

# Guide d'intégration

---



**DINKEY**  
**DONGLE**

**Protection de logiciels  
WINDEV avec  
DinkeyDongle**

**Contact Commercial :**

Tél. : 02 47 35 70 35

Email : [com@aplika.fr](mailto:com@aplika.fr)

**Contact Technique :**

Tél. : 02 47 35 53 36

Email : [support@aplika.fr](mailto:support@aplika.fr)

Version 2.30 du 10/02/2011



**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](mailto:aplika@aplika.fr)

# Guide d'intégration DinkeyDongle WINDEV



1. Introduction .....	3
2. Projet de test Windev 12.....	3
3. Descriptif .....	3
3.1. La DLL DinkeyDongle & WINDEV .....	3
3.2. Intégration de l'appel de DinkeyDongle .....	3
3.3. Pose de la protection .....	4
4. Personnalisation de la protection.....	5
5. Installation et déploiement .....	5
5.1. Pour Windows .....	5
6. Code exemple pour l'utilisation de la DLL DinkeyDongle pour WINDEV .....	5
6.1. Principe de base .....	5
6.2. Code exemple .....	5
7. Utilisation de la zone de données sécurisée .....	5
7.1. Procédure de lecture de la zone de données sécurisée.....	5
7.2. Procédure d'écriture dans la zone de données sécurisée.....	5
8. Détail du paramètre Fonction de DD32 .....	5
9. Autres routines de dd32.dll utilisables avec WINDEV .....	5
10. Précisions .....	5

# Guide d'intégration DinkeyDongle WINDEV

## 1. Introduction

Afin de vous aider dans les premiers pas de la pose de protection sur vos logiciels WINDEV, vous trouverez dans ce guide de prise en main rapide l'essentiel des commandes et fonctionnalités pour la bonne utilisation de DinkeyDongle. Nous fournissons également un projet de test réalisé avec Windev 12 Express afin de vous permettre une prise en main plus rapide de notre solution de protection.

Méthode utilisée : OBJET avec appel de DD32.DLL pour OS Windows 32 bits et dddbg64.dll pour OS windows 64 bits et DD.dll pour les OS 16 bits.

Pour Windev 12 la DLL utilisée sera DD32.DLL

Nos librairies ont déjà été testées pour des versions 12 et versions inférieures (à partir de Windev 5 – DD.dll en 16 bits).

Remarque : La version actuelle de DinkeyDongle est compatible avec Windows, Mac os X et Linux. Pour les librairies Mac os X et Linux se reporter au SDK Mac et Linux de DinkeyDongle.

## 2. Projet de test Windev 12

Le répertoire EXPRESS\_DINKEYDONGLE contient un projet complet utilisable en prenant soin d'initialiser le Dongle et la librairie DD32.dll. N'oubliez pas également dans le source d'adapter le code produit ainsi que le numéro de série de la clé que vous utilisez.

## 3. Descriptif

### 3.1. La DLL DinkeyDongle & WINDEV

Utiliser la dll DD32.dll de DinkeyDongle fournie dans le répertoire c:\ProgramFiles\Dinkey\modules de DinkeyDongle (répertoire non présent sur le CD vous devez installer le SDK Windows de DinkeyDongle sur votre poste au préalable). L'objectif est de lier cette DLL à votre code WINDEV. La DLL permet de vérifier la présence de la clé et la validité de la licence (test de protection, lecture/écriture dans la zone de données etc...).

### 3.2. Intégration de l'appel de DinkeyDongle

Pour protéger une application Windev avec DinkeyDongle, il faut insérer le code fourni (section 6.2) dans votre source Windev.

Puis vous devez compiler l'exécutable ainsi modifié. Si l'appel à la DLL s'effectue correctement vous devez, à l'exécution de votre logiciel, obtenir une erreur -71.

Vous devez placer la DLL dans le répertoire d'exécution de votre programme WINDEV.

Il faut donc intégrer les étapes suivantes dans le code de votre application :

- Déclaration des variables (rcode, fonction, flags)
- Link de la DLL (dd32.dll)
- Appel de la fonction (dd32)
- Test de la valeur de retour (si 0, le test est validé, sinon se référer à la liste des codes d'erreur fournie dans le manuel DinkeyDongle)

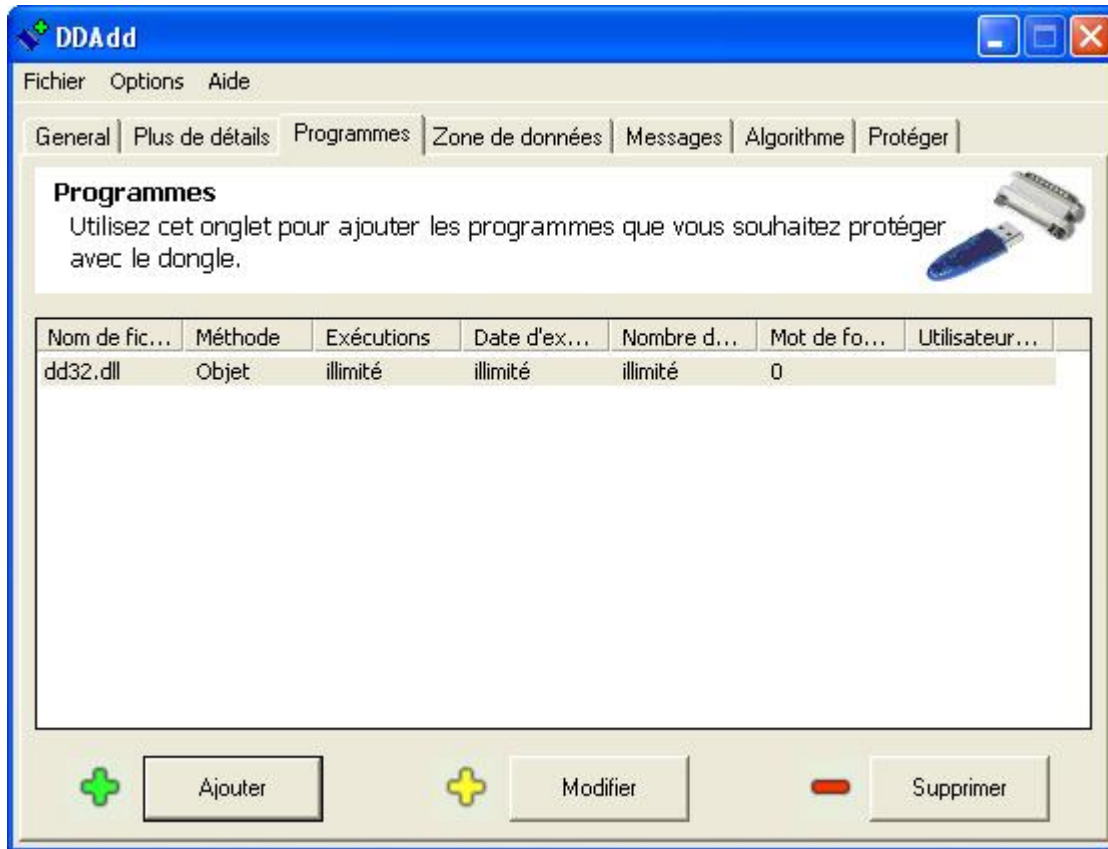
Pour plus d'informations sur les modes de protection DinkeyDongle, n'hésitez pas à consulter le manuel DinkeyDongle.

Lors du premier appel de la DLL le code erreur 71 est retourné si elle n'a jamais été protégée par DDADD. Pour protéger la DLL, lancez DDADD puis sélectionnez la DLL, indiquez méthode "Objet". Vous pouvez renommer la DLL avant la pose de protection.

La DLL dispose de plusieurs fonctions dont la liste est décrite en section 5 de ce guide.

### 3.3. Pose de la protection

Dans le cas présent, la pose de la protection revient à initialiser DD32.dll pour lui permettre de dialoguer avec les clés DinkeyDongle. Pour cela on utilise DDADD.exe. Ce sont les bibliothèques utilisées qui sont protégées par DDADD en méthode Objet. Lors de son appel par votre programme, ce fichier dialogue avec la clé DinkeyDongle.



#### Procédure de pose de protection sur les bibliothèques DinkeyDongle

1) Lancez l'utilitaire du Kit du Développeur DDADD et définissez les paramètres suivants

- Dans l'onglet "Général", cochez la case "Dinkey 2" puis inscrivez un Code produit (arbitraire) pour identifier votre application.
- Dans l'onglet "Plus de détails", cochez "Protéger le logiciel et le dongle".
- Dans l'onglet "Programme", cliquez sur "Ajouter". Dans la zone "Chemin complet" pointez sur le fichier DD32.DLL que vous avez copié dans le dossier System32. Choisissez la méthode "Objet" puis validez par "OK".
- Dans l'onglet "Zone de données", réservez une zone mémoire de 32 octets.
- Dans l'onglet "Protéger", cliquez sur "Protéger", après avoir vérifié qu'un dongle est connecté sur votre machine.

Vous pouvez maintenant lancer votre application intégrant le code d'appel à la DLL.

**IMPORTANT** : DDADD a deux fonctionnalités la pose de protection sur les Exes, Objet et API DinkeyDongle et l'initialisation des clés DinkeyDongle. Pour fonctionner avec une application protégée par DDADD les clés DinkeyDongle 2 et Net doivent être initialisées avec les paramètres codes produits et programmes identiques à ceux indiqués lors de la pose de protection. Vous pouvez enregistrer ces paramètres dans des fichiers

## 4. Personnalisation de la protection

Pour personnaliser la protection il suffit de modifier le code source (section 6.2) et de compléter le cas échéant la déclaration de la structure DDMB. Il ne restera plus ensuite qu'à initialiser chaque clé.

**Rappel :** le bloc mémoire DDMB est disponible avec DINKEY2 et DINKEYNET.  
Le numéro de série développeur peut être testé avec DINKEY 1S et supérieur

## 5. Installation et déploiement

### 5.1. Pour Windows

- 1) Copiez la dll protégée dans le dossier d'exécution de votre application WINDEV (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.
- 2) 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.

## 6. Code exemple pour l'utilisation de la DLL DinkeyDongle pour WINDEV

### 6.1. Principe de base

Le contenu de cette section se trouve dans le document *APLIKA DinkeyDongle WINDEV\_AnnexeCode.pdf*.

### 6.2. Code exemple

Le contenu de cette section se trouve dans le document *APLIKA DinkeyDongle WINDEV\_AnnexeCode.pdf*.

## 7. Utilisation de la zone de données sécurisée

Pour utiliser la zone de données sécurisée du dongle vous devez initialiser cette zone avec l'outil DDADD pour chaque clé (Dinkey2 et DinkeyNet uniquement). L'initialisation de cette zone se calcule en octets à l'initialisation. Vous pouvez ajouter ou non des données dans cette zone.

Une fois créée elle sera alors accessible en lecture et écriture par le biais des APIs DD32.dll.

Vous pouvez dans l'onglet 'Zone de données' de DDADD interdire ou autoriser la lecture par DDLook de cette zone en cochant ou décochant la case 'Autoriser DDLook à afficher le contenu de la zone mémoire'.

### 7.1. Procédure de lecture de la zone de données sécurisée

Le contenu de cette section se trouve dans le document *APLIKA DinkeyDongle WINDEV\_AnnexeCode.pdf*.

### 7.2. Procédure d'écriture dans la zone de données sécurisée

Le contenu de cette section se trouve dans le document *APLIKA DinkeyDongle WINDEV\_AnnexeCode.pdf*.

## 8. Détail du paramètre Fonction de DD32

## 9. Autres routines de dd32.dll utilisables avec WINDEV

Pour plus d'informations sur les fonctions DD32 se reporter au manuel développeur DinkeyDongle.

## 10. Précisions

Pour la pose de protection avec DDADD vous devez protéger DD32.dll, pas le programme WINDEV.



***aplika***

La Foltière - 37270 AZAY/CHER  
Tél. 02 47 35 70 35 - Fax 02 47 35 70 25  
e-mail : [aplika@aplika.fr](mailto:aplika@aplika.fr)  
[www.aplika.fr](http://www.aplika.fr)