



EMBRICS

embedded software modules

EMBRICS®

Lizenzmodell

Stand 29.11.2012



Table of Contents

1. Produktstruktur	3
2. Lizenzmodell	4
2.1. Projektbindung.....	4
2.2. Lizenztypen	4
2.2.1. Applikationsmodule für das Zielsystem.....	4
2.2.2. Entwicklungswerkzeuge für das Zielsystem	4
2.2.3. Entwicklungswerkzeuge für Entwicklungssystem	5
2.2.4. Produktdokumentation	5
2.3. Quellcodelizenz	5
2.4. Binärlizenz	5
2.5. Limitierte Lizenz.....	5
3. Patches, Updates und Upgrades.....	6
3.1. Patches.....	6
3.2. Updates	6
3.3. Upgrades	6
4. Lizenzbedingungen	7
5. Technischer Support and Vertrieb.....	8





1. Produktstruktur

Alle **EMBRICS**[®] Produkte können aus Komponenten von unterschiedlichem Typ bestehen. Es ist grundsätzlich zu unterscheiden zwischen:

- ◆ Applikationsmodule für das Zielsystem

Dies umfasst alle Komponenten, die auf dem Zielsystem als Bestandteile der kundeneigenen Applikation oder des kundeneigenen Produkts eingesetzt werden und für den späteren Betrieb der kundeneigenen Applikation erforderlich sind.

- ◆ Entwicklungswerkzeuge für das Zielsystem

Dies umfasst Komponenten, die auf dem Zielsystem ausführbar sind, aber nur für Entwicklungszwecke eingesetzt werden. Diese Module sind weder für die Entwicklung noch für den späteren Betrieb der Applikationsmodule zwingend erforderlich.

- ◆ Entwicklungswerkzeuge für das Entwicklungssystem

Dies umfasst Komponenten, die auf dem Entwicklungssystem ausführbar sind und ebenfalls nur für Entwicklungszwecke eingesetzt werden. Diese Module sind weder für die Entwicklung noch für den späteren Betrieb der Applikationsmodule zwingend erforderlich.

- ◆ Produktdokumentation

Diese umfasst elektronische Dokumentation, die nur für die Entwicklung der kundeneigenen Applikation eingesetzt wird.

Zielsystem ist die Hardware- und Softwareplattform, die in den späteren Produkten des Kunden zum Einsatz kommt, und an dessen Endkunden ausgeliefert wird.

Entwicklungssystemsystem ist ein zusätzliches Computersystem, das der Software-Entwickler des Kunden ausschließlich während der Erstellung der Applikation einsetzt. Auf diesem Computersystem werden in der Regel - neben den **EMBRICS**[®] Entwicklungswerkzeugen - auch der Compiler, eine integrierte Entwicklungsumgebung, o.ä. ausgeführt.





2. Lizenzmodell

2.1. Projektbindung

Alle **EMBRICS**[®] Produkte werden unter einer projektgebundenen Lizenz zu erworben.

Unter einem Projekt versteht man in der Regel:

- ◆ ein bestimmtes Produkt
- ◆ eine bestimmte Produktlinie
- ◆ eine Software-Applikation, die auf verschiedenen Produkten eingesetzt wird

Ein Projekt ist weiterhin an einen bestimmten Kunden und in der Regel an eine bestimmte Betriebssystemplattform gebunden.

2.2. Lizenztypen

Verschiedene Bestandteile der **EMBRICS**[®] Produkte sind unter verschiedenen Lizenztypen erwerbbar.

Grundsätzlich wird unterschieden zwischen:

- ◆ Quellcodelizenz
- ◆ Binärlizenz
- ◆ Limitierte Lizenz

2.2.1. Applikationsmodule für das Zielsystem

Alle Module, die auf dem Zielsystem als Bestandteile der kundeneigenen Applikation oder des kundeneigenen Produkts eingesetzt werden, stellen die Kernbestandteile der **EMBRICS**[®] Module im engeren Sinne dar.

Diese sind grundsätzlich unter einer Quellcodelizenz erwerbbar. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass unsere Kunden dauerhaft in der Lage sind, mit den Produkten in eigenen Applikationen arbeiten zu können. Die Investitionen unserer Kunden sind dadurch gesichert - die Kundenapplikationen sind auch ohne Mitwirkung durch IBV dauerhaft pflegbar.

Für einige spezielle Applikationsmodule besteht auch die Möglichkeit, diese - gegen einen geringeren Lizenzpreis - unter einer reinen Binärlizenz zu erwerben. In diesem Fall sind die Binärdateien für den Kunden und das Projekt personalisiert und erfordern einen zusätzlichen Software-Dongle zum Betrieb.

2.2.2. Entwicklungswerkzeuge für das Zielsystem

Neben den **EMBRICS**[®] Modulen im engeren Sinne können die Produkte zusätzliche Werkzeuge beinhalten, die die eigene Applikationsentwicklung mit den Modulen komfortabler gestalten, aber dafür nicht notwendig sind.

Diese sind grundsätzlich unter einer Binärlizenz erwerbbar auch wenn das zugehörige **EMBRICS**[®] Modul als Quellcodelizenz erworben wird.





2.2.3. Entwicklungswerkzeuge für Entwicklungssystem

Neben den beiden voran genannten Produktkomponenten können die Produkte zusätzliche Entwicklungswerkzeuge beinhalten, die auf dem Entwicklungssystem ausgeführt werden. Auch diese Werkzeuge gestalten die eigene Applikationsentwicklung mit den Modulen komfortabler, sind dafür aber ebenfalls nicht notwendig.

Diese sind grundsätzlich unter einer Binärlizenz erwerbbar auch wenn das zugehörige **EMBRICS®** Modul als Quellcodelizenz erworben wird.

2.2.4. Produktdokumentation

Produktdokumentation ist in elektronischer Form und in englischer Sprache in den Produkten enthalten. Die Produktdokumentation muss und darf durch den Kunden nicht verändert werden.

Das elektronische Format hängt von Typ der Produktdokumentation ab:

Das "User Manual" liegt in der Regel im Format PDF vor.

Das "Reference Manual" liegt in der Regel im Format PDF und in Teilen (als Online-Hilfe) als HTML-Seiten vor.

2.3. Quellcodelizenz

Eine Quellcodelizenz umfasst die Lieferung aller zum Übersetzen des Moduls erforderlichen Quelldateien sowie ggf. Projektdateien ("*makefiles*") für die freigegebenen Entwicklungsumgebungen sowie die zugehörige Produktdokumentation.

2.4. Binärlizenz

Eine Binärlizenz umfasst die Lieferung von vorkompilierten Versionen aller zum Einsatz erforderlichen Programme und Bibliotheken für eine freigegebene und lizenzierte Entwicklungsumgebung und/oder ein freigegebenes und lizenziertes Zielsystem sowie die zugehörige Produktdokumentation.

Eine Übertragbarkeit auf eine andere Hardware- oder Softwareplattform ist in der Regel nicht möglich.

2.5. Limitierte Lizenz

Für bestimmte Produkte oder Produktkomponenten können zusätzliche funktional oder zeitlich eingeschränkte Lizenztypen existieren, die z.B. zu Evaluationszwecken eingesetzt werden können.





3. Patches, Updates und Upgrades

Alle **EMBRICS**® Module werden nach einem festgelegten Schema versioniert.

Eine Releasenummer besteht aus drei Nummern: "*major*", "*minor*" und "*revision*".

- ◆ Die "*major*" Nummer ändert sich, wenn das Produkt eine größere - in der Regel inkompatible - Veränderung erfährt.
- ◆ Die "*minor*" Nummer ändert sich, wenn das Produkt funktionale Erweiterungen, Verbesserungen oder Änderungen erfährt, die in der Regel kompatibel zur Vorgängerversion sind.
- ◆ Die "*revision*" Nummer ändert sich, wenn kleinere Änderungen oder Fehlerbehebungen am Produkt vorgenommen werden.

3.1. Patches

Der Übergang von einer niedrigeren auf eine höhere "*revision*" Nummer wird als "*Patch*" bezeichnet, selbst wenn eine eventuelle Lieferung das gesamte Produkt inklusive aller nicht veränderten Teile beinhaltet.

Patches sind für Kunden, die eine Quellcodelizenz des gleichen **EMBRICS**® Moduls besitzen, innerhalb des gleichen Projekts kostenfrei.

3.2. Updates

Der Übergang von einer niedrigeren auf eine höhere "*minor*" oder "*major*" Nummer wird als "*Update*" bezeichnet. Diese enthalten immer das gesamte Produkt in der neuen Version.

Updates, die nur die "*minor*" Nummer betreffen, sind für Kunden, die eine Quellcodelizenz des gleichen **EMBRICS**® Moduls besitzen, innerhalb des gleichen Projekts gegen einen reduzierten Lizenzpreis erwerbbar.

Updates, welche die "*major*" Nummer betreffen, müssen immer neu erworben werden.

3.3. Upgrades

Einige **EMBRICS**® Module sind in verschiedenen Varianten erhältlich, z.B.:

- ◆ Standalone-Variante
- ◆ Framework-Variante

Der Übergang von einer erworbenen Variante auf eine höherwertige Variante wird als "*Upgrade*" bezeichnet und ist möglich. Die höherwertige Variante beinhaltet die niederwertigere Variante.

Die niederwertige Lizenz kann gegen Bezahlung der Differenz der Lizenzpreise in eine höherwertige Lizenz umgewandelt werden.





4. Lizenzbedingungen

IBV ist und bleibt alleiniger Eigentümer sämtlicher Produkte oder Produktteile, die im Rahmen einer Lizenzvereinbarung geliefert werden.

Der Lizenznehmer erwirbt eine projektgebundene, quantitativ unbeschränkte Nutzungslizenz an den gelieferten Binär-, Quell- und Headerdateien zum ausschließlichen Einsatz bei firmeninternen Entwicklungen im spezifizierten Projekt sowie - in binärer Form - in eigenen Applikationen oder Endprodukten. Jegliche darüber hinausgehende Nutzung der gelieferten Produkte oder Teilen davon - insbesondere die Weitergabe an Dritte - bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von IBV. Eine Weitergabe von Quell- oder Headerdateien ist in jedem Fall untersagt.

Gelieferte Quelldateien, Headerdateien, Projektdaten oder sonstige nicht in Binärform gelieferten Komponenten dürfen vom Lizenznehmer - innerhalb des gleichen Projekts - nach eigenem Ermessen verändert oder modifiziert werden. Die hinzugefügten Anteile bleiben Eigentum des Lizenznehmers, die ursprünglichen Teile bleiben Eigentum von IBV. Für die Funktionsfähigkeit der modifizierten Teile selbst sowie aller damit interagierenden unmodifizierten Teile ist allein der Lizenznehmer verantwortlich.

Gelieferte Binärdateien und elektronische Dokumentationen dürfen ohne schriftliche Genehmigung von IBV weder disassembliert noch in irgendeiner Weise verändert werden.

Sofern die gelieferten Produkte oder Teile davon in Applikationen oder Endprodukten des Lizenznehmers zum Einsatz kommen, verpflichtet sich dieser im Rahmen der Lizenzvereinbarungen dazu, diese ausreichend gegen Vervielfältigung durch Dritte zu schützen (z.B. durch ausschließliche Ablage im internen Flash-Speicher des Zielsystems).

Gelieferte Produkte oder Teile davon - oder daraus gewonnene Informationen - dürfen vom Lizenznehmer nicht zur Entwicklung eigener Softwareprodukte verwendet werden, die den gleichen Einsatzzweck wie die im Rahmen der Lizenzvereinbarung gelieferten Produkte abdecken.

Die Gewährleistung und die Haftung für Mängel von gelieferten Binärdateien richten sich nach den gesetzlichen Bestimmungen. Der Gewährleistungszeitraum beginnt mit der Lieferung und umfasst - wenn gesetzlich nichts anderes geregelt ist - maximal 6 Monate.

Im Quellcode gelieferte Produkte oder Produktteile werden vom Lizenznehmer selbst kompiliert und so in eine einsetzbare Form übergeführt, die in Applikationen oder Endprodukten des Lizenznehmers von diesem zum Einsatz gebracht werden. Dieser Prozess unterliegt nicht dem Einflussbereich von IBV, weshalb hinsichtlich der Lizenznehmer kompilierten Versionen keine Gewährleistung oder Haftung übernommen wird. Die Gewährleistung für im Quellcode gelieferte Produkte beschränkt sich auf die zugesicherten Eigenschaften der Quellcodes selbst.

In Binärform gelieferte Produkte oder Komponenten werden unter möglicherweise vom Lizenznehmer dazu eingesetzt, um andere - im Quellcode gelieferten Komponenten - in eine einsetzbare Form überzuführen. Dieser Prozess unterliegt ebenfalls nicht dem Einflussbereich von IBV, weshalb hinsichtlich der vom Lizenznehmer kompilierten Versionen keine Gewährleistung oder Haftung übernommen wird. Die Gewährleistung für binär gelieferte Komponenten - insbesondere Entwicklungswerkzeuge - beschränkt sich auf die zugesicherten Eigenschaften der Komponente selbst.





5. Technischer Support and Vertrieb

Für technischen Support und Vertrieb wenden Sie sich bitte an:

IBV - Echtzeit- und Embedded GmbH & Co. KG

Keltenstrasse 2

D-86343 Koenigsbrunn

Deutschland

Fax: +49 (8231) 95 86 - 049

Email: info@embrics.de

Web: <http://www.embrics.de>



EMBRICS
embedded software modules

