

Guide d'intégration



DINKEY
DONGLE

**Protection de logiciels
4D avec DinkeyDongle**

Contact commercial :

Tél. : 02 47 35 70 35

Email : com@aplika.fr

Contact Technique :

Tél. : 02 47 35 53 36

Email : support@aplika.fr

Version 2.02 du 09/02/2011



aplika

La Follière - 37270 AZAY SUR CHER

Tél. 33(0)2 47 35 70 35 - Fax 33(0)2 47 35 70 25 - e-mail : aplika@aplika.fr

Guide d'intégration DinkeyDongle 4D



1. Introduction	3
2. Descriptif	3
2.1. Le Plugin 4D :	3
3. Utilisation du Plugin et installation	3
3.1. Pour Windows :	3
3.2. Pour MACOSX :	4
4. Fonctions du Plugin DinkeyDongle 4D	4
4.1. ProtCheck.....	4
4.2. ProtCheckWithAlg	4
4.3. WriteData	4
4.4. ReadData	4
5. Fonction Get	4
6. Exemple de fonction de lecture / écriture	4
7. Précisions	4

Guide d'intégration DinkeyDongle 4D

1. Introduction

Afin de vous aider dans les premiers pas de la pose de protection sur vos logiciels 4D, vous trouverez dans ce guide de prise en main rapide l'essentiel des commandes et fonctionnalités pour la bonne utilisation de DinkeyDongle.

2. Descriptif

2.1. Le Plugin 4D :

Pour la protection contre le piratage de vos applications 4D nous fournissons un Plugin 4D. Ce Plugin permet de réaliser un appel direct depuis votre code 4D pour vérifier l'état et la présence du dongle.

Le Plugin est conçu pour les versions 6.8 de 4D et versions supérieures.

Remarque : La version actuelle de DinkeyDongle est compatible avec Windows et Mac OS X (PPC seulement). Le Plugin Dinkey n'est pas compatible MAC Intel. L'implémentation du Plugin n'étant pas supporté par 4D dans cet environnement.

Vous devez placer le Plugin dans le répertoire Win4dx (Windows) ou dans le répertoire Mac4dx (MAC).

Veuillez vous reporter à votre documentation 4D pour savoir comment appeler un Plugin.

Pour plus d'informations sur les modes de protection DinkeyDongle n'hésitez pas à consulter le manuel DinkeyDongle.

Lors du premier appel du Plugin le code erreur 71 est retournée s'il n'a jamais été protégé par DDADD.

Pour protéger le Plugin lancer DDADD puis sélectionner le fichier dinkey.4dx, indiquer méthode "Object". Vous pouvez renommer le Plugin avant la pose de protection.

Le Plugin dispose de plusieurs fonctions. Dont la liste est décrite ci-après.

3. Utilisation du Plugin et installation

3.1. Pour Windows :

- 1) Vous devez utiliser dinkey.4dx. Ce fichier est fourni dans le dossier *modules* de l'installation de DinkeyDongle.
- 2) Renommez dinkey.4dx du nom de votre choix (conservez toutefois l'extension 4dx). Ceci vous permettra de protéger, si vous le souhaitez, des logiciels différents avec des clés différentes et d'éviter d'éventuels conflits avec d'autres Plugin que d'autres développeurs pourraient fournir.
- 3) Protégez le Plugin avec DDADD selon les étapes suivantes :
 - Lancer DDADD
 - Dans l'onglet *Général* cochez le type de clé *Dinkey1s* ou *2* ou *Net* puis saisissez un *code produit* de votre choix
 - Dans l'onglet *Plus de détails* choisissez de *protéger le logiciel et le dongle*.
 - Dans l'onglet *Programmes* cliquez sur *Ajouter* puis sélectionnez dinkey.4dx en méthode *objet*
 - Dans l'onglet *Protéger* cliquez sur *Protéger*
- 4) Copiez le Plugin protégé dans le dossier Win4dx (pour Windows) de la machine utilisateur. Cette opération doit être réalisée sur chacune des machines pour lesquelles vous souhaitez autoriser l'exécution de votre logiciel.
- 5) Le pilote des clés Dinkey doit être installé sur la machine du poste client. Une simple exécution du fichier SETUPDRV.EXE fourni dans le dossier DRIVERS de l'installation de Dinkey suffit.

3.2. Pour MACOSX :

- 1) Vous devez utiliser dinkey.4dx. Ce fichier est fourni dans le dossier modules de l'installation de DinkeyDongle.
- 2) Renommez dinkey.4dx du nom de votre choix (conservez toutefois l'extension 4dx). Ceci vous permettra de protéger, si vous le souhaitez, des logiciels différents avec des clés différentes et d'éviter d'éventuels conflits avec d'autres Plugin que d'autres développeurs pourraient fournir.
- 3) Protégez le Plugin avec DDADD selon les étapes suivantes :
 - Lancer DDADD
 - Dans l'onglet *Général* cochez le type de clé *Dinkey1s ou 2 ou Net* puis saisissez un *code produit* de votre choix
 - Dans l'onglet *Plus de détails* choisissez de *protéger le logiciel et le dongle*.
 - Dans l'onglet *Programmes* cliquez sur *Ajouter* puis sélectionnez *dinkey.4dx* en méthode *objet*
 - Dans l'onglet *Protéger* cliquez sur *Protéger*
- 4) Copiez le Plugin protégé dans le dossier Mac4dx (pour MAC OS X) de la machine utilisateur. Cette opération doit être réalisée sur chacune des machines pour lesquelles vous souhaitez autoriser l'exécution de votre logiciel.
- 5) Le pilote des clés Dinkey doit être installé sur la machine du poste client. Le driver doit être installé pour que le dongle soit reconnu. Il suffit pour cela d'exécuter le package ddUsbKeyDriver contenu dans le fichier sitx.

4. Fonctions du Plugin DinkeyDongle 4D

4.1. ProtCheck

4.2. ProtCheckWithAlg

4.3. WriteData

4.4. ReadData

Le contenu de ces sections est disponible dans le document *APLIKA DinkeyDongle 4D_AnnexeCode.pdf*

5. Fonction Get

6. Exemple de fonction de lecture / écriture

7. Précisions

Pour la pose de protection avec DDADD vous devez protéger le fichier Plugin et pas le programme 4D.

Le fichier *Dinkey.rsr* doit également être placé dans le répertoire qui contient le Plugin pour que l'exécution de ce dernier se déroule correctement.



aplika

La Foltière - 37270 AZAY/CHER
Tél. 02 47 35 70 35 - Fax 02 47 35 70 25
e-mail : aplika@aplika.fr
www.aplika.fr