



Movicon NExT
14.0 Licenze
Ver.3.4.268

Sommario

1.1. PROTEZIONE DEL SISTEMA	1
1.2. CONTEGGIO DEL NUMERO TOTALE DI TAG DI I/O	3
1.3. GESTIONE LICENZA	5
1.4. LICENZE DI RETE NET	9
1.5. OPZIONI LICENZA	13
1.6. LICENZE WEBCLIENT	17

1.1. Protezione del Sistema

Il prodotto software Movicon.NExT è protetto contro l'utilizzo non autorizzato mediante 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**
2. **Codici di Attivazione "SoftKey"**

All'avvio, e durante il funzionamento, il sistema provvede a verificare, in sequenza, la presenza di una chiave hardware USB locale, poi la presenza di una licenza software locale, quindi una licenza di rete.

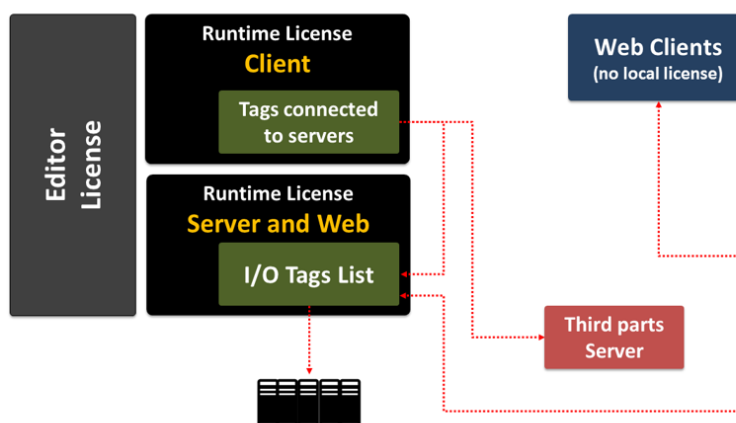
Nel caso in cui non fosse presente nessuna licenza, il sistema entrerà in modalità Demo (Evaluation Mode), con le funzionalità descritte nei paragrafi seguenti.



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 avviato in versione dimostrativa, con le funzionalità descritte più avanti.



Licenze di Sviluppo

Movicon.NExT prevede la modalità di sviluppo (Editor, o Design Mode), modalità nella quale l'utente configura e programma le funzioni di progetto, che poi saranno eseguite in runtime.

La Licenza di sviluppo è necessaria per utilizzare il prodotto in fase di progettazione. Utilizzando la sola Licenza di Sviluppo, quando si avvia il progetto in esecuzione runtime, questo verrà eseguito per un tempo di 2 ore, notificando all'avvio la mancanza

di una licenza runtime. Naturalmente sono disponibili licenze che prevedono la funzione sia di Sviluppo che di Runtime.

Licenze Runtime

L'esecuzione dei progetti Pleatform.NExT avviene nella modalità "Runtime".

L'esecuzione Runtime può avvenire direttamente all'avvio (opzione -<start> sulla riga di comando), oppure passando dalla modalità "Sviluppo" (Editor) alla modalità Runtime.

L'esecuzione in Runtime del progetto richiede sempre la presenza di una regolare Licenza Runtime. Qualora non fosse presente una licenza Runtime, il progetto verrà eseguito in modalità Demo, per un periodo di tempo limitato a 2 ore.



Le licenze runtime della piattaforma Movicon.NExT sono modulari e scalabili, disponibili anche come solo Server o solo Client, e sono acquistabili in funzione delle esigenze di progetto, limitando pertanto i costi allo stretto necessario secondo le modalità previste nel listino in vigore.

E' possibile contattare gli uffici commerciali Progea o i distributori per ogni ulteriore informazione.

Evaluation Mode

Se non è presente una regolare licenza, il prodotto funziona in versione di valutazione (Demo).

Il prodotto in modalità Demo **può essere usato unicamente ai fini di valutazione, e non per un uso professionale, secondo i termini della licenza d'uso (EULA).**

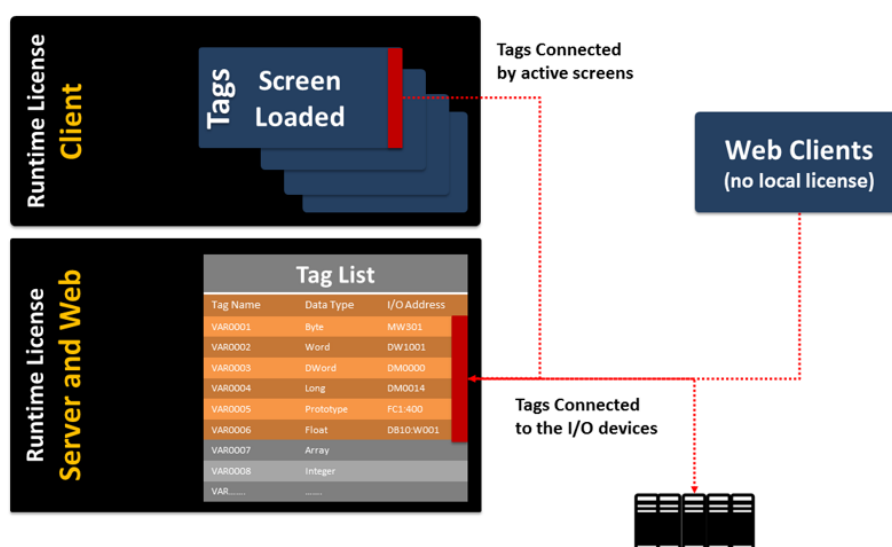
Le limitazioni dal punto di vista delle funzionalità in Demo Mode (o Evaluation Mode) sono:

- 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.
- Durante il tempo di funzionamento consentito, sono disponibili tutte le funzionalità. E' possibile gestire un numero illimitato di variabili, sinottici, allarmi e Driver di Comunicazioni

1.2. Conteggio del numero totale di Tag di I/O

Le licenze del prodotto vengono dimensionate in base al numero di Tag di I/O (Variabili) del progetto.

Il conteggio dei Tag per il dimensionamento della licenza viene fatto in modo differente per il modulo I/O Data Server e per i moduli di visualizzazione (Client) di Movicon.NEXt, in quanto le licenze Client e Server potrebbero essere indipendenti tra loro.



Licenze Runtime Server

Vengono calcolati dalla licenza tutti i Tag definiti nell'Address Space del Server e che sono connessi al campo (ad esempio tramite il Driver di Comunicazione o ad OPC UA Server di terze parti).

Quindi, tutti i Tag che hanno la proprietà "Indirizzo Fisico I/O" impostata.

Se all'avvio del modulo Server il numero di Tag connessi al campo supera il valore definito nella licenza verrà dato un messaggio di avviso, ed il server non verrà avviato.

Licenze Runtime Client

Vengono conteggiati tutti i Tag che sono connessi al Server per i sinottici attivi. Per il Client quindi il conteggio dei Tag viene fatto sul numero di variabili "In Uso" dal modulo Client, considerando che vengono conteggiati tutti i Tag connessi al Server, indipendentemente se il server è Platform.NEXt o un server OPC UA di terze parti, ed indipendentemente se i Tag sul Server siano connessi al campo oppure no.

Occorre quindi dimensionare la licenza Runtime Client in funzione del numero massimo di Tag connessi al server contemporaneamente. In caso di superamento del limite, verrà dato un messaggio di avviso, ed il sinottico non collegherà le variabili.

Definizione di Tag

Ai fini della licenza, è definito Tag ogni variabile di qualsiasi tipo: bit, byte, word, double, long. Questo significa che ogni Tag può definire dati fino a 64 bit.

Per le variabili di tipo Struttura o Array, ogni membro è considerato un Tag ai fini della licenza.

1 Tag = Ogni tipo di singolo dato su una variabile da 1 a 64 bit.

Nota: Ogni membro di array o strutture è considerato come 1 Tag



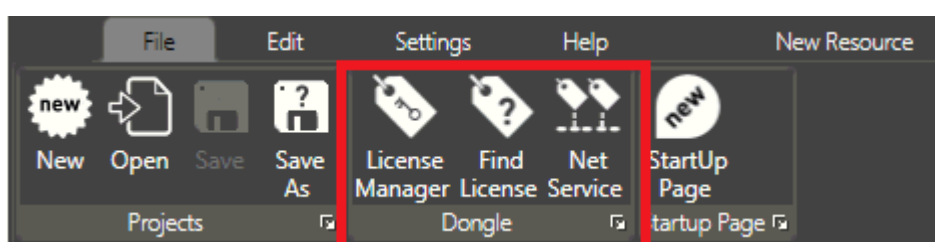
Ogni Tag, indipendentemente che sia di tipo byte, word, long, double ecc. può essere "puntato" al suo interno nel singolo bit secondo le opportune sintassi previste per l'assegnazione dei Tag negli oggetti.

1.3. Gestione Licenza

Tramite il comando **"License Manager"** disponibile nel Ribbon "File - Dongle" di Movicon.NExT, è possibile accedere alla finestra di gestione della licenza. Tramite il Gestore della Licenza, il progettista è in grado di inserire, rimuovere, verificare o aggiornare la licenza della piattaforma installata.

Se nessuna licenza è presente, verrà mostrato il messaggio "License NOT Found !" In tal caso, è possibile utilizzare il prodotto in versione Demo (Evaluation Mode), a scopo di test e valutazione, secondo i termini previsti dalla licenza d'uso, oppure è possibile utilizzare il Gestore Licenza per inserire ed attivare eventuali licenze software SoftKey.

Se invece è presente una licenza valida, il sistema ne riporta le informazioni e ne consente la gestione.



L'illustrazione sopra indica il Ribbon per accedere ai comandi del Gestore Licenza. Tramite questi comandi è possibile gestire, visualizzare, inserire o rimuovere una licenza.

Licenza Hardware (Chiave USB SG-Lock)

La licenza del prodotto può essere acquistata sotto forma di chiave hardware, da collocare su una porta USB della macchina su cui il prodotto è installato. E' possibile anche disporre di una chiave USB remota, utilizzando un apposito sistema di virtualizzazione della porta USB (non fornito).

Se viene rilevata una licenza hardware, il sistema ne riporta il Numero di Serie (Serial Number), un numero univoco per ogni specifica licenza.

Tutte le informazioni della licenza installata sono visualizzate nella apposita finestra di informazioni, attivabile dal comando del Ribbon "Trova Licenza".



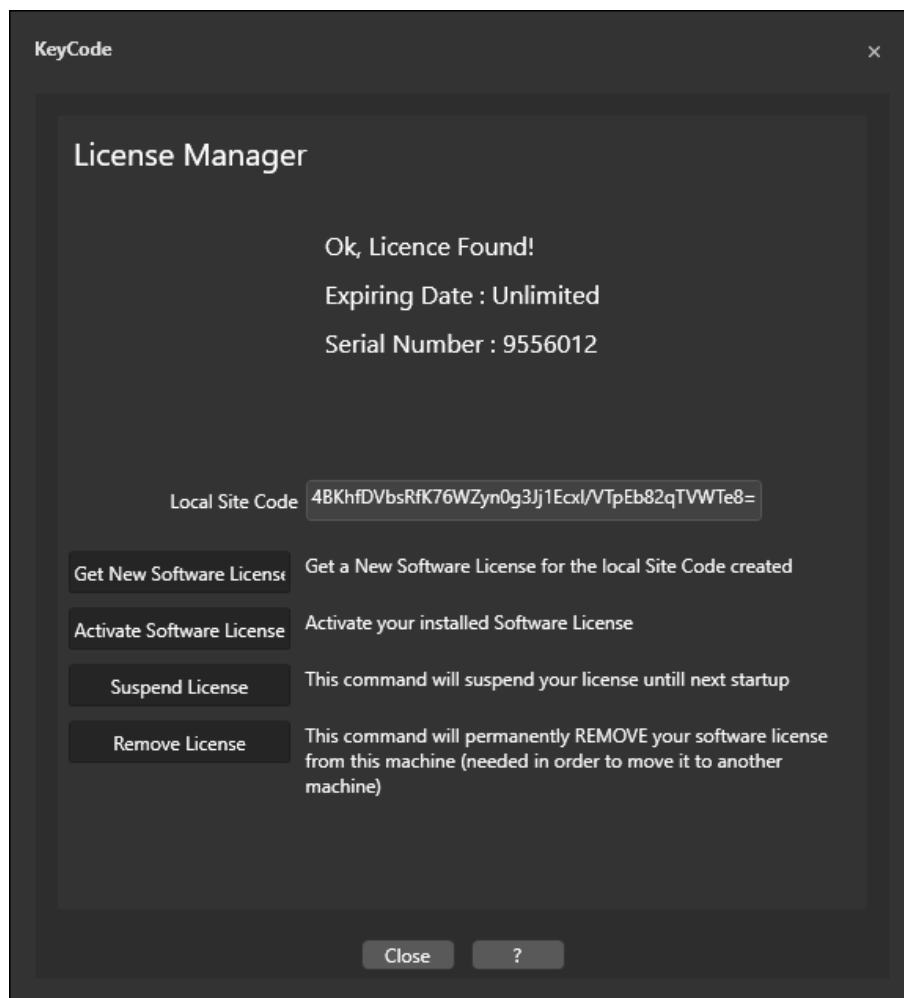
Da notare che, ovviamente, una chiave di licenza hardware USB non può essere rimossa o sospesa dal gestore Licenza, essendo installata fisicamente sulla porta USB del PC

Licenza Software

La licenza del prodotto può essere acquistata sotto forma di codice di attivazione software (Softkey). Il codice di attivazione è un file contenente un codice univoco, determinato e generato in conseguenza al codice locale definito "Site Code". Pertanto, per ottenere una licenza software è indispensabile fornire a Progea il proprio codice locale "Site Code", che è disponibile dalla finestra di Gestione Licenza.

Per accedere ai comandi di Gestione della Licenza Software, è possibile utilizzare il comando dal Ribbon "Gestione Licenza".

Verrà visualizzata una finestra come quella illustrata sotto, dalla quale sarà possibile disporre dei comandi di operatività sulla licenza.



Expiring Date

E' possibile disporre di licenze temporanee, valide quindi per un periodo di tempo limitato. In questo caso, in base agli accordi commerciali, l'utente può installare una licenza che terminerà automaticamente alla scadenza del tempo prefissato. Nella finestra del Gestore Licenze è disponibile l'informazione relativa alla data di scadenza della licenza temporanea attivata.

Serial Number

Nella finestra di Gestione Licenza viene visualizzato il Serial Number che la identifica. Questo codice potrebbe venir richiesto dagli uffici commerciali o dal distributore Progea in caso di modifica o spostamento della licenza.

Il codice locale "Site Code"

Nella finestra di Gestione Licenza viene visualizzata una stringa alfanumerica definita "Local Site Code". Questo codice è fondamentale per ottenere una licenza di attivazione valida. Il codice locale Site Code è univoco e legato alla macchina su cui è installato il prodotto.



La licenza software è univoca e legata esclusivamente al proprio "Site Code", il codice locale appartenente al PC dalla quale è stato generato. Tale codice non potrà quindi funzionare su nessun'altro PC.

Per ottenere una licenza software è necessario effettuare l'acquisto presso gli uffici commerciali Progea, oppure presso uno dei distributori Progea. L'utente che acquista una licenza software riceve, oltre al numero di serie della licenza stessa, un file

contenente il codice di attivazione, generato in funzione del codice Site Code, oppure le credenziali di accesso al sito web per la generazione on line della licenza stessa.

Ottenere una nuova licenza software

Il comando "**Ottieni Licenza Software**" presente sulla finestra di Gestione Licenza permette l'accesso al sito web riservato agli utenti Progea per la generazione online delle licenze del prodotto. Attraverso la procedura guidata, l'utente accreditato potrà, dopo l'autenticazione, digitare il numero di serie della licenza acquistata e generare quindi immediatamente il file con il codice di licenza da inserire ed attivare nel proprio sistema.



La licenza software consiste quindi "fisicamente" in un file, di tipo criptato, che contiene il numero di codice di licenza acquistato, determinato dal proprio Site Code locale.
Il file di Licenza può essere generato autonomamente nel sito web Progea oppure, per semplicità, può essere fornito al cliente via e-mail direttamente da Progea.

Può tranquillamente essere fatta una copia di backup del file di licenza. La licenza infatti, essendo legata al site code locale, non può essere duplicata su altri PC.

Attivare la propria licenza software

Dopo avere ottenuto il file di licenza software, direttamente tramite il sito web di Progea, oppure indirettamente dagli uffici commerciali o dal distributore Progea, è necessario procedere con l'attivazione della licenza ricevuta.

Mediante il comando "**Attiva Licenza Software**", disponibile dalla finestra di Gestione Licenza, verrà richiesto di selezionare il file di licenza ottenuto. Occorre quindi indicare la cartella di destinazione di tale file, che solitamente ha l'estensione .mlztrack.

Confermando la selezione del file, il sistema attiverà e registrerà la licenza, confrontandola per verifica con il Site Code locale.

Se l'operazione andrà a buon fine, verrà visualizzato il messaggio di "Attivazione avvenuta con successo" ed il prodotto sarà correttamente licenziato.

In seguito, sarà possibile vedere tutti i dettagli della licenza installata nella finestra "Trova Licenza" come descritto nei prossimi paragrafi.



Il comando "Attiva Licenza Software" deve essere utilizzato anche in caso di upgrade di licenza, ad esempio a seguito dell'acquisto di nuove funzionalità o dell'aumento del numero di tag.

Sospensione Licenza

E' disponibile il comando "Sospendi Licenza", in grado di disattivare la licenza installata fino al prossimo startup. Eseguendo la sospensione temporanea della licenza, il sistema funzionerà provvisoriamente in modalità di valutazione "Demo Mode". Questo comando può essere utilizzato a discrezione dell'utente per eventuali attività di debug o manutenzione.

Riavviando Movicon.NExT, verrà ripristinata e riattivata la licenza installata.

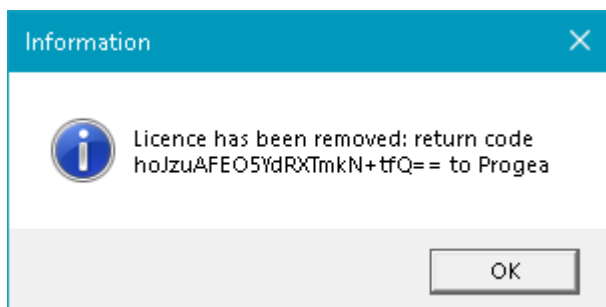
Rimozione Licenza

Il comando "Rimuovi Licenza" permette di rimuovere e invalidare la licenza installata, al fine di spostarla su un altro PC.

In caso di upgrade della licenza quindi seguire la procedura di attivazione licenza software.



IMPORTANTE: Dopo la conferma di rimozione verrà visualizzato in una finestra di dialogo un codice alfanumerico da comunicare a Progea per ottenere un nuovo file di licenza (quindi con nuovi Serial Number e Site Code) per il nuovo PC.



Una volta completata la procedura di rimozione, il sistema tornerà in modalità di valutazione "Demo Mode" e non sarà più possibile riutilizzare il file di licenza precedente.

Sarà comunque possibile attivare una diversa licenza software purchè riferita ad un Serial Number diverso rispetto al precedente.

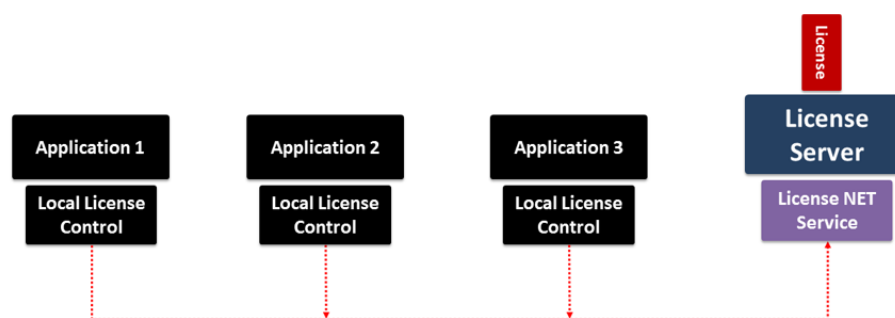
Licenze e tempo

E' possibile disporre di licenze temporanee, valide quindi per un periodo di tempo limitato. In questo caso, in base agli accordi commerciali, l'utente può installare una licenza che terminerà automaticamente alla scadenza del tempo prefissato. Nella finestra del Gestore Licenze è sempre disponibile l'informazione relativa alla data in cui scadrà la licenza temporanea attivata.

1.4. Licenze di Rete NET

Il gestore licenze di Movicon.NExT consente la gestione di licenze di rete, per supportare al meglio le architetture che prevedono la presenza di un certo numero di stazioni in rete con la centralizzazione della licenza in rete **su un'unica postazione Server**, oppure le architetture basate su **Windows Terminal Server** (o Remote Desktop).

Queste architetture richiedono l'utilizzo del Servizio di Licenza di Rete NET di Movicon.NExT.



L'illustrazione mostra un esempio di postazioni distribuite in rete, dove ogni applicazione ricerca la presenza di una licenza di rete.

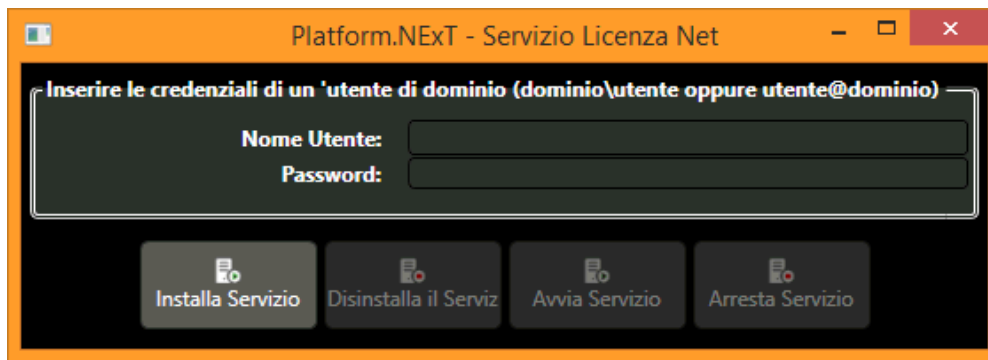
Per chi lo desidera quindi, è possibile utilizzare nelle architetture di rete una sola licenza "centralizzata", anziché la singola licenza per ogni postazione. In questo modo ogni utente remoto può eseguire il software, che verrà autenticato da una licenza unica presente sulla rete.

E' necessario in tal caso utilizzare un apposito servizio di rete di Movicon.NExT, una piccola applicazione server che deve essere installata sulla postazione PC che ospiterà la licenza NET (che può essere indifferentemente di tipo hardware USB o software). Questo servizio gestirà l'autenticazione delle licenze degli utenti in rete. Ogni utente dovrà necessariamente configurare, su ogni postazione remota che intende condividere la licenza NET, su quale stazione di rete è installato il Servizio, indicando il nome ed eventualmente la porta come descritto in questo capitolo.

Installazione del Servizio di Rete della licenza NET

Per rendere la licenza di rete a tutte le postazioni remote, è necessario prima installare opportunamente il servizio della licenza di rete.

Il servizio della licenza di rete consiste in una piccola applicazione server, denominata MSZService.exe, che può essere installato sulla postazione che svolgerà la funzione di ospitare la licenza di rete, utilizzando il comando dal Ribbon **"Servizio Licenza NET"**. Utilizzando il comando del Ribbon, apparirà la finestra di impostazione del Servizio:



Ove richiesto dal server di rete, potrebbe essere necessario impostare le credenziali di accesso al dominio di rete, con nome utente e password del dominio. Tramite questa finestra è possibile eseguire i comandi relativi al servizio di licenza sulla postazione sulla quale si sta operando:

Installa Servizio: installa l'applicazione della Licenza di Rete come servizio locale a Windows

Disinstalla Servizio: rimuove il servizio della Licenza di Rete

Avvia il Servizio: avvia l'applicazione di servizio per la Licenza di Rete

Arresta il Servizio: avvia l'applicazione di servizio per la Licenza di Rete

Dopo avere installato correttamente ed avviato il servizio, questo provvederà a leggere la licenza di rete presente sulla medesima postazione PC e ad autenticare gli utenti fino al numero massimo consentito dalla licenza acquistata.

Inserimento Licenza di rete NET

Per l'inserimento della Licenza di Rete si procede come per l'inserimento di una normale licenza, soltanto che la licenza dovrà essere acquistata come licenza di rete NET, con la definizione del numero di Utenti (postazioni) abilitati.

1. Se si utilizza una licenza con chiave hardware USB, basterà inserire la chiave USB nella macchina Server dove è stata installata l'applicazione di servizio come descritto sopra (MSZService.exe).
2. Se si utilizza una licenza software, sarà necessario inserire ed attivare la licenza software secondo le procedure di attivazione licenza gestite dal **Gestore Licenza** di Platform.NExT, descritte nell'apposito paragrafo. E' importante ricordare che anche la licenza software di rete NET dipende dal codice locale Site Code della postazione PC in cui si installa la licenza.

Accesso alla Licenza NET ed Autenticazione Utenti

Per utilizzare una licenza di rete NET da una qualsiasi postazione remota, occorre eseguire necessariamente una configurazione, localmente ad ogni postazione remota che intende accedere alla licenza.

Infatti, il sistema di controllo di licenza di ogni applicazione Movicon.NExT prevede, all'avvio, la verifica della presenza di una licenza valida secondo una sequenza ben precisa: prima si verifica la presenza di una licenza locale. Questa, se presente, avrà sempre la precedenza su eventuali licenze di rete (secondo quanto descritto nel paragrafo della Gestione Licenze). Nel caso in cui non siano individuate licenze locali, il sistema provvede alla ricerca in rete del Servizio di Gestione Licenza di Rete. Se

individuato, il sistema provvede quindi a gestire l'autenticazione della licenza locale secondo il numero massimo di utenti previsto dalla licenza di rete. Il file locale di configurazione MSZ.dll.config va necessariamente configurato per indicare al sistema su quale PC di rete deve essere cercato il servizio di licenza di rete.



Nel file MSZ.dll.config è possibile modificare l'impostazione del nome Server (HostName) e della porta (ServerPort) da utilizzare per individuare il servizio di licenze. Tali impostazioni al momento vanno modificate da utenti esperti editando direttamente il file con un editor di testi (es. Notepad):

```
<setting name="HostName" serializeAs="String">  
    <value>localhost</value>  
</setting>
```

Dove il nome di default "localhost" va sostituito con il nome della postazione di rete in cui è installato il servizio della licenza di rete.

Nello stesso file è possibile cambiare anche il numero della porta di rete, che per default è la numero 62873. Attenzione che se si cambia il numero della porta, questo deve corrispondere sia sul server che sulle postazioni remote.

Il servizio di gestione licenze NET di Platform.NexT crea una lista di Utenti che sono connessi e quando viene raggiunto il limite definito nella licenza non accetta altre connessioni: in tal caso, l'applicazione non autenticata per raggiunto limite di Utenti funzionerà in modalità Demo, non avendo ricevuto l'attivazione della licenza. La gestione degli Utenti connessi ed autenticati viene gestita del Servizio di Licenza di Rete, aggiungendo gli utenti quando si collegano ed eliminandoli quando si scollegano (ad esempio se una applicazione di Movicon.NExT in rete viene chiusa correttamente, il Servizio di rete della Licenza aggiorna la lista per consentire eventualmente ad altri Utenti di connettersi).



In questo modo il gestore di rete offre un utilizzo dinamico della licenza, che permette di gestire sistemi che possono impegnare o libera la licenza a seconda delle necessità. Tenere presente comunque che aprendo più istanze di prodotto sullo stesso PC (utilizzando lo stesso utente), ogni istanza andrà ad occupare un Utente di licenza.



Attenzione, potrebbero verificarsi circostanze particolari per cui un Utente non notifica correttamente la sua chiusura, ad esempio se una applicazione viene "terminata" manualmente o per altre eventuali chiusure anomale. Per questo motivo ogni volta che un Utente richiede l'accesso al servizio di rete, questo come prima cosa verifica se tale Utente è già in lista, e nel caso aggiorna soltanto la sua data di accesso.

Info sullo stato della Licenza di Rete

Nella finestra "Gestione Licenza" di ogni postazione sono disponibili le informazioni di stato relativo all'utilizzo delle licenze di rete.

E' possibile infatti vedere:

- **Nr. di Utenti attualmente connessi dal Servizio di Rete**
- **Nr. di Utenti massimo previsto dalla Licenza di Rete NET acquistata ed installata.**

Tenere presente che la finestra di Gestione Licenza mostra sempre anche il "Site Code locale". Ogni Site Code è sempre locale, a prescindere dalla licenza di rete. Infatti, una postazione Locale potrebbe sempre installare, se lo si desidera, una licenza locale a prescindere dalla presenza di una licenza di rete. Come già detto, una licenza locale ha sempre la precedenza su una licenza di rete.

Installazione manuale del Servizio di Licenza di Rete NET

Finora abbiamo descritto l'installazione e la gestione del Servizio di Rete di Licenza NET utilizzando il Prodotto Movicon.NexT ed i suoi tools. Questo significa che, sulla postazione Server della Licenza di Rete sia installato Movicon.NExT.

Tuttavia, potrebbe essere possibile utilizzare il servizio di rete della licenza anche senza installare localmente il prodotto Movicon.NExT.

In tal caso, le operazioni devono essere fatte da **utenti esperti** considerando quanto descritto finora, come criteri di funzionamento, e quanto segue:

1. E' possibile copiare ed installare manualmente l'applicazione MSZService.exe ed il suo file di configurazione MSZService.exe.config sulla postazione PC che deve comunque gestire la licenza di rete. Tale eseguibile può essere avviato come servizio di Windows o da console (arg: -noservice). In questo secondo caso nella finestra DOS verrà mostrato il SiteCode locale e altre informazioni utili, come ad esempio il numero di utenti abilitati (nel caso la licenza venga riconosciuta) e il numero di utenti che hanno usufruito del servizio.
2. Con il Site Code locale è possibile ottenere da Progea la Licenza di rete, che deve essere copiata manualmente nella cartella C:\ProgramData\Progea\Movicon.NExT
3. Per gli utenti esperti, nel file MSZService.exe.config è possibile modificare l'impostazione della porta (ServerPort) sulla quale il servizio si mette in ascolto per accettare le autenticazioni Utenti.

Licenza di rete NET per sistemi Windows Terminal Server o Remote Desktop

L'utilizzo di architetture basate sui sistemi operativi Microsoft Windows Terminal Server (WTS) o Remote Desktop Server richiede la presenza di una licenza di rete di tipo NET, come descritto in questo capitolo.

Il numero di Utenti della Licenza NET corrisponderà al numero di Utenti Terminal Server che devono essere gestiti nella propria architettura.

1.5. Opzioni Licenza

Utilizzando il comando "Trova Licenza" dell'apposito Ribbon, è possibile visualizzare tutti i dati relativi alla licenza installata, se correttamente attivata.

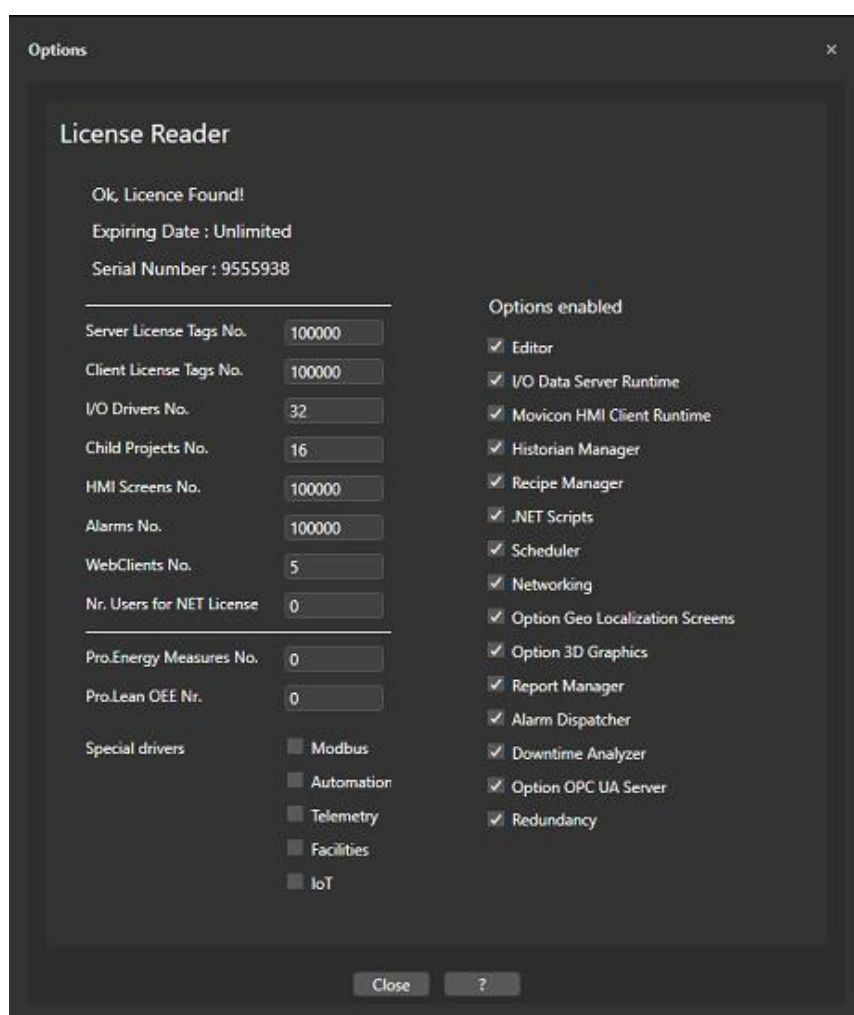
La politica commerciale del prodotto infatti prevede la modularità delle licenze non solo in funzione della quantità di Tags, ma anche secondo moduli e funzionalità opzionali.

La finestra "Trova Licenza" riporta nel dettaglio tutte le funzionalità abilitate nella licenza (chiave hardware USB o software) inserita nel sistema.

Se non è presente alcuna licenza, nella parte superiore della finestra verrà visualizzato "Licenza non trovata!" e nello sfondo della finestra apparirà la scritta "Demo Mode".

In Demo Mode tutte le opzioni di licenza saranno abilitate e i contatori saranno impostati al massimo del valore, ma il sistema funzionerà in runtime per un massimo di due ore.

- La licenza può essere di tipo Client-Server, ma anche "Solo Client" o "Solo Server". Per questo motivo vi sono funzioni opzionali disponibili per il Server ed altre per il Client.



La finestra, all'apertura, esegue una verifica della licenza installata e riporta le relative caratteristiche secondo le funzioni indicate:

Editor

Questa opzione, se abilitata, abilita l'utilizzo del prodotto in modalità di sviluppo progetti (Editor), ovvero consente l'editazione e lo sviluppo di qualsiasi tipo di progetto.

Nr. Utenti Licenza di Rete NET

Questo parametro indica la quantità contemporanea di utenti per licenze di rete di tipo NET oppure per utenti Windows Terminal Server

Nr. Progetti Figlio

Questo parametro indica la quantità massima di "progetti figlio" dichiarabili nel progetto.

Pro.Energy Measures No.

Questo parametro di licenza indica il numero di contatori massimo da gestire nel progetto Pro.Energy

Pro.Lean OEE Nr.

Questo parametro di licenza indica il numero di risorse/macchine massimo di cui gestire l'OEE all'interno del progetto Pro.Lean.

Funzioni Opzionali sul Server

Si elencano di seguito le funzionalità opzionali disponibili per il modulo Server:

Runtime I/O Data Server

Questa opzione, se abilitata, consente l'esecuzione runtime del modulo I/O Data Server. Notare che la gestione Allarmi e la Gestione Historian fanno parte del modulo I/O Data Server, pertanto richiedono il modulo I/O Data Server abilitato.

Historian - Data Loggers

Questa opzione, se abilitata, consente l'esecuzione runtime della funzionalità Historian e Data Logger, funzionalità prevista dal modulo I/O Data Server. La funzionalità Historian prevede la gestione dei motori di registrazione storica Data Logger e Historicals. Se l'opzione non è abilitata sulla licenza, i motori di registrazione dati del server non verranno avviati in runtime.

Gestore Ricette

Questa opzione, se abilitata, consente l'esecuzione runtime dei moduli "Ricetta". I moduli ricetta consentono la gestione degli archivi di dati per gli utenti, la visualizzazione di questi e la comunicazione diretta con i dispositivi in campo.

.NET Scripts

Questa opzione, se abilitata, consente di poter utilizzare ed eseguire runtime il codice "VB.NET Script", sia come risorsa sul server che sul client, oppure anche come codice all'interno degli oggetti dei sinottici. Significa quindi che, per l'intero sistema, il motore di interpretazione del codice Script è abilitato.

Movicon HMI Client Runtime

Quando quest'opzione viene abilitata, permette l'esecuzione in runtime del modulo di MoviconNExT, quindi l'interfaccia del client HMI verso PlatformNext server o altri server.

Schedulatore

Questa opzione, se abilitata, consente di poter avviare in runtime il server di schedulazione comandi, il Modulo funzionale "Schedulatore" disponibile nei progetti. Se

l'opzione non è attiva, il Modulo Server Scheduler partirà in Demo Mode e potrà funzionare soltanto per due ore.

OPC UA Server

Questa opzione, se abilitata, consente l'abilitazione runtime della funzionalità OPC UA Server. Significa che l'I/O Data Server in questo caso esporrà le proprie variabili Tag ad eventuali OPC UA Clients (es. applicazioni software di terze parti, HMI di terze parti, ecc.), utilizzando la specifica standard di connettività OPC UA.

in caso contrario, i Tags di progetto non saranno esposti ad altri OPC UA Server di terze parti.

Ridondanza

Questa opzione, se abilitata, consente di poter disporre localmente della funzionalità di Ridondanza dei Servers. La funzionalità di ridondanza, (hot backup dei server) provvede a gestire due o più server in modalità definita anche "fault tolerant", gestendo la sincronizzazione dei dati sia storici che real-time.
Da notare che questa funzionalità deve essere abilitata su ogni singolo server da sincronizzare.

Nelle stazioni Client, la funzionalità di ridondanza è sempre attiva e disponibile, con la ricerca e lo scambio dinamico ed intelligente sul server attivo.

Alarm Dispatcher

Questa opzione, se abilitata, consente di poter avviare in runtime il server di notifica di Allarmi e Messaggi, il Modulo Alarm Dispatcher. Se l'opzione manca, il Modulo Alarm Dispatcher partirà in Demo Mode e potrà funzionare soltanto per due ore.

Nr. Tag Licenza Server

Questo parametro indica la quantità di variabili Tag abilitate dalla licenza per il server che possono essere collegate al campo, ovvero all'indirizzo fisico di I/O.

Nr. I/O Drivers

Questo parametro indica la quantità di Drivers di comunicazione abilitati dalla licenza, intesi come numero di protocolli simultaneamente eseguibili nel progetto server. Da considerare che anche il driver OPC UA Client conta per la licenza come qualsiasi altro I/O driver.

Nr. Allarmi

Questo parametro indica la quantità di Allarmi abilitati dalla licenza per il server che possono essere gestiti nel progetto. questo numero può eccedere in sviluppo, ma non in runtime, gli allarmi che risulteranno eccedere il numero limite saranno quindi ignorati.

Nr. Utenti Web Client

Questo parametro indica la quantità contemporanea di utenti Clients che possono accedere al progetto quando pubblicato su HTML5.

Da considerare che ogni istanza Client remota, anche se eseguita sullo stesso PC remoto, è necessariamente considerata una istanza specifica, e quindi conta come un utente Web Client.

Special Drivers

in questa sezione viene suddivisa la gestione delle licenze dei driver in 5 macro categorie.



Le opzioni "Automation" e "Modbus" saranno sempre disponibili per la Versione **Movicon NeXT** e Connex, Mentre per la Versione **Movicon NExT BA** saranno attivate le opzioni "Facilities" e "ModBus", per tutte le altre sarà comunque necessario attivare "l'opzione di licenza runtime" a seconda del driver che si desidera utilizzare.



Nel caso in cui il driver selezionato non abbia attivata la licenza per il suo gruppo di appartenenza apparirà il messaggio di mancata inizializzazione del driver "**The driver[nome driver]has not been initialized properly...**"

Funzioni Opzionali sul Client

Si elencano di seguito le funzionalità opzionali disponibili per il modulo Client:

Geo Localizzazione

Questa opzione, se abilitata, consente di poter eseguire in runtime le funzioni di Geo Localizzazione da parte del progetto. La Geo Localizzazione include l'uso delle mappe geografiche e le funzionalità relativamente collegate a queste.

3D Manager

Questa opzione, se abilitata, consente di poter utilizzare in runtime il gestore della grafica 3D di Movicon.NExT. Se l'opzione non è abilitata sarà comunque possibile inserire gli oggetti 3D durante lo sviluppo del progetto, ma in fase di Runtime questi non verranno visualizzati.

Reports Manager

Questa opzione, se abilitata, consente di poter utilizzare all'interno del progetto gli oggetti Data Analysis ed i Report. Se l'opzione non è invece abilitata gli oggetti Data Analysis resteranno disabilitati e i Report non saranno disponibili. Da notare che, utilizzando il Web Client, i Reports sono disponibili indipendentemente dalla licenza.

Downtime Analyzer

Questa opzione, se abilitata, consente di poter visualizzare in runtime i Report Statistici sugli allarmi del progetto, che consentono l'analisi degli allarmi e dei fermi di impianto secondo le funzionalità previste di analisi grafiche e tabella per frequenza e per durata degli eventi, su periodi di tempo impostabili.

Networking

Questa opzione, se abilitata, consente la connessione in runtime da parte dei Client HMI di Movicon.NExT all'I/O Data Server, qualora i Client Movicon.NExT siano residenti su altre stazioni in rete. Se l'opzione non è invece abilitata si potranno collegare al Server soltanto i Clients locali, sullo stesso PC.

Nr. Tag Licenza Client

Questo parametro indica la quantità di variabili Tag abilitate dalla licenza per il Client che possono essere collegate al server, sia che il server sia locale, remoto o di terze parti.

Nr. Sinottici HMI

Questo parametro indica la quantità di sinottici consentiti dalla licenza per il Client che possono essere inseriti e configurati in un progetto.

1.6. Licenze WebClient

Quando in un progetto Movicon.NExT serve avere soltanto accessi di tipo WebClient (siano di tipo HTML5 o App), e quindi non vi sono connessioni Client desktop, è possibile configurare la licenza inserendo soltanto le opzioni necessarie al WebClient. In questo caso ad esempio non è necessaria l'opzione di licenza " Runtime HMI Client", ma sarà necessario definire il "Nr. Utenti WebClient" che si potranno connettere contemporaneamente e il "Nr. Tag Licenza Client" che ogni sessione potrà connettere. Inoltre andranno abilitate le opzioni aggiuntive necessarie, come ad esempio "Report Manager" (nel caso si vogliano vedere i dati storici su Data Analysis e Report), ecc..

Configurazione con WebServer e I/O Data Server su macchine separate

Quando il sistema viene configurato in modo da avere avviato su una macchina l'I/O Data Server del progetto e su un'altra macchina il WebServer IIS o il Servizio delle App WebClient(WPF) , sarà necessario inserire una licenza anche sulla macchina dove viene eseguito il WebServer IIS o il Servizio delle App. In questo caso la licenza dovrà essere configurata per le caratteristiche necessarie al WebClient, come spiegato sopra.

In una configurazione come quella appena indicata, ad esempio, si dovrà inserire

- una licenza di tipo "Server" sulla macchina in cui è in esecuzione l'I/O Data Server dove non serve specificare il "Nr. Tag Licenza Client" e il "Nr. Utenti WebClient",
- una licenza sulla macchina con il WebServer (IIS) o il Servizio delle App che andrà configurata con soltanto le opzioni per il WebClient, ovvero il "Nr. Tag Licenza Client" e il "Nr. Utenti WebClient", più le eventuali opzioni necessarie come ad esempio "Report Manager".

In alternativa, per avere una licenza unica centralizzata, è sempre possibile acquistare una licenza di tipo "NET" da installare su una macchina qualsiasi e a cui tutte le istanze, I/O Data Server, WebServer ecc., dovranno collegarsi. In questo caso la licenza dovrà comprendere tutte le opzioni necessarie.

