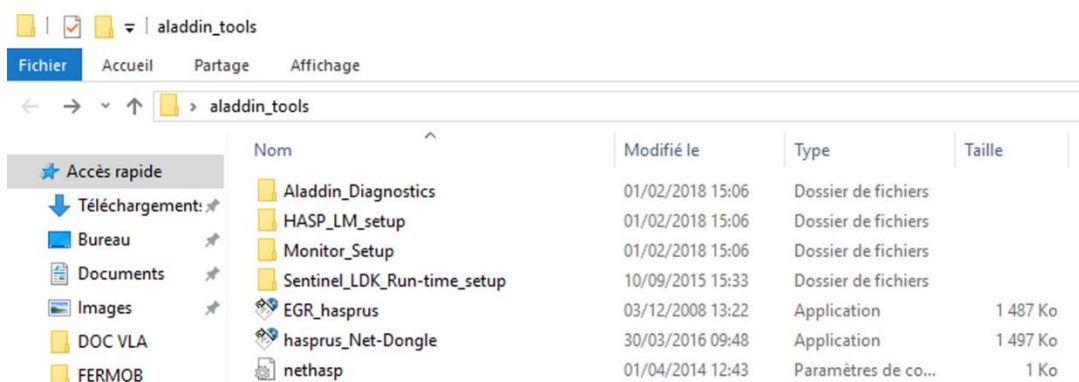
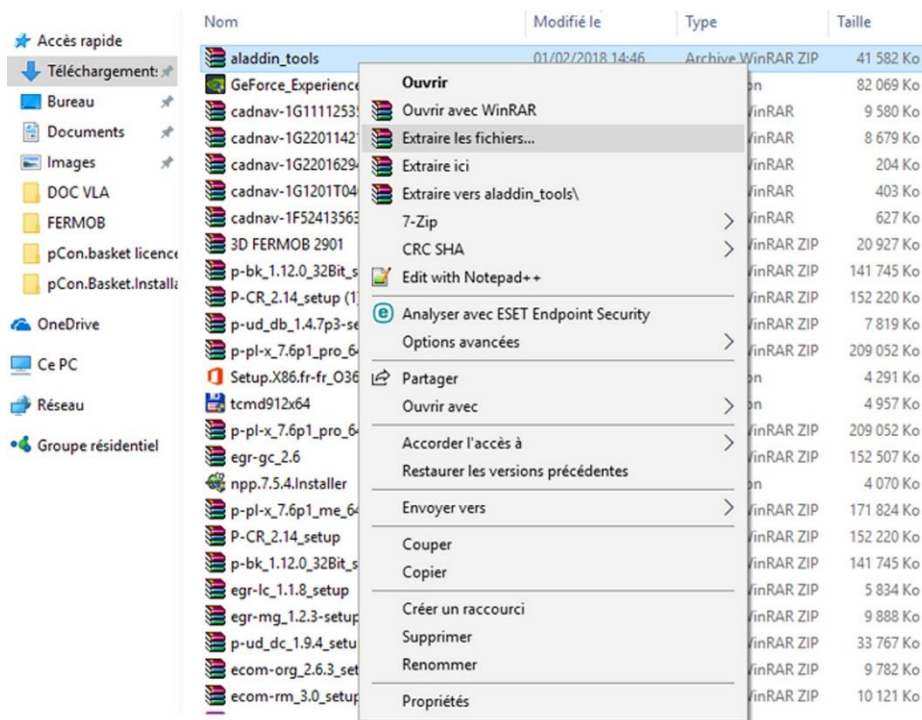


Installation licence flottante : pCon.Basket

ETAPE 1 : Il vous faut d'abord télécharger sur le serveur la boîte d'outils **Aladin** ↓

ETAPE 2 : Ensuite, faites un clic droit sur le dossier Aladin et extrayez-en le contenu, faite de même avec les sous-dossiers compressés à l'intérieur d'Aladin.



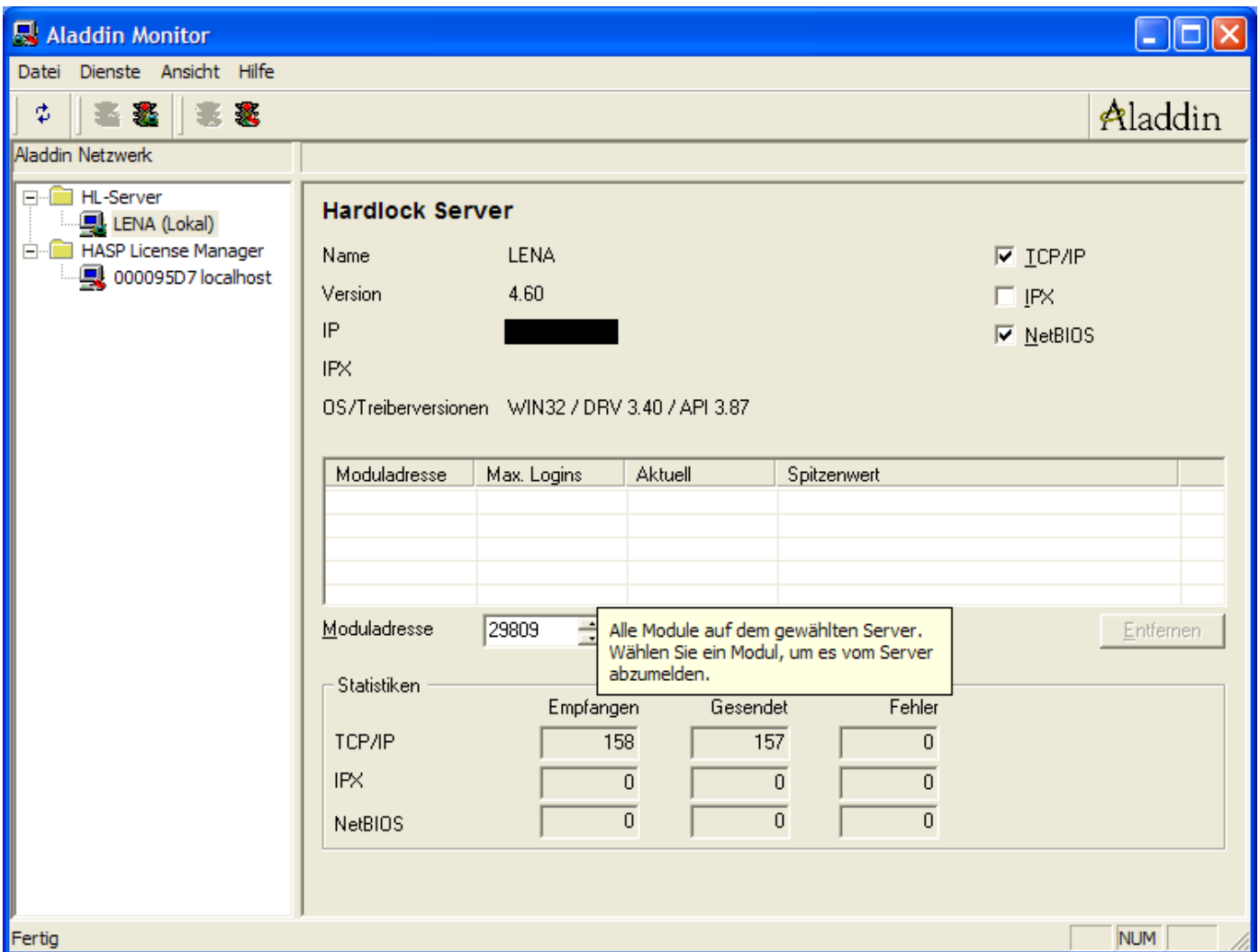
ETAPE 3 : Dans le dossier **Sentinel_LDK_Run-time_setup**, lancez « **HASPUserSetup.exe**. Une fois l'installation terminée, connectez le **dongle** (clé USB commandé chez EasternGraphics contenant votre licence pCon.basket) à votre ordinateur.

ETAPE 4 : Toujours dans la boîte d'outils Aladdin, aller dans le dossier **HASP_LM_setup** et lancez « **lmsetup.exe** ».

Lors de l'installation, il vous est demandé si le firewall doit être adapté. Si vous ne le souhaitez pas, vérifiez simplement que le port 475 UDP soit ouvert. En effet ce port doit être ouvert pour que la connexion à la clé réseau puisse fonctionner.

ETAPE 5 : Allez ensuite dans le dossier **Monitor_Setup**, puis exécutez « **aksmon32_setup.exe** ». Il s'agit du gestionnaire de licence Aladdin, que vous pouvez lancer depuis Démarrer -> Tous les programmes -> Aladdin -> Monitor -> AKS Monitor.

ETAPE 6 : A présent, exécutez le service **HL Server** via le menu "Services / Hardlock". Ensuite, au prochain démarrage de Windows, ce service sera chargé et lancé automatiquement



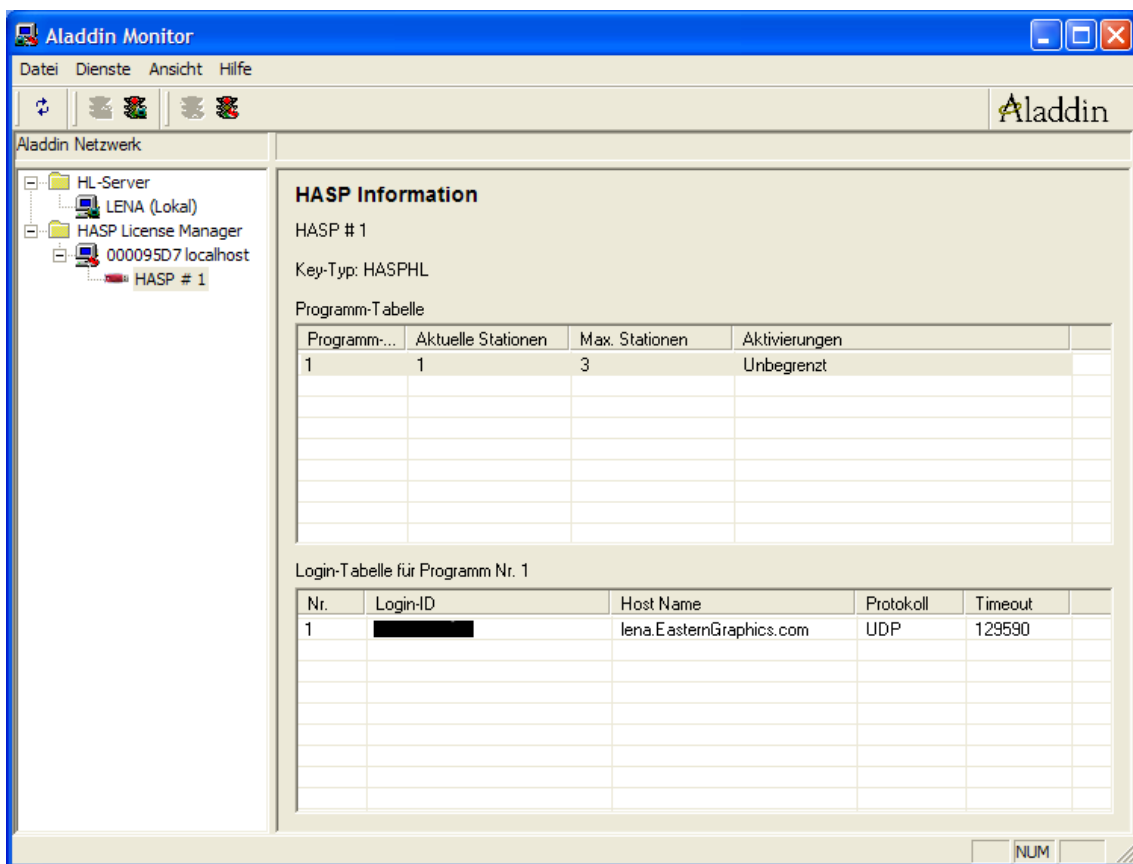
ETAPE 7 : À l'étape suivante, vérifiez si le service HASP LM a été installé et démarrez-le via

le menu "Services / HASP".

ETAPE 8 : Vous pouvez maintenant démarrer le service HASP LM. Au prochain démarrage de Windows, ce service sera chargé et lancé automatiquement.

En utilisant le « **Aladdin monitor** », vous pouvez maintenant vérifier à tout moment combien de personnes sont connectés au serveur.

Veillez noter que le Dongle n'est visible que si au moins un client est connecté.



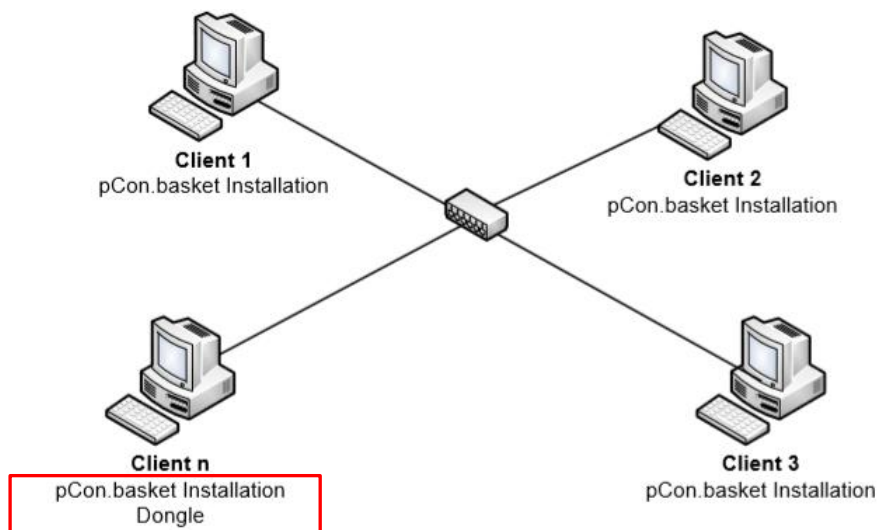
ETAPE 9 : La licence circule normalement sur le réseau. Il ne reste plus qu'à installer [pCon.basket](#), et ses plugins [ReportManager](#) et [Organizer](#) sur les postes concernés. Installez le fichier licence **net-PK.lic** dans C:\Program Files (x86)\EasternGraphics\pCon.basket\etc\licenses cela permettra à votre ordinateur d'aller chercher la licence sur le réseau.

Attention : Si vous avez installé le fichier **net-PK.lic** sur un ordinateur qui possède une licence basket dit « monoposte » celui-ci vérifiera en priorité les licences sur le réseau et n'utilisera pas la licence installée dans le cas où il reste une licence réseau de disponible.

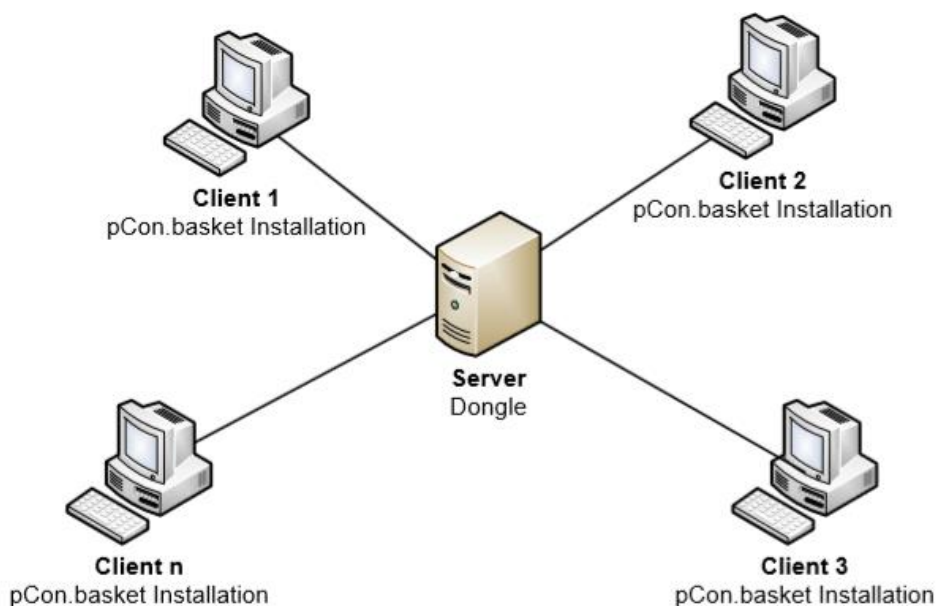
Les différents types de réseau

Une fois pCon.basket installé sur les ordinateurs, la démarche peut différer en fonction du type de réseau que vous possédez.

Cas n°1 : Vos ordinateurs sont reliés localement (LAN) par un hub et dans ce cas-là, il vous faut mettre le **dongle** sur un ordinateur qui fera office de serveur pour les autres. Petite précision, l'ordinateur « maitre » (celui qui possède le **dongle**) doit être allumé pour que les autres ordinateurs puissent utiliser la licence.

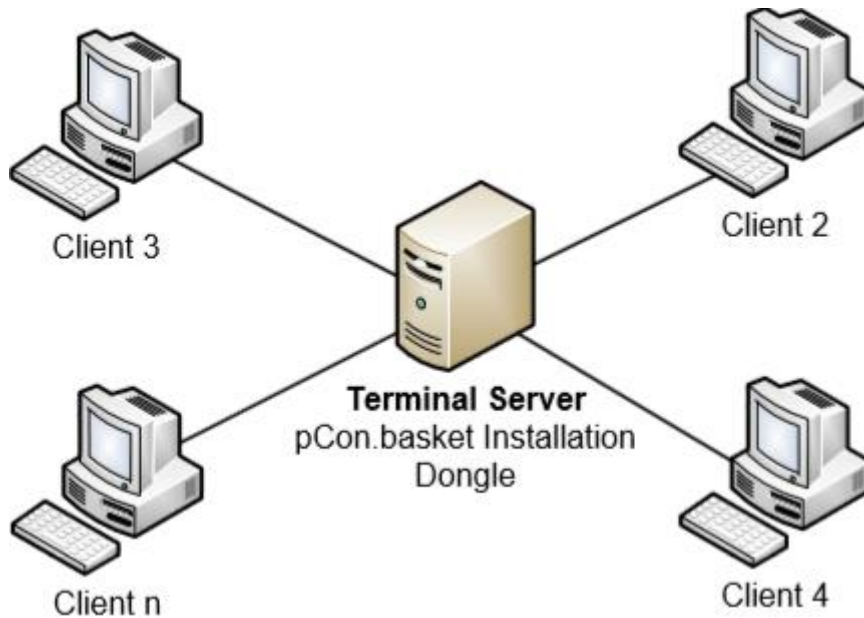


Cas n°2 : Dans le cas où vos ordinateurs sont reliés à un serveur, il vous suffit de brancher le **dongle** sur le serveur (cette méthode fonctionne seulement dans le cas où le serveur est à votre portée physiquement, à l'inverse d'un Cloud).



Cas n°3 : Vous installé pCon.basket seulement sur votre « Terminal Server » plutôt que sur chaque station de travail individuelle. Le **dongle** peut être connecté de deux manières :

Il peut être directement au Terminal Server,



Il peut être connecté à un ordinateur séparé qui est connecté au Terminal Server via LAN

