USB o utilizzare un percorso di rete condiviso fra i due PC e predisporre quest'ultimo al ricevimento della licenza tramite il comando "Registrazione Trasferimento" presente nella finestra "Gestione Licenza Software". Tale finestra è accessibile tramite il comando "Verifica Requisiti Licenza"
2. Trasferire il Floppy disk o la penna USB nel PC Sorgente o utilizzare il percorso di rete condiviso fra i due PC e premere il pulsante "Trasferisci Fuori" presente nella stessa finestra "Gestione Licenza Software"
3. Tornare con il Floppy disk o la penna USB, che a questo punto contiene la licenza, sul PC Destinazione o utilizzare il percorso di rete condiviso fra i due PC e premere il pulsante "Trasferisci dentro" presente nella finestra "Gestione Licenza Software"
4. A questo punto la licenza è stata trasferita nel PC Destinazione. Per tornare a spostare la licenza occorre ripetere tutte le suddette operazioni

Riassumendo, le operazioni da eseguire per il trasferimento della licenza quindi devono sempre essere:

1. Registrazione Trasferimento
2. Trasferisci Fuori
3. Trasferisci dentro



Le licenze di tipo "Easy" non possono essere trasferite da un computer ad un altro in quanto sono legate all'hardware della macchina.

1.5. Licenze per WinCE

I dispositivi utilizzando WinCE prevedono la gestione licenze unicamente attraverso un Codice di Sblocco Softkey.

In assenza di licenza, l'esecuzione runtime del progetto sul dispositivo WinCE sarà eseguita in modalità Demo.

Gestione Licenze Movicon CE

Acquistando licenze per Movicon CE, l'utente riceverà la licenza sotto forma di Serial Number. Contestualmente riceverà i diritti di accesso al sito Progea per ottenere il codice di sblocco SoftKey da inserire sul dispositivo.

In tal modo, l'utente potrà accedere al sito in qualsiasi momento, 24 ore su 24, per generare automaticamente il codice di sblocco in funzione del proprio site code.

- **Attenersi alle istruzioni ricevute al momento dell'acquisto.**

Esecuzione in modalità Demo su WinCE

All'avvio del progetto, Movicon CE richiederà l'introduzione della licenza. Premendo il pulsante Demo Mode, il progetto sarà eseguito in modalità Demo. In questa modalità l'esecuzione del progetto è limitata per 120 minuti. A tempo vengono tracciati dei messaggi nel log del progetto che indicano il tempo rimanente. Le opzioni disponibili sono:

- Sinottici = illimitati
- Allarmi e Messaggi = illimitati
- Byte I/O = 0
- Driver = 1
- Utenti Web Client = 1

- Opzioni tutte

1.6. Chiavi Hardware

La chiave di protezione hardware può essere di tipo LPT o USB. La chiave di tipo LPT è prevista per essere collegata sulla porta parallela LPT del PC. In caso di presenza di più porte LPT sul PC, Movicon cercherà in sequenza la chiave sulle porte parallele ad iniziare da LPT1. Nel caso in cui su questa porta risulti collegata una stampante, scollegare la stampante, inserire la chiave di protezione e ricollegare la stampante sulla stessa chiave di protezione che farà così da connettore.

La chiave di tipo USB invece è prevista per essere collegata su una porta USB (Universal Serial Bus). In tal caso, vista la tipologia della connessione USB, la chiave potrà essere installata in qualunque porta USB del PC e potrà essere collegata o scollegata anche a PC Acceso.

Se non è utilizzato un codice software di sblocco, la chiave di protezione è assolutamente necessaria al funzionamento del sistema, ne abilita le opzioni e contiene un numero di serie progressivo attribuito dal costruttore. Per visualizzare il numero di serie e le opzioni abilitate al funzionamento del pacchetto Movicon acquistato, occorre selezionare il comando "Verifica Licenza Hardware (USB)".

Installazione chiave USB

In caso di installazione di una chiave di tipo USB, il sistema operativo richiederà alla prima installazione il driver del prodotto installato.

Installazione chiave LPT

La chiave di protezione LPT normalmente è compatibile con le porte parallele di tutti i PC secondo gli standard in vigore.



Movicon è un sistema SCADA/HMI per Windows™ interamente progettato e realizzato da Progea.

© 2016 - Tutti i diritti riservati.

E' vietata la riproduzione o la divulgazione del presente manuale o del programma senza la preventiva autorizzazione scritta di Progea Srl.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preventiva segnalazione e senza comportare alcun vincolo all'ente realizzatore.



Via D'annunzio 295
41123 Modena - Italy
Tel. +39 059 451060
Fax +39 059 451061
Email: info@progea.com
Http://www.progea.com



Via XX Settembre, 30
Tecnocity Alto Milanese
20025 Legnano (MI) Italy
Tel. +39 0331 486653
Fax +39 0331 455179
Email: willems@progea.com



Progea Deutschland GmbH
Marie-Curie-Str. 12
D-78048 VS-Villingen
Tel: +49 (0) 7721 / 99 25 992
Fax: +49 (0) 7721 / 99 25 993
info@progea.de



Progea International Ltd
via Sottobisio 28
6828 Balerna - Switzerland
tel +41 (91) 9676610
fax +41 (91) 9676611
international@progea.com



Progea North America Corp.
2380 State Road 44 suite C
Oshkosh, WI 54904
Tel. +1 (888) 305 2999
Fax. +1 (920) 257 4213
info@progea.us