

Manuel d'utilisateur et de référence

Altova MobileTogether Server

Manuel d'utilisateur et de référence

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Published: 2018

© 2018 Altova GmbH

Table des matières

1	Altova MobileTogether Server Advanced Edition	3
2	Introduction	6
2.1	Aperçu MobileTogether	7
2.2	Utiliser MobileTogether Server	9
3	Configurer MobileTogether Server	14
3.1	Configuration sur Windows	15
3.1.1	Installation sur Windows	16
3.1.2	Obtention d'une licence sur Windows	18
3.2	Configuration sur Linux	22
3.2.1	Installation sur Linux	23
3.2.2	Obtention d'une licence sur Linux	26
3.2.3	Notes à propos de l'environnement	29
3.3	Configuration sur macOS	31
3.3.1	Installation sur macOS	32
3.3.2	Obtention d'une licence sur macOS	35
3.3.3	Notes à propos de l'environnement	38
3.4	Configurer le cryptage SSL	40
4	Procédures de serveur	46
4.1	Lancer Altova LicenseServer	47
4.2	Lancer MobileTogether Server	49
4.3	Configurer le chiffrement SSL	51
4.4	Configurer les ports Administrateur et Mobile Client	56
4.5	Utilisateurs et rôles	60
4.6	Privilèges disponibles	63
4.7	Configurer le pare-feu	66
4.8	Configurer les services	67
4.8.1	Déclencheurs à minuteur	69

4.8.2	Déclencheurs de système de fichier	70
4.8.3	Déclencheurs HTTP	71
4.9	Statistiques d'utilisation de solution	72
4.10	Information pour les clients	75
4.11	Comment sauvegarder et restaurer MobileTogether Server	76
4.12	Foire aux questions	78

5 Référence Web UI 80

5.1	Flux de travail	82
5.2	Utilisateurs et rôles	89
5.2.1	Utilisateurs	92
5.2.2	Rôles	97
5.2.3	Politique de mot de passe	101
5.2.4	Rapports	103
5.3	Licences utilisateur	105
5.4	Journal	107
5.5	Cache	109
5.6	Paramètres	111

6 Utilisation de la ligne de commande 126

6.1	licenseserver	128
6.2	assignlicense (uniquement Windows)	130
6.3	verifylicense (uniquement Windows)	132
6.4	install	134
6.5	start	135
6.6	uninstall	136
6.7	debug	137
6.8	upgradedb	138
6.9	exportresourcestrings	139
6.10	setdeflang	142
6.11	help	144
6.12	version	146

7 Altova LicenseServer 148

7.1	Informations de réseau	150
7.2	Mise à jour du LicenseServer	152

7.3	Installation (Windows)	153
7.4	Installation (Linux)	155
7.5	Installation (macOS)	158
7.6	Altova ServiceController	160
7.7	Comment attribuer des licences	161
7.7.1	Lancer le LicenseServer	163
7.7.2	Ouvrir la page de Config de LicenseServer (Windows)	165
7.7.3	Ouvrir la page de Config de LicenseServer (Linux)	168
7.7.4	Ouvrir la page de Config de LicenseServer (macOS)	171
7.7.5	Charger des licences sur LicenseServer	174
7.7.6	Enregistrer un/des produits	178
	<i>Enregistrer les produits de bureau Altova.....</i>	<i>179</i>
	<i>Enregistrer FlowForce Server.....</i>	<i>180</i>
	<i>Enregistrer MapForce Server.....</i>	<i>185</i>
	<i>Enregistrer MobileTogether Server.....</i>	<i>187</i>
	<i>Enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server.....</i>	<i>188</i>
	<i>Enregistrer StyleVision Server.....</i>	<i>190</i>
7.7.7	Attribuer des licences à des produits enregistrés	192
7.8	Référence de la page de Configuration	198
7.8.1	Pool de licences	199
7.8.2	Gestion des clients	207
7.8.3	Surveillance des clients	213
7.8.4	Paramètres	214
7.8.5	Messages, Log Out	222
7.9	Réinitialisation du mot de passe	223

Index

225

Chapitre 1

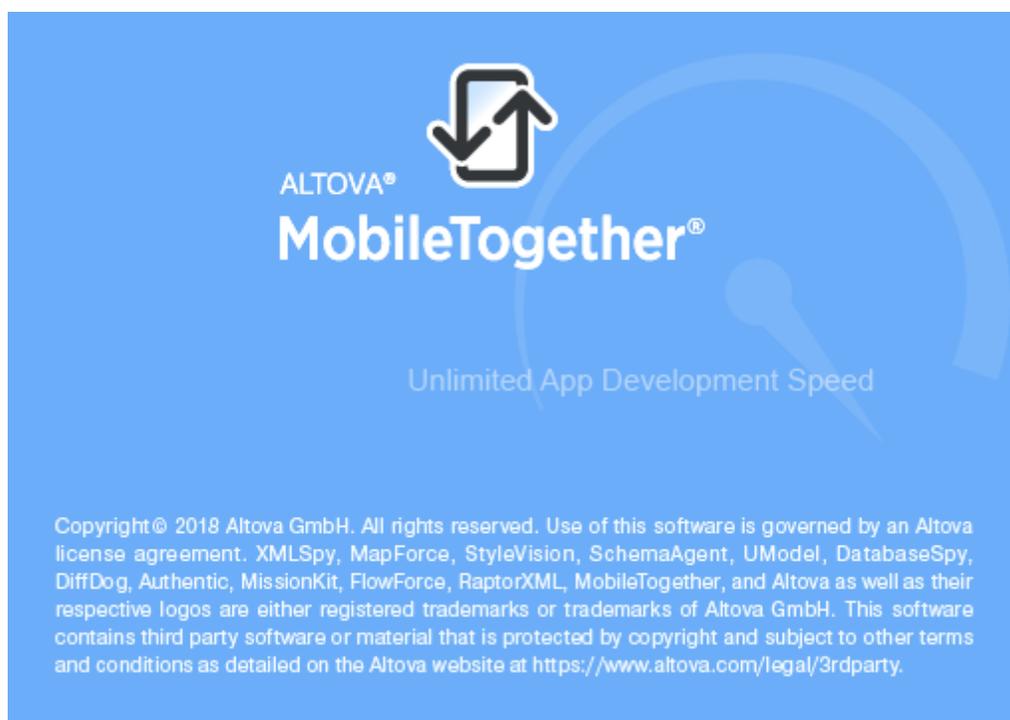
Altova MobileTogether Server Advanced Edition

1 Altova MobileTogether Server Advanced Edition

MobileTogether Server Advanced Edition (ci-dessous désigné par MobileTogether Server) sert les solutions MobileTogether sur les appareils mobiles client. Il fonctionne sur les appareils MS Windows, Linux et macOS.

- Les solutions MobileTogether sont créées dans l'application MobileTogether Designer d'Altova et sont déployées depuis MobileTogether Designer vers MobileTogether Server.
- L'appli MobileTogether Client, une fois installée sur les appareils mobiles client, accède ensuite aux solutions MobileTogether qui sont déployées sur un MobileTogether Server.

MobileTogether Server présente un Web UI convivial qui permet une gestion des processus de serveur et des journaux. Ce manuel d'utilisateur décrit comment configurer MobileTogether Server et gérer ses processus.



Cette documentation

Cette documentation est organisée dans les sections suivantes :

- [Introduction](#)
- [Configurer MobileTogether Server](#)
- [Procédures de serveur](#)
- [Référence de Web UI](#)
- [Utilisation de la ligne de commande](#)
- [Altova LicenseServer](#)

Version actuelle : 4.1

Dernière mise à jour : 26-02-2018

Chapitre 2

Introduction

2 Introduction

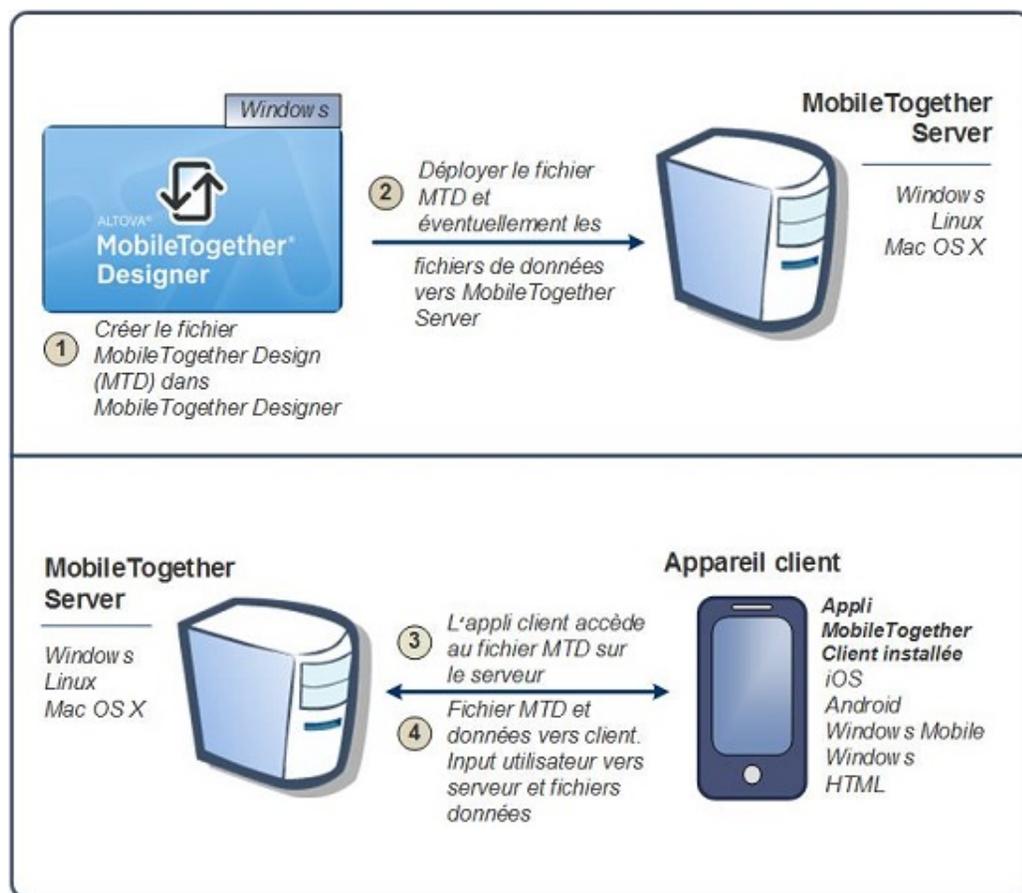
Cette introduction :

- [Aperçu MobileTogether](#) qui décrit le système MobileTogether et la place qu'occupe MobileTogether Server au sein de ce système
- La section [Utiliser MobileTogether Server](#) qui recense les étapes principales nécessaires pour configurer MobileTogether Server pour une utilisation avec les applis MobileTogether Client

2.1 Aperçu MobileTogether

MobileTogether est constitué des modules suivants :

- *MobileTogether Designer* : des solutions MobileTogether pour les clients mobiles sont créées et déployées vers MobileTogether Server. Voir le [manuel d'utilisateur MobileTogether Designer](#).
- *MobileTogether Server* : sert les solutions MobileTogether aux applis MobileTogether Client installées sur les appareils mobiles. Voir la section, [Procédures de serveur](#), pour des descriptions des tâches d'administration du serveur.
- *Appli MobileTogether Client (pour appareils mobiles)* : se connecte à un MobileTogether Server et accède aux solutions MobileTogether déployées sur ce serveur. Voir le [manuel d'utilisateur de l'appli MobileTogether Client](#).



Exigences du système

▼ MobileTogether Designer

Windows	Windows 7 SP1 avec mise à jour de la plateforme, Windows 8, Windows 10
---------	--

Serveur Windows	Windows Server 2008 R2 SP1 avec mise à jour de la plateforme ou plus récent
-----------------	---

▼ MobileTogether Server

Windows	Windows 7 SP1 avec mise à jour de la plateforme, Windows 8, Windows 10
Windows Server	Windows Server 2008 R2 SP1 avec mise à jour de la plateforme ou plus récent
Linux	<ul style="list-style-type: none"> • CentOS 6 ou plus récent • RedHat 6 ou plus récent • Debian 7 ou plus récent • Ubuntu 12.04 ou plus récent
(Mac) OS X, macOS	OS X10.10, 10.11, macOS 10.12 ou plus récent

▼ MobileTogether Client

iOS	9 et plus pour les appareils mobiles Apple
Android	4.0 et plus pour les appareils mobiles Android
Windows RT, Metro	Windows 8.1, 10 ; Windows RT pour les PC Windows à commande tactile et les tablettes
HTML	Les navigateurs HTML pour tous les autres appareils mobiles

2.2 Utiliser MobileTogether Server

Pour configurer MobileTogether Server pour une utilisation avec les clients MobileTogether :

- Installer et configurer MobileTogether Server
- Déployer les solutions MobileTogether depuis MobileTogether Designer sur MobileTogether Server
- Configurer les applis MobileTogether Client (sur les appareils mobiles) pour accéder aux solutions sur un MobileTogether Server

Description plus détaillée des étapes :

1. Installer MobileTogether Server

MobileTogether Server fonctionne sur les systèmes Windows, Linux et macOS. Avant d'installer une nouvelle version de MobileTogether Server, veuillez désinstaller toute autre version précédente. Voir [Installation sur Windows](#), [Installation sur Linux](#) et [Installation sur macOS](#).

2. Licence MobileTogether Server

Afin d'enregistrer la licence MobileTogether Server, celui-ci doit être capable de se connecter à un LicenseServer sur votre réseau. Lancez MobileTogether Server, enregistrez MobileTogether Server avec le LicenseServer et attribuez une licence à MobileTogether Server depuis le LicenseServer. Voir [Attribution de la licence sous Windows](#), [Attribution de la licence sous Linux](#) et [Attribution de la licence sous macOS](#).

3. Configuration du chiffage SSL

Si vous souhaitez chiffrer la communication serveur-client, vous pouvez définir un chiffage SSL pour MobileTogether Server (voir [Configurer le chiffage SSL](#)). De plus, vous devrez configurer les applis MobileTogether Client pour communiquer via SSL. Voir le [manuel d'utilisateur de l'appli MobileTogether Client](#).

4. Définir les paramètres de base

Les configurations de base comprennent des [ports administrateur et client](#) et d'autres [configurations de communication et de sécurité](#).

5. Configurer les comptes clients

MobileTogether Server est toujours accessible depuis un [compte utilisateur](#), c'est pourquoi les comptes utilisateurs doivent être configurés de manière appropriée. Il existe deux types d'accès :

- *Accès administrateur* : l'accès administrateur s'effectue via le Web UI et sert à effectuer des tâches administratives. Les actions administratives comprennent

la définition des paramètres de communication, les paramètres de sécurité et la gestion des comptes utilisateurs.

- *Accès utilisateur final* : l'accès utilisateur final s'effectue via un appareil mobile et sert à télécharger les solutions MobileTogether au client. L'accès aux solutions sur le serveur est déterminé par le compte utilisateur sur lequel l'utilisateur se connecte.

6. Déployer les solutions MobileTogether vers MobileTogether Server

Les solutions MobileTogether sont déployées depuis l'intérieur de l'application MobileTogether Designer. Voir le [manuel d'utilisateur MobileTogether Designer](#).

7. Configurer les applis MobileTogether Client pour accéder à MobileTogether Server

Les applis MobileTogether Client sur les appareils mobiles doivent être configurées pour se connecter au MobileTogether Server. L'information MobileTogether Server nécessaire pour la configuration des applis MobileTogether Client est décrite dans la section [Information pour les Clients](#). Voir également le [manuel utilisateur d'appli MobileTogether Client](#).

Paramètres d'adresse IP de serveur et de pare-feu de réseau

Votre serveur peut présenter une adresse IP publique (accessible par Internet) et/ou une adresse privée (accessible dans le cadre d'un réseau privé ; par exemple, par WiFi dans un réseau d'entreprise). Si un client mobile essaye de se connecter via Internet en utilisant l'adresse IP privée du serveur, la connexion ne fonctionnera pas. Cela est dû au fait que l'adresse IP privée n'est pas connue sur Internet et ne peut pas être résolue. Si l'appareil d'un client utilise une adresse IP privée, l'appareil du client doit déjà avoir accès au réseau privé.

Suivez les instructions suivantes afin de libérer l'accès au serveur :

- Donner au serveur une adresse IP publique afin qu'il soit possible d'y accéder depuis Internet. Sur l'appareil du client, utiliser cette adresse IP publique pour accéder au serveur.
- Si vous utilisez un pare-feu et installez MobileTogether Server sur un serveur avec une adresse IP privée (dans le réseau privé), il faudra donc utiliser le pare-feu du réseau pour transmettre les requêtes envoyées à une combinaison d'adresses IP publique/port sur votre serveur MobileTogether Server. Sur l'appareil client, utiliser l'adresse IP publique.

Vous devez également vous assurer que le pare-feu est configuré de manière à permettre l'accès au port depuis le serveur utilisé pour la communication MobileTogether Client. Les ports utilisés par MobileTogether Server sont spécifiés dans la page des Paramètres du Web UI de MobileTogether Server (voir le [manuel utilisateur MobileTogether Server](#)). Sur l'appareil client, il s'agit du port qui doit être spécifié en tant que le port de serveur d'accès.

Astuce : Le port 80 est généralement ouvert par défaut dans la plupart des pare-feu. Ainsi, si vous rencontrez des difficultés avec les paramètres de votre pare-feu et que le port 80 n'est

pas encore lié à un autre service, vous pouvez spécifier le port 80 comme le port MobileTogether Server pour la communication avec le client.

Chapitre 3

Configurer MobileTogether Server

3 Configurer MobileTogether Server

Cette section décrit comment installer, obtenir la licence et suivre les autres procédures de configuration. Elle est organisée dans les sous-sections suivantes :

- [Configuration sur Windows](#)
- [Configuration sur Linux](#)
- [Configuration sur macOS](#)
- [Configurer le chiffrement SSL](#)

3.1 Configuration sur Windows

Cette section décrit l'[installation](#) et l'obtention de la [licence](#) de MobileTogether Server sur les systèmes Windows.

Installation sur Windows

- [Exigences du système](#)
- [Installer MobileTogether Server](#)
- [Altova LicenseServer](#)
- [Versions du LicenseServer](#)
- [Licence d'essai](#)
- [Emplacement du dossier d'application](#)

Obtention de la licence sur Windows

- [Lancer ServiceController](#)
- [Lancer LicenseServer](#)
- [Lancer MobileTogether Server](#)
- [Enregistrer MobileTogether Server](#)
- [Attribuer une licence](#)

Installation sur Windows

MobileTogether Server est disponible pour une installation sur les systèmes Windows. La procédure d'installation et de configuration est décrite ci-dessous.

▼ Exigences du système

▼ Windows

Windows 7 SP1 avec mise à jour de la plateforme, Windows 8, Windows 10

▼ Windows Server

Windows Server 2008 R2 SP1 avec mise à jour de la plateforme ou plus récent

▼ Installer MobileTogether Server

Une fois l'installation effectuée, le programme d'exécution de MobileTogether Server sera situé par défaut sous :

```
<ProgramFilesFolder>\Altova\MobileTogetherServer4.1\bin  
\MobileTogetherServer.exe
```

▼ Cliquer pour agrandir/réduire

- Pour que MobileTogether Server puisse fonctionner, vous devez obtenir une licence pour votre réseau par le biais d'[Altova LicenseServer](#).
- Lors de l'installation de MobileTogether Server sur des systèmes Windows, une option est disponible vous permettant de télécharger et d'installer [Altova LicenseServer](#) avec MobileTogether Server.
- Si [Altova LicenseServer](#) est déjà installé sur votre réseau, il ne sera pas nécessaire d'en installer un autre, sauf si une version plus récente d'[Altova LicenseServer](#) est nécessaire. (*Voir point suivant, Versions de LicenseServer.*)
- Au cours du processus d'installation de MobileTogether Server, cocher ou décocher l'option d'installation d'[Altova LicenseServer](#) selon le cas.

Voir la section [Obtention de la licence sur Windows](#) pour plus d'informations à propos de l'enregistrement de la licence MobileTogether Server avec l'[Altova LicenseServer](#).

▼ Versions du LicenseServer

- Une licence doit être délivrée pour les produits de serveur Altova, soit avec la version LicenseServer convenant à la version du MobileTogether Server installée, soit avec une version ultérieure de LicenseServer.
- La version LicenseServer qui convient pour une version particulière de MobileTogether Server est affichée pendant l'installation de MobileTogether Server. Vous pouvez installer cette version de LicenseServer avec MobileTogether Server, ou bien vous pouvez installer LicenseServer séparément.
- Avant d'installer une version plus récente de LicenseServer, toute version plus ancienne doit être désinstallée. Le programme d'installation LicenseServer effectuera

- cette procédure automatiquement si elle détecte une version plus ancienne.
- Les versions LicenseServer sont rétrocompatibles. Elles fonctionneront avec des versions plus anciennes de MobileTogether Server.
 - Si vous installez une nouvelle version de MobileTogether Server et si votre version installée de LicenseServer est plus ancienne que le LicenseServer approprié, installer la dernière version disponible du site web Altova.
 - Au moment de la désinstallation de LicenseServer, toutes les informations d'enregistrement et d'obtention de la licence contenues dans la version plus ancienne de LicenseServer seront enregistrées dans une base de données sur la machine de votre serveur. Ces données seront importées automatiquement dans la version la plus récente lorsque la version la plus récente est installée.
 - Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

▼ Licence d'essai

Au cours du processus d'installation, vous serez invité à demander une licence d'essai de 30 jours pour MobileTogether Server. Une fois la demande renvoyée, la licence d'essai vous sera envoyée sur l'adresse électronique que vous aurez indiquée pendant l'inscription.

▼ Emplacement du dossier d'application

L'application sera installée dans le dossier suivant :

Windows 7, 8, 10	C:\Program Files\Altova\
Version 32 bit sur SE 64-bit	C:\Program Files (x86)\Altova\

Obtention d'une licence sur Windows

Une licence pour MobileTogether Server doit être délivrée avec un Altova LicenseServer pour qu'il puisse fonctionner. L'obtention de la licence est un processus en deux étapes :

1. **Enregistrer MobileTogether Server** avec LicenseServer. L'enregistrement s'effectue depuis MobileTogether Server.
2. **Attribuer une licence** à MobileTogether Server. L'attribution de licence est effectuée depuis LicenseServer.

Les étapes à suivre sont indiquées ci-dessous.

▼ Lancer ServiceController

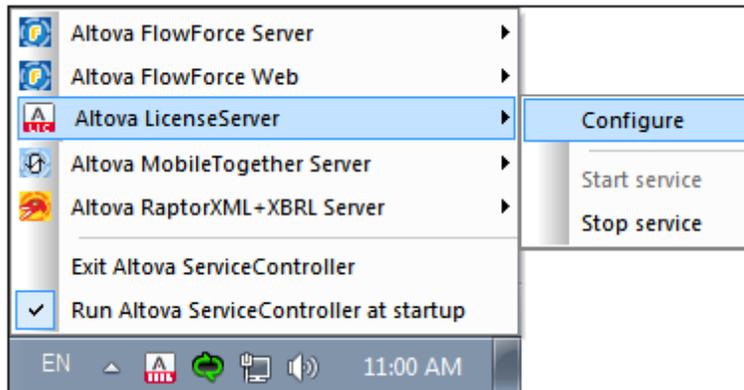
Altova ServiceController est démarré pour lancer Altova LicenseServer et Altova MobileTogether Server.

Altova ServiceController (ServiceController en abrégé) est une application permettant de lancer, d'arrêter et de configurer confortablement les services Altova **sur les systèmes Windows**.

ServiceController est installé avec l'Altova LicenseServer et avec les *produits de serveur Altova installés en tant que services* (FlowForce Server, RaptorXML(+XBRL) Server, and Mobile Together Server). Il peut être démarré en cliquant sur **Start | Altova LicenseServer | Altova ServiceController**. (Cette commande est également disponible dans les dossiers de menu **Start** des *produits de serveur Altova qui sont installés en tant que services* (FlowForce Server, RaptorXML(+XBRL) Server, and Mobile Together Server).) Une fois que ServiceController a été démarré, il peut être accédé depuis la zone de notification (*capture d'écran ci-dessous*).

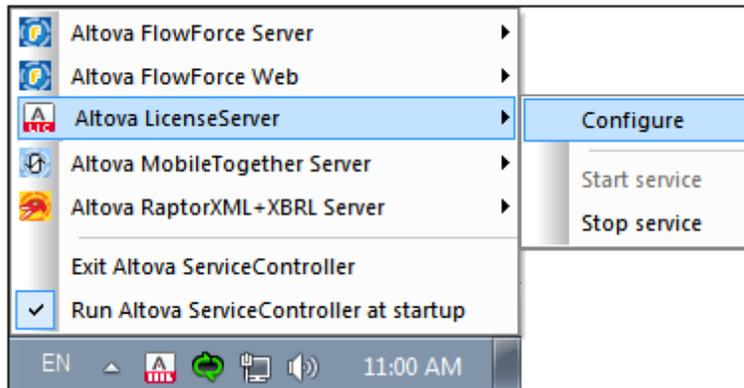


Pour spécifier que ServiceController démarre automatiquement lors de la connexion au système, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification pour afficher le menu **ServiceController** (*capture d'écran ci-dessous*) et basculer sur la commande **Run Altova ServiceController at Startup**. (Cette commande est activée par défaut.) Pour quitter ServiceController, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification et, dans le menu qui apparaît, (*voir capture d'écran ci-dessous*), cliquer sur **Exit Altova ServiceController**.



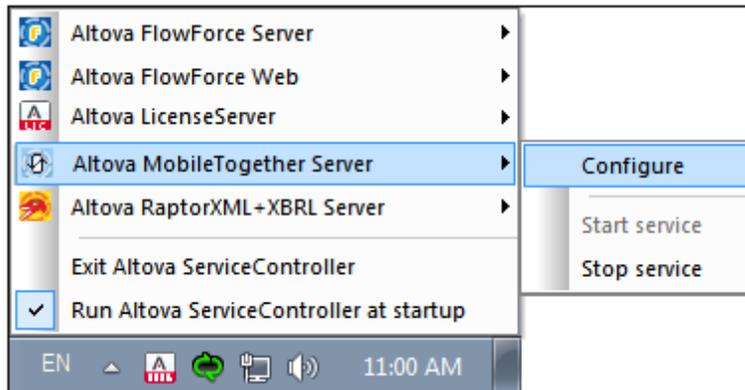
▼ Lancer LicenseServer

Pour démarrer le LicenseServer, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification, survoler au-dessus d'**Altova LicenseServer** dans le menu qui s'ouvre (*voir capture d'écran ci-dessous*) et choisir **Start Service** depuis le sous-menu LicenseServer. Si LicenseServer est déjà en cours d'exécution, l'option *Start Service* sera désactivée.



▼ Lancer MobileTogether Server

Pour lancer MobileTogether Server, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification, planer au-dessus d'**Altova MobileTogether Server** dans le menu qui s'ouvre (*voir capture d'écran ci-dessous*) et choisir **Start Service** depuis le sous-menu MobileTogether Server. Si MobileTogether Server est déjà en cours d'exécution, l'option *Start Service* sera désactivée.



▼ Enregistrer MobileTogether Server

Pour enregistrer MobileTogether Server depuis l'interface de ligne de commande, utiliser la commande `licenseserver` :

```
MobileTogetherServer licenseserver [options] ServerName-Or-IP-Address
```

Par exemple, si `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé :

```
MobileTogetherServer licenseserver localhost
```

En alternative, vous pouvez enregistrer MobileTogether Server depuis [l'onglet Paramètre de l'UI Web de MobileTogether Server](#). En principe : (i) Lancer MobileTogether Server via ServiceController (*voir point*); (ii) Saisir votre mot de passe pour accéder à la page de Configuration ; (iii) Sélectionner le nom ou l'adresse du LicenseServer et cliquer sur **Register with LicenseServer**.

Une fois l'enregistrement effectué avec succès, rendez-vous à l'onglet Server Management de la page de configuration de LicenseServer pour attribuer une licence à MobileTogether Server.

▼ Attribuer une licence

Une fois l'enregistrement de MobileTogether Server effectué avec succès, il sera compris dans l'onglet Server Management de la page de configuration du LicenseServer. Rendez-vous dans cette section et [attribuez une licence](#) à MobileTogether Server.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœur a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devez acheter au moins une licence octacœur. Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi, deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu

d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *Limiter à une seule exécution thread*, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

3.2 Configuration sur Linux

Cette section décrit l'[installation](#) et l'obtention de la [licence](#) de MobileTogether Server sur des systèmes Linux (Debian, Ubuntu, CentOS, RedHat).

Installation sur Linux

- [Exigences du système](#)
- [Désinstaller les anciennes versions des produits de serveurs Altova](#)
- [Télécharger le paquet Linux](#)
- [Installer MobileTogether Server](#)
- [Altova LicenseServer](#)
- [Versions de LicenseServer](#)
- [Licence d'essai](#)

Obtention de la licence sur Linux

- [Lancer LicenseServer](#)
- [Lancer MobileTogether Server](#)
- [Enregistrer MobileTogether Server](#)
- [Attribuer une licence](#)

Notes à propos de l'environnement

Installation sur Linux

MobileTogether Server est disponible pour une installation sur les systèmes Linux. La procédure d'installation et de configuration est décrite ci-dessous.

▼ Exigences du système

▼ Linux

- CentOS 6 ou plus récent
- RedHat 6 ou plus récent
- Debian 7 ou plus récent
- Ubuntu 12.04 ou plus récent

Les bibliothèques suivantes sont exigées en tant que condition préalable pour installer et exécuter l'application. Si les paquets ci-dessous ne sont pas encore disponibles sur votre appareil Linux, vous pourrez exécuter la commande `command yum` (ou `apt-get` le cas échéant) pour les installer.

Exigé par	CentOS, RedHat	Debian	Ubuntu
LicenseServer	krb5-libs	libgssapi-krb5-2	libgssapi-krb5-2
MobileTogether Server Advanced	qt4, krb5-libs, qt-x11	libqtgui4, libgssapi-krb5-2	libqtgui4, libgssapi-krb5-2

▼ Désinstaller les anciennes versions des produits de serveurs Altova

Suivez les étapes suivantes pour procéder à une désinstallation. Dans l'interface de ligne de commande Linux (CLI), vous pouvez vérifier quels sont les produits de serveur Altova installés avec les commandes suivantes :

```
[Debian, Ubuntu]:  dpkg --get-selections | grep altova
[CentOS, RedHat]: rpm -qa | grep server
```

Si MobileTogether Server n'est pas installé, poursuivez l'installation comme documenté ci-dessous dans *Installer MobileTogether Server*.

Si MobileTogether Server est installé et vous souhaitez installer une version plus récente de MobileTogether Server, désinstaller l'ancienne version avec la commande ::

```
[Debian, Ubuntu]:  sudo dpkg --remove mobiletogetherserver
[CentOS, RedHat]:  sudo rpm -e mobiletogetherserver
```

Si vous devez désinstaller une ancienne version de Altova LicenseServer, procédez comme suit :

```
[Debian, Ubuntu]:  sudo dpkg --remove licenseserver
[CentOS, RedHat]:  sudo rpm -e licenseserver
```

▼ Télécharger le paquet Linux

Les paquets d'installation MobileTogether Server pour les systèmes Linux suivants sont disponibles sur le [Site web Altova](#) .

Distribution	Extension du paquet
Debian 7 et plus récent	.deb
Ubuntu12.04 et plus récent	.deb
CentOS 6 et plus récent	.rpm
RedHat 6 et plus récent	.rpm

Après le téléchargement du paquet Linux, le copier dans un répertoire du système Linux. Puisqu'il vous faudra [Altova LicenseServer](#) pour pouvoir exécuter MobileTogether Server, vous pouvez éventuellement télécharger LicenseServer depuis le [site web Altova](#) au moment de télécharger MobileTogether Server, au lieu de le télécharger plus tard.

▼ Installer MobileTogether Server

Dans une fenêtre de terminal, passez au répertoire dans lequel vous avez copié le paquet Linux. Par exemple, si vous l'avez copié dans un répertoire d'utilisateur appelé `MyAltova` (situé par exemple dans le répertoire `/home/User`), passez à ce répertoire comme suit :

```
cd /home/User/MyAltova
```

Installer MobileTogether Server avec la commande suivante :

```
[Debian]: sudo dpkg --install mobiletogetherserver-4.1-debian.deb
[Ubuntu]: sudo dpkg --install mobiletogetherserver-4.1-ubuntu.deb
[CentOS]: sudo rpm -ivh mobiletogetherserver-4.1-1.x86_64.rpm
[RedHat]: sudo rpm -ivh mobiletogetherserver-4.1-1.x86_64.rpm
```

Le paquet MobileTogether Server sera installé dans le dossier :

```
/opt/Altova/MobileTogetherServer4.1
```

▼ Altova LicenseServer

Pour faire fonctionner tout produit Altova Server, y compris MobileTogether Server, ce produit de serveur doit posséder une licence via [Altova LicenseServer](#) sur votre réseau.

Sur des systèmes Linux, [Altova LicenseServer](#) devra être installé séparément. Télécharger LicenseServer depuis le [site web Altova](#) et copier le paquet dans un répertoire sur le système Linux. L'installer de la même manière que MobileTogether Server (*voir étape précédente*).

```
[Debian]: sudo dpkg --install licenseserver-2.5-debian.deb
[Ubuntu]: sudo dpkg --install licenseserver-2.5-ubuntu.deb
[CentOS]: sudo rpm -ivh licenseserver-2.5-1.x86_64.rpm
[RedHat]: sudo rpm -ivh licenseserver-2.5-1.x86_64.rpm
```

Le paquet LicenseServer sera installé dans :

```
/opt/Altova/LicenseServer
```

Pour plus d'informations concernant l'enregistrement de MobileTogether Server avec [Altova LicenseServer](#) et l'obtention d'une licence, voir la section, [Obtention de la licence sur Linux](#).

▼ Versions de LicenseServer

- Une licence doit être délivrée pour les produits de serveur Altova, soit avec la version LicenseServer convenant à la version du MobileTogether Server installée, soit avec une version ultérieure de LicenseServer.
- La version LicenseServer qui convient pour une version particulière de MobileTogether Server est affichée pendant l'installation de MobileTogether Server. Vous pouvez installer cette version de LicenseServer avec MobileTogether Server, ou bien vous pouvez installer LicenseServer séparément.
- Avant d'installer une version plus récente de LicenseServer, toute version plus ancienne doit être désinstallée. Le programme d'installation LicenseServer effectuera cette procédure automatiquement si elle détecte une version plus ancienne.
- Les versions LicenseServer sont rétrocompatibles. Elles fonctionneront avec des versions plus anciennes de MobileTogether Server.
- Si vous installez une nouvelle version de MobileTogether Server et si votre version installée de LicenseServer est plus ancienne que le LicenseServer approprié, installer la dernière version disponible du site web Altova.
- Au moment de la désinstallation de LicenseServer, toutes les informations d'enregistrement et d'obtention de la licence contenues dans la version plus ancienne de LicenseServer seront enregistrées dans une base de données sur la machine de votre serveur. Ces données seront importées automatiquement dans la version la plus récente lorsque la version la plus récente est installée.
- Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

▼ Licence d'essai

Pendant le processus d'installation, vous serez invité à demander une licence d'essai de 30 jours pour MobileTogether Server. Une fois la demande renvoyée, une licence d'essai vous sera envoyée sur l'adresse électronique que vous aurez indiquée pendant l'inscription.

Obtention d'une licence sur Linux

Une licence doit être délivrée avec un Altova LicenseServer pour pouvoir exécuter MobileTogether Server. L'obtention de la licence est un processus en deux étapes :

1. **Enregistrer MobileTogether Server** avec LicenseServer. L'enregistrement est effectué depuis MobileTogether Server.
2. **Attribuer une licence** à MobileTogether Server. L'attribution de licence est effectuée depuis LicenseServer.

Les étapes à suivre sont indiquées ci-dessous.

▼ Lancer LicenseServer

Pour enregistrer et délivrer correctement une licence pour MobileTogether Server avec LicenseServer, celui-ci doit fonctionner en tant que démon sur le réseau. Lancer LicenseServer en tant que démon avec la commande suivante :

[< Debian 8]	<code>sudo /etc/init.d/licenseserver start</code>
[≥ Debian 8]	<code>sudo systemctl start licenseserver</code>
[< CentOS 7]	<code>sudo initctl start licenseserver</code>
[≥ CentOS 7]	<code>sudo systemctl start licenseserver</code>
[< Ubuntu 15]	<code>sudo initctl start licenseserver</code>
[≥ Ubuntu 15]	<code>sudo systemctl start licenseserver</code>
[RedHat]	<code>sudo initctl start licenseserver</code>

Si, à tout moment, vous souhaitez arrêter le LicenseServer, remplacer `start` avec `stop` dans la commande ci-dessus. Par exemple :

```
sudo /etc/init.d/licenseserver stop
```

▼ Lancer MobileTogether Server

Lancer MobileTogether Server LicenseServer en tant que démon avec la commande suivante :

[< Debian 8]	<code>sudo /etc/init.d/mobiletogetherserver start</code>
[≥ Debian 8]	<code>sudo systemctl start mobiletogetherserver</code>
[< CentOS 7]	<code>sudo initctl start mobiletogetherserver</code>
[≥ CentOS 7]	<code>sudo systemctl start mobiletogetherserver</code>
[< Ubuntu 15]	<code>sudo initctl start mobiletogetherserver</code>
[≥ Ubuntu 15]	<code>sudo systemctl start mobiletogetherserver</code>
[RedHat]	<code>sudo initctl start mobiletogetherserver</code>

Pour configurer MobileTogether Server, ouvrir son Web UI (configuration) en saisissant l'URL de la page Web UI dans la barre adresse d'un navigateur Internet : `http://<serverIPAddressOrName>:8085`.

Note Pare-feu

Assurez-vous que l'adresse de port n'est pas bloquée par votre pare-feu.

▼ Enregistrer MobileTogether Server

Pour enregistrer MobileTogether Server depuis l'interface à ligne de commande, utiliser la commande `licenseserver` :

```
sudo /opt/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/mobiletogetherserver
licenseserver [options] ServerName-Or-IP-Address
```

Par exemple, si `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé :

```
sudo /opt/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/mobiletogetherserver
licenseserver localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez aussi noter que l'emplacement du programme d'exécution MobileTogether Server est :

```
/opt/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/
```

Vous pouvez aussi enregistrer MobileTogether Server depuis [l'onglet Paramètres de l'UI Web de MobileTogether Server](#). En principe : (i) lancer MobileTogether Server via ServiceController (*voir point précédent*); (ii) Saisir votre mot de passe pour accéder à la page de Configuration ; (iii) Choisir le nom ou l'adresse du LicenseServer et cliquer sur **Register with LicenseServer**.

Une fois l'enregistrement effectué avec succès, rendez-vous sur l'onglet Server Management de la page de configuration de LicenseServer pour [attribuer une licence](#) à MobileTogether Server.

▼ Attribuer une licence

Une fois l'enregistrement de MobileTogether Server effectué avec succès, il sera compris dans l'onglet Server Management de la page de configuration du LicenseServer. Rendez-vous dans cette section et [attribuez une licence](#) à MobileTogether Server.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœurs a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devrez acheter au moins une licence octacœur.

Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi,

deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *Limiter à une seule exécution thread*, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Notes à propos de l'environnement

Dossiers

Ci-dessous, vous trouverez une liste des dossiers importants dans votre configuration MobileTogether Server.

▣ Installation root

`/opt/Altova/MobileTogetherServer4.1/`

▣ Base de données, Licence et Fichiers de solution

`/var/opt/Altova/MobileTogetherServer`

▣ Paramètres d'environnement

`/etc/profile.d/jdbc.sh`

Le fichier de paramètres d'environnement doit être défini conformément à votre environnement spécifique. Le chemin d'exemple ci-dessus sert uniquement de guide général.

Note : Le fichier de paramètres d'environnement définit les variables pour **tous les utilisateurs** dans le système.

Bases de données à base de fichier

Les bases de données à base de fichier (comme les bases de données SQLite) doivent se trouver dans le dossier défini dans l'onglet Paramètres du MobileTogether Server en tant que le [répertoire de travail de solutions du côté serveur](#). Ce dossier est, par défaut :

`/var/opt/Altova/MobileTogetherServer/SolutionFiles`

Connexions JDBC

Veillez noter les points suivants :

- Java Runtime Environment ou SDK doit être installé.
- Les pilotes JDBC de la base de données cible doivent être installés.
- Les variables d'environnement suivantes doivent être configurées correctement pour votre environnement:
 - CLASSPATH: pour trouver les fichiers jar
 - PATH: pour trouver le JRE, mais n'est pas forcément nécessaire, dépend de l'installation
 - JAVA_HOME: si nécessaire, selon l'installation.

Note

Sur les serveurs Linux, les seules connexions de bases de données prises en charge sont JDBC.

Liste des fichiers importants

Le script shell suivant est copié dans le dossier `/opt/Altova/MobileTogetherServer4.1/etc` de manière à ne pas écraser des fichiers de configuration existants. Procéder aux changements nécessaires. Les parties soulignées en bleu sont spécifiques à l'environnement et devront être ajustées pour se conformer à votre environnement :

Script shell

```
#- jdbc - environment -
export PATH=/usr/local/jdk1.7.0_17/bin:/usr/lib64/qt-3.3/bin:/usr/local/
bin:/bin:/usr/bin:/usr/local/sbin:/usr/sbin:/sbin:/home/qa/bin
export JAVA_HOME=/usr/local/jdk1.7.0_17
export CLASSPATH=/usr/local/jdbc/oracle/ojdbc6.jar:/usr/local/jdbc/oracle/
xdb.jar:/usr/local/jdbc/oracle/xmlparserv2.jar:/usr/local/jdbc/postgre/
postgresql-9.0-801.jdbc4.jar:/usr/local/jdbc/mssql/sqljdbc4.jar:/usr/local/
jdbc/iseres/lib/jt400.jar:/usr/local/jdbc/mysql/mysql-connector-java-
5.1.16-bin.jar:/usr/local/jdbc/sqlite/sqlitejdbc-v056.jar:/usr/local/jdbc/
Informix_JDBC_Driver/lib/ixjdbc.jar:/usr/local/jdbc/sybase/jconn7/
jconn4.jar:/usr/local/jdbc/db2/db2jcc.jar:/usr/local/jdbc/db2/
db2jcc_license_cu.jar:./:
```

3.3 Configuration sur macOS

Cette section décrit l'[installation](#) et l'obtention de la [licence](#) de MobileTogether Server sur les systèmes macOS.

Installation sur macOS

- [Exigences du système](#)
- [Désinstaller les anciennes versions des produits de serveurs Altova](#)
- [Télécharger le paquet macOS](#)
- [Installer MobileTogether Server](#)
- [Altova LicenseServer](#)
- [Versions de LicenseServer](#)
- [Licence d'essai](#)

Obtention de la licence sur macOS

- [Lancer LicenseServer](#)
- [Lancer MobileTogether Server](#)
- [Enregistrer MobileTogether Server](#)
- [Attribuer une licence](#)

Notes à propos de l'environnement

Installation sur macOS

MobileTogether Server est disponible pour une installation sur les systèmes macOS. La procédure d'installation et de configuration est décrite ci-dessous.

▼ Exigences du système

▼ (Mac) OS X, macOS

OS X 10.10 ou plus récent

Java pour OS X, macOS (dernière version)

▼ Installer Java pour OS X

Vous devez installer Java pour OS X pour faire marcher MobileTogether Server. La dernière version au moment de l'écriture (Java pour OS X 2014-001) est disponible sous : <http://support.apple.com/kb/DL1572>. Pour obtenir la dernière version de Java pour OS X fournie par Apple lors de l'installation, faire une [recherche pour Java pour OS X](#) sur le [site web Apple](#). (Veuillez noter que cette version Java pour OS X pourrait ne pas être la dernière version fournie par Sun Microsystems, mais il s'agit de la version que vous devez installer.)

▼ Désinstaller les anciennes versions des produits de serveurs Altova

Avant de désinstaller MobileTogether Server, terminer le service avec la commande suivante :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.MobileTogetherServer4.1.plist
```

Pour vérifier si le service a été arrêté, ouvrez le Moniteur d'activité dans le Finder et assurez-vous que MobileTogether Server ne se trouve pas dans la liste. Dans le dossier d'Application dans le Finder, cliquez avec le bouton de droite sur l'icône de MobileTogether Server et choisissez **Déplacer dans la corbeille**. L'application sera déplacée dans la Corbeille. Néanmoins, vous devrez supprimer l'application du dossier `usr`. Utilisez la commande :

```
sudo rm -rf /usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/
```

Si vous souhaitez désinstaller une ancienne version d'Altova LicenseServer, vous devrez d'abord stopper son exécution en tant que service. Utilisez la commande suivante :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.LicenseServer.plist
```

Pour vérifier si le service a été interrompu, ouvrir le Moniteur d'activité dans Finder et s'assurer que LicenseServer ne se trouve pas dans la liste. Ensuite poursuivre le processus de désinstallation tel que décrit ci-dessus pour MobileTogether Server.

▼ Télécharger le fichier image disque

Télécharger le fichier image disque (.dmg) depuis le site Internet Altova (<http://www.altova.com/download.html>).

▼ Installer MobileTogether Server

Cliquer pour ouvrir l'image disque (.dmg) téléchargée. Le programme d'installation de

MobileTogether Server apparaît en tant que nouveau disque virtuel sur votre ordinateur. Sur ce nouveau disque virtuel, double-cliquer le paquet d'installation (.pkg). Suivre les étapes de l'assistant d'installation. Les explications sont simples à comprendre et contiennent une étape au cours de laquelle vous devrez confirmer les accords de licence avant de pouvoir continuer. Pour éjecter le disque après l'installation, cliquer avec le bouton de droite et sélectionner **Éjecter**.

Le paquet MobileTogether Server sera installé dans le dossier :

```
/usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1 (fichiers binaires)
/var/Altova/MobileTogetherServer (fichiers de données : base de données et journaux)
```

Le démon de serveur de MobileTogether Server démarre automatiquement après l'installation et effectue un redémarrage de la machine. Vous pouvez lancer MobileTogether Server en tant que démon avec la commande suivante :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/
com.altova.MobileTogetherServer4.1.plist
```

Après le démarrage du démon de serveur de MobileTogether Server, vous pouvez ouvrir la page Web UI de MobileTogether Server pour configurer MobileTogether Server. Ouvrir la page Web UI en vous rendant au dossier Applications dans Finder et en double-cliquant l'icône MobileTogether Server.

▼ Altova LicenseServer

Pour faire fonctionner tout produit Altova Server, y compris MobileTogether Server, ce produit de serveur doit posséder une licence via un [Altova LicenseServer](#) sur votre réseau.

Le paquet d'installation Altova LicenseServer est disponible sur le disque virtuel que vous avez monté dans l'étape précédente. Pour installer [Altova LicenseServer](#), double-cliquer sur le paquet d'installation compris dans le disque virtuel et suivre les instructions sur l'écran. Vous devrez accepter l'accord de licence pour poursuivre l'installation.

Altova LicenseServer peut également être téléchargé et installé séparément depuis le site Internet Altova (<http://www.altova.com/download.html>).

Le paquet LicenseServer sera installé dans le dossier :

```
/usr/local/Altova/LicenseServer
```

Pour plus d'informations concernant l'enregistrement de MobileTogether Server avec [Altova LicenseServer](#) et l'obtention d'une licence, voir la section, [Obtention d'une licence sur macOS](#).

▼ LicenseServer versions

- Une licence doit être délivrée pour les produits de serveur Altova, soit avec la version LicenseServer convenant à la version du MobileTogether Server installée, soit avec une version ultérieure de LicenseServer.
- La version LicenseServer qui convient pour une version particulière de MobileTogether Server est affichée pendant l'installation de MobileTogether Server. Vous pouvez installer cette version de LicenseServer avec MobileTogether Server, ou

bien vous pouvez installer LicenseServer séparément.

- Avant d'installer une version plus récente de LicenseServer, toute version plus ancienne doit être désinstallée. Le programme d'installation LicenseServer effectuera cette procédure automatiquement si elle détecte une version plus ancienne.
- Les versions LicenseServer sont rétrocompatibles. Elles fonctionneront avec des versions plus anciennes de MobileTogether Server.
- Si vous installez une nouvelle version de MobileTogether Server et si votre version installée de LicenseServer est plus ancienne que le LicenseServer approprié, installer la dernière version disponible du site web Altova.
- Au moment de la désinstallation de LicenseServer, toutes les informations d'enregistrement et d'obtention de la licence contenues dans la version plus ancienne de LicenseServer seront enregistrées dans une base de données sur la machine de votre serveur. Ces données seront importées automatiquement dans la version la plus récente lorsque la version la plus récente est installée.
- Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

▼ Licence d'essai

Pendant le processus d'installation, vous serez invité à demander une licence d'essai de 30 jours pour MobileTogether Server. Une fois la demande renvoyée, une licence d'essai vous sera envoyée sur l'adresse électronique que vous aurez indiquée pendant l'inscription.

Obtention d'une licence sur macOS

Une licence doit être délivrée avec un Altova LicenseServer pour pouvoir exécuter MobileTogether Server. L'obtention de la licence est un processus en deux étapes :

1. **Enregistrer MobileTogether Server** avec LicenseServer. L'enregistrement est effectué depuis MobileTogether Server.
2. **Attribuer une licence** à MobileTogether Server. L'attribution de licence est effectuée depuis LicenseServer.

Les étapes à suivre sont indiquées ci-dessous.

▼ Lancer LicenseServer

Pour enregistrer et délivrer correctement une licence pour MobileTogether Server avec LicenseServer, celui-ci doit fonctionner en tant que démon. Lancer LicenseServer en tant que démon avec la commande suivante :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/com.altova.LicenseServer.plist
```

Si, à tout moment, vous souhaitez arrêter le LicenseServer, remplacer `load` avec `unload` dans la commande ci-dessus :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.LicenseServer.plist
```

▼ Lancer MobileTogether Server

Le démon de serveur de MobileTogether Server démarre automatiquement après l'installation et effectue un redémarrage de la machine. Vous pouvez lancer MobileTogether Server en tant que démon avec la commande suivante :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.MobileTogetherServer4.1.plist
```

Si, à tout moment, vous souhaitez arrêter MobileTogether Server, utiliser :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.MobileTogetherServer4.1.plist
```

Pour configurer MobileTogether Server, ouvrir son Web UI (configuration) en saisissant l'URL de la page Web UI d'une des manières suivantes :

- Double-cliquer l'icône de 4.1 de MobileTogether Server dans le dossier Applications du Finder
- Saisir l'URL de la page Web UI dans la barre d'adresse d'un navigateur Internet :
`http://<serverIPAddressOrName>:8085`

Note Pare-feu

Assurez-vous que l'adresse de port n'est pas bloquée par votre pare-feu.

▼ Enregistrer MobileTogether Server

Pour enregistrer MobileTogether Server depuis l'interface à ligne de commande, utiliser la commande `licenseserver` :

```
sudo /usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/MobileTogetherServer
licenseserver [options] ServerName-Or-IP-Address
```

Par exemple, si `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé :

```
sudo /usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/MobileTogetherServer
licenseserver localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez aussi noter que l'emplacement du programme d'exécution MobileTogether Server est :

```
/usr/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/
```

Vous pouvez aussi enregistrer MobileTogether Server depuis [l'onglet Paramètres de l'UI Web de MobileTogether Server](#). En principe : (i) lancer MobileTogether Server via ServiceController (*voir point précédent*); (ii) Saisir votre mot de passe pour accéder à la page de Configuration ; (iii) Choisir le nom ou l'adresse du LicenseServer et cliquer sur **Register with LicenseServer**.

Une fois l'enregistrement effectué avec succès, rendez-vous sur l'onglet Server Management de la page de configuration de LicenseServer pour [attribuer une licence](#) à MobileTogether Server.

▼ Attribuer une licence

Une fois l'enregistrement de MobileTogether Server, effectué avec succès, il sera compris dans l'onglet Server Management de la page de configuration du LicenseServer. Rendez-vous dans cette section et [attribuez une licence](#) à MobileTogether Server.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœurs a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devez acheter au moins une licence octacœur. Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi, deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une

licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *Limiter à une seule exécution thread*, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Notes à propos de l'environnement

Dossiers

Ci-dessous, vous trouverez une liste des dossiers importants dans votre configuration MobileTogether Server.

▣ Installation root

```
/usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/
```

▣ Base de données, Licence et Fichiers de solution

```
/var/Altova/MobileTogetherServer
```

▣ Paramètres d'environnement

```
/Library/LaunchDaemons/com.altova.MobileTogetherServer.plist
```

Le fichier de paramètres d'environnement doit être défini conformément à votre environnement spécifique. Le chemin d'exemple ci-dessus sert uniquement de guide général.

Note : Ces variables d'environnement sont uniquement définies pour le processus MobileTogether Server et n'ont aucun impact sur d'autres utilisateurs.

Bases de données à base de fichier

Les bases de données à base de fichier (comme les bases de données SQLite) doivent se trouver dans le dossier défini dans l'onglet Paramètres du MobileTogether Server en tant que le [répertoire de travail de solutions du côté serveur](#). Ce dossier est, par défaut :

```
/var/Altova/MobileTogetherServer/SolutionFiles
```

Connexions JDBC

Veillez noter les points suivants :

- Java Runtime Environment ou SDK doit être installé.
- Les pilotes JDBC de la base de données cible doivent être installés.
- Les variables d'environnement suivantes doivent être configurées correctement pour votre environnement:
 - CLASSPATH: pour trouver les fichiers jar
 - PATH: pour trouver le JRE, mais n'est pas forcément nécessaire, dépend de l'installation
 - JAVA_HOME: si nécessaire, selon l'installation

Note

Sur les serveurs macOS, les seules connexions de bases de données prises en charge sont JDBC.

Liste des fichiers importants

Le fichier `plist` est installé dans le dossier `/Library/LaunchDaemons`. Les parties soulignées en bleu sont spécifiques à l'environnement et devront être ajustées pour se conformer à votre environnement :

▣ Plist file

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN" "http://www.apple.com/
DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
  <dict>
    <key>Label</key>
    <string>com.altova.MobileTogetherServer</string>
    <key>ProgramArguments</key>
    <array>
      <string>/usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/
MobileTogetherServer</string>
      <string>debug</string>
    </array>
    <key>KeepAlive</key>
    <true/>
    <key>UserName</key>
    <string>_altovamobiletogetherserver</string>
    <key>EnvironmentVariables</key>
    <dict>
      <key>CLASSPATH</key>
      <string>/usr/local/jdbc/oracle/ojdbc6.jar:/usr/local/jdbc/oracle/
xdbc.jar:/usr/local/jdbc/oracle/xmlparserv2.jar:/usr/local/jdbc/postgre/
postgresql-9.0-801.jdbc4.jar:/usr/local/jdbc/mssql/sqljdbc4.jar:/usr/local/
jdbc/series/lib/jt400.jar:/usr/local/jdbc/mysql/mysql-connector-java-
5.1.16-bin.jar:/usr/local/jdbc/sqlite/sqlitejdbc-v056.jar:/usr/local/jdbc/
Informix_JDBC_Driver/lib/ixjdbc.jar:/usr/local/jdbc/sybase/jconn7/
jconn4.jar:/usr/local/jdbc/db2/db2jcc.jar:/usr/local/jdbc/db2/
db2jcc_license_cu.jar:./</string>
    </dict>
  </dict>
</plist>
```

3.4 Configurer le cryptage SSL

Si vous souhaitez que les communications entre vos appareils MobileTogether Server et MobileTogether Client soient chiffrées à l'aide du protocole SSL, vous devrez :

- Générer une clé privée SSL et créer un fichier de certification de clé publique SSL
- Configurer MobileTogether Server pour la communication SSL.

Les étapes à suivre sont recensées ci-dessous.

MobileTogether utilise la [boîte à outils OpenSSL](#) open-source pour gérer le chiffage SSL. C'est pourquoi les étapes recensées ci-dessous doivent être effectuées sur un ordinateur sur lequel [OpenSSL](#) est disponible. [OpenSSL](#) est généralement pré-installé sur la plupart des distributions Linux et sur les machines macOS. Il peut aussi être [installé sur des ordinateurs Windows](#). Pour télécharger des liens vers des installateurs binaires, voir le [Wiki OpenSSL](#).

1. Générer une clé privée

SSL nécessite l'installation d'une **clé privée** sur MobileTogether Server. Cette clé privée sera utilisée pour chiffrer toutes les données envoyées aux applis MobileTogether Client. Pour créer la clé privée, utiliser la commande OpenSSL suivante :

```
openssl genrsa -out private.key 2048
```

Cela permet de créer un fichier appelé `private.key`, qui contient votre clé privée. Veuillez noter l'endroit où vous avez enregistré le fichier. Il vous faudra la clé privée pour (i) générer la Demande de signature de certificat (CSR) et (ii) pour l'installation sur MobileTogether Server (*voir étape 8 ci-dessous*).

2. Demandes de signature de certificat (CSR)

Une Demande de signature de certificat (CSR) est envoyée à une autorité de certification (AC), comme [VeriSign](#) ou [Thawte](#), pour demander un certificat de clé publique. La CSR est basée sur votre clé privée et contient des informations concernant votre entreprise. Créer une CSR avec la commande OpenSSL suivante (qui fournit le fichier de clé privée, `private.key`, qui a été créé à l'étape 1, en tant que l'un de ses paramètres) :

```
openssl req -new -nodes -key private.key -out my.csr
```

Pendant la génération de la CSR, vous devrez fournir des informations concernant votre entreprise, voir la liste ci-dessous. Ces informations seront utilisées par l'autorité de certification pour vérifier l'identité de votre entreprise.

- *Pays*
- *Lieu* (la ville dans laquelle se trouve l'entreprise)
- *Organisation* (le nom de l'entreprise). Veuillez ne pas utiliser de caractères spéciaux, ils rendront votre certificat invalide
- *Nom commun* (le nom DNS de votre serveur). Il doit correspondre exactement au nom officiel de votre serveur, donc, au nom DNS que les applis client utiliseront pour se connecter au serveur

- *Un mot de passe challenge.* Laisser cette entrée vide !

3. Acheter un certificat SSL

Acheter un certificat SSL auprès d'une autorité de certification reconnue (AC), comme [VeriSign](#) ou [Thawte](#). Pour le reste de ces instructions, nous suivons la procédure VeriSign. La procédure avec d'autres AC est similaire.

- Aller sur le [site internet VeriSign](#).
- Cliquer sur **Buy SSL Certificates**.
- Plusieurs types de certificats SSL sont disponibles. Pour MobileTogether Server, les certificats Secure Site ou Secure Site Pro sont suffisants. EV (vérification étendue) n'est pas nécessaire, puisque les utilisateurs ne voient pas de "barre d'adresse verte".
- Suivez le processus d'enregistrement et remplissez les informations nécessaires pour passer votre commande.
- Lorsque vous serez invité à saisir votre CSR (*créé dans l'étape 2*), copier et coller le contenu du fichier `my.csr` dans le formulaire de commande.
- Payez le certificat avec votre carte de crédit.

Prévoir du temps pour obtenir un certificat

L'obtention de certificats à clé publique auprès d'une autorité de certification SSL (AC) prend généralement **deux à trois jours ouvrables**. Veuillez prendre ce délai en compte lors de la configuration de votre MobileTogether Server.

4. Recevoir une clé publique de la part de l'AC

Votre autorité de certification complétera le processus d'enregistrement dans les deux à trois jours ouvrables suivants. Pendant ce temps, vous recevrez éventuellement des messages électroniques ou des appels téléphoniques vous demandant de contrôler si vous êtes autorisé à demander un certificat SSL pour votre domaine DNS. Veuillez coopérer avec les autorités pour achever le processus.

Une fois le processus d'autorisation et d'inscription complété, vous recevrez un e-mail contenant la **clé publique** de votre certificat SSL. La clé publique sera en texte brut ou attachée en tant que fichier `.cer` file.

5. Enregistrer la clé publique sous fichier

Pour une utilisation avec MobileTogether Server, la clé publique doit être sauvegardée dans un fichier `.cer`. Si la clé publique a été fournie en tant que texte, copier-coller toutes les lignes depuis

```
--BEGIN CERTIFICATE--  
...  
--END CERTIFICATE--
```

dans un fichier texte que nous appellerons `mycertificate.cer`.

6. Enregistrer les certificats intermédiaires de l'AC dans le fichier

Pour terminer votre certificat SSL, il vous faudra deux certificats supplémentaires : les **certificats intermédiaires primaires** et **secondaires**. Votre autorité de certification (AC) recensera le contenu des certificats intermédiaires sur son site web.

- Certificats intermédiaires de Verisign : https://knowledge.verisign.com/support/ssl-certificates-support/index?page=content&id=AR657&actp=LIST&viewlocale=en_US
- Certificats intermédiaires de Verisign pour son produit Secure Site : <https://knowledge.verisign.com/support/ssl-certificates-support/index?page=content&id=AR1735>

Copier-coller les deux certificats intermédiaires (primaire et secondaire) dans des fichiers texte séparés puis les enregistrer sur votre ordinateur.

7. Combiner les certificats dans un fichier de certificat à clé publique

Vous détenez maintenant trois fichiers de certificats :

- Clé publique (*mycertificate.cer*)
- Certificat intermédiaire secondaire
- Certificat intermédiaire primaire

Chacun contient des blocs de texte délimités par des lignes comme dans l'exemple ci-dessous :

```
--BEGIN CERTIFICATE--
...
--END CERTIFICATE--
```

Maintenant, copier-coller les trois certificats dans un fichier de manière à ce qu'ils forment une séquence. L'ordre de la séquence est important : (i) clé publique, (ii) certificat intermédiaire secondaire, (iii) certificat intermédiaire primaire. Veuillez vous assurer qu'il n'y a pas de lignes entre les certificats.

```
--BEGIN CERTIFICATE--
clé publique de mycertificate.cer (voir étape 5)
--END CERTIFICATE--
--BEGIN CERTIFICATE--
certificat intermédiaire secondaire (voir étape 6)
--END CERTIFICATE--
--BEGIN CERTIFICATE--
certificat intermédiaire primaire (voir étape 6)
--END CERTIFICATE--
```

Enregistrer le texte de certificat combiné dans un fichier nommé **publickey.cer** . Il s'agit du *fichier de certificat à clé publique de votre certificat SSL*. Il comprend votre certificat de clé publique ainsi que la chaîne de confiance complète sous la forme des certificats intermédiaires qui étaient utilisés par l'AC pour signer votre certificat. Le fichier de certificat de clé publique sera installé sur MobileTogether Server avec la clé privée (*voir étape 8*).

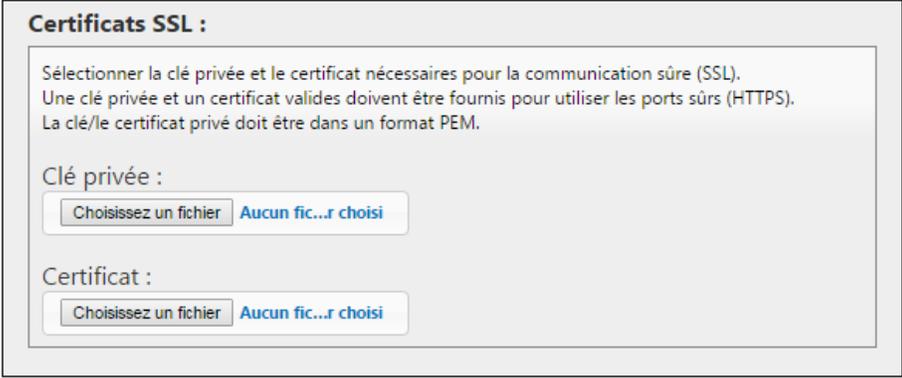
8. Installer le certificat SSL sur MobileTogether Server

Le certificat SSL est un ensemble de certificats enregistrés dans les fichiers suivants :

- `private.key`: contient le certificat de clé privée
- `publickey.cer`: contient le certificat de clé publique et les certificats intermédiaires de l'AC (primaires et secondaires)

Pour installer les certificats SSL sur MobileTogether Server, suivre les étapes suivantes :

- Se connecter à l'UI de MobileTogether Server (par défaut sur le port 8085 de votre serveur).
- Aller sur l'onglet Settings.
- Sous SSL Certificates (*voir capture d'écran ci-dessous*), charger les deux fichiers de certificat.



Certificats SSL :

Sélectionner la clé privée et le certificat nécessaires pour la communication sûre (SSL).
Une clé privée et un certificat valides doivent être fournis pour utiliser les ports sûrs (HTTPS).
La clé/le certificat privé doit être dans un format PEM.

Clé privée :

Choisissez un fichier Aucun fichier choisi

Certificat :

Choisissez un fichier Aucun fichier choisi

- Pour la clé privée, choisir `private.key` (créé dans l'étape 1)
- Pour le certificat, choisir `publickey.cer` (créé dans l'étape 7)
- Cliquer **Save** au bas de la section des General Settings pour enregistrer vos modifications.

9. Configurer le port HTTP du serveur

Après avoir installé le certificat SSL, vous pouvez spécifier un port de serveur pour la communication SSL client. Suivez les instructions suivantes :

- Se connecter à l'UI de MobileTogether Server (par défaut sur le port 8085 de votre serveur).
- Aller sur l'onglet Settings.
- Sous Mobile Client Ports (*voir capture d'écran ci-dessous*), activer et spécifier le port HTTPS.

Ports Mobile client :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que les clients Mobiles utiliseront.
Ces ports ne peuvent pas être utilisé à des fins administratives !

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

S'inscrire automatiquement en tant qu'anonyme

Utiliser une page d'inscription et d'index

Permettre connexion MobileTogether via /mt-login

Assurez-vous que les pare-feu sont configurés pour permettre l'accès au MobileTogether Server par le port HTTPS.

10. Communication SSL test

Vous pouvez maintenant utiliser un outil de test SSL quelconque pour vérifier si la communication sécurisée avec votre serveur via HTTPS fonctionne correctement. Par exemple, vous pouvez utiliser un navigateur en utilisant le site de test SSL suivant : <https://ssltools.websecurity.symantec.com/checker/views/certCheck.jsp>

Cela vous permettra de savoir : (i) si le fichier de certificat de la clé publique a été construit correctement avec la chaîne de confiance intermédiaire de l'étape 7 et (ii) si votre serveur peut être atteint correctement à travers le pare-feu.

11. Activer les MobileTogether Client pour utiliser SSL

Dans les applis MobileTogether Client qui communiquent avec un MobileTogether Server prenant en charge SSL, activer la communication SSL en cochant la case *SSL Encryption*. Voir la documentation MobileTogether Client pour plus d'informations pour découvrir comment trouver cette case à cocher.

Chapitre 4

Procédures de serveur

4 Procédures de serveur

Cette section décrit les procédures de serveur importantes. Elle suppose que MobileTogether Server a [déjà obtenu une licence](#). Veuillez noter, néanmoins, que pour pouvoir accéder à MobileTogether Server, les LicenseServer et MobileTogether Server doivent être démarrés et exécutés en tant que services.

- [Lancer Altova LicenseServer](#)
- [Lancer MobileTogether Server](#)
- [Configurer le chiffage SSL](#)
- [Configurer les ports Administrateur et Mobile Client](#)
- [Utilisateurs et rôles](#)
- [Privilèges disponibles](#)
- [Configurer le pare-feu](#)
- [Solution Usage Statistics](#)
- [Informations pour les Clients](#)
- [Comment sauvegarder et restaurer MobileTogether Server](#)

4.1 Lancer Altova LicenseServer

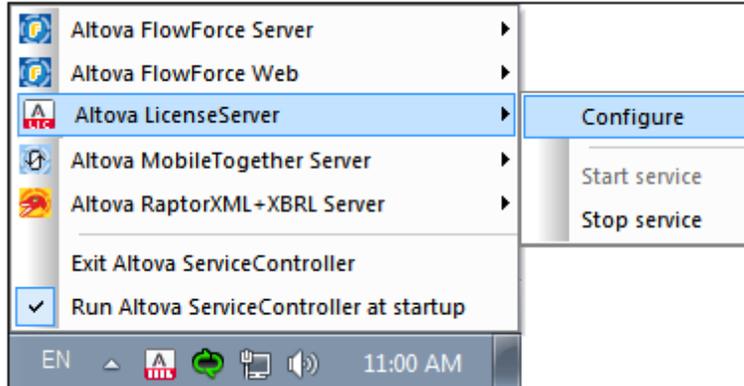
Pour pouvoir exécuter une installation d'un produit de serveur Altova (i) FlowForce Server; (ii) RaptorXML(+XBRL) Server; (iii) MobileTogether Server; (iv) MapForce Server; (v) StyleVision Server, cette installation doit obtenir une licence auprès d'un Altova LicenseServer sur votre réseau. LicenseServer doit être exécuté en continu en tant que service pour exécuter toutes les installations de MobileTogether Server connectées. L'arrêt de LicenseServer interrompra aussi toutes les installations de MobileTogether Server connectées. Si cela se produit, vous devrez tout d'abord redémarrer LicenseServer.

Lancer et terminer LicenseServer comme suit :

▼ Sur Windows

Vous pouvez lancer LicenseServer avec Altova ServiceController, qui est disponible dans la zone de notification.

Cliquer **Start | All Programs | Altova LicenseServer | Altova ServiceController** pour démarrer Altova ServiceController et afficher son icône dans la zone de notification (voir capture d'écran ci-dessous). Si vous choisissez l'option *Run Altova ServiceController at Startup*, Altova ServiceController démarrera lors du démarrage du système et son icône sera disponible dans la zone de notification à partir de ce moment.



Pour lancer LicenseServer, cliquer sur l'icône de l'Altova ServiceController dans la zone de notification, planer au-dessus de **Altova LicenseServer** dans le menu qui s'ouvre (voir capture d'écran ci-dessus), puis sélectionner **Start Service** depuis le sous-menu de LicenseServer. Si LicenseServer est déjà en cours, l'option *Start Service* sera désactivée.

Pour arrêter LicenseServer, choisir **Stop Service** depuis le sous-menu de LicenseServer (voir capture d'écran ci-dessus).

▼ Sur Linux

Pour lancer LicenseServer en tant qu'un service sur les systèmes Linux, exécutez la

commande suivante dans une fenêtre de terminal.

```
[Debian]:          sudo /etc/init.d/licenseserver start
[Ubuntu]:          sudo initctl start licenseserver
[CentOS 6]:        sudo initctl start licenseserver
[CentOS 7]:        sudo systemctl start licenseserver
[RedHat]:          sudo initctl start licenseserver
```

(Si vous devez arrêter LicenseServer, remplacer **start** avec **stop** dans les commandes ci-dessus.)

▼ Sur Mac OS X

Pour lancer LicenseServer en tant qu'un service sur les systèmes Mac OS X, exécutez la commande suivante dans une fenêtre de terminal :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/com.altova.LicenseServer.plist
```

Si vous souhaitez arrêter LicenseServer, utiliser :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/
com.altova.LicenseServer.plist
```

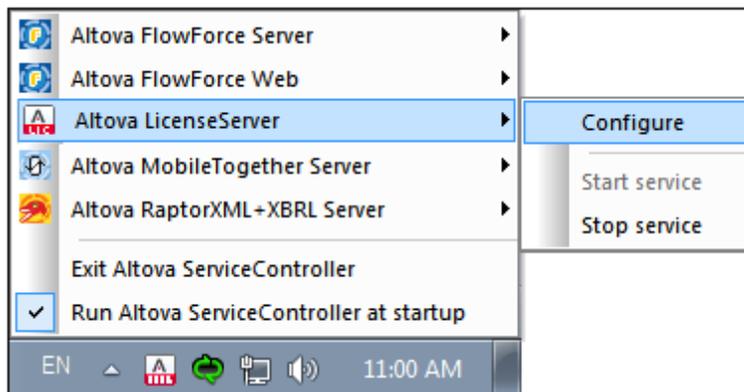
4.2 Lancer MobileTogether Server

Pour pouvoir exécuter MobileTogether Server, MobileTogether Server doit être démarré en tant qu'un service. Suivre les instructions suivantes.

▼ Sur Windows

Vous pouvez lancer MobileTogether Server via le Altova ServiceController, qui est disponible dans la zone de notification.

Cliquer **Start | All Programs | Altova LicenseServer | Altova ServiceController** pour démarrer Altova ServiceController et afficher son icône dans la zone de notification (*voir capture d'écran ci-dessous*). Si vous choisissez l'option *Run Altova ServiceController at Startup*, Altova ServiceController démarrera lors du démarrage du système et son icône deviendra disponible dans la zone de notification.



Pour lancer MobileTogether Server, cliquer sur l'icône d'Altova ServiceController dans la zone de notification, planer au-dessus de **MobileTogether Server** dans le menu qui s'ouvre (*voir capture d'écran ci-dessus*), puis sélectionner **Start Service** depuis le sous-menu de MobileTogether Server. Si MobileTogether Server est déjà en cours, l'option *Start Service* sera désactivée.

Pour arrêter MobileTogether Server, sélectionner **Stop Service** dans le sous-menu de MobileTogether Server (*voir capture d'écran ci-dessus*).

▼ Sur Linux

Pour arrêter MobileTogether Server en tant que service sur les systèmes Linux, exécuter la commande suivante dans une fenêtre de terminal.

```
[Debian]:          sudo /etc/init.d/mobiletogetherserver start
[Ubuntu]:          sudo initctl start mobiletogetherserver
[CentOS 6]:        sudo initctl start mobiletogetherserver
[CentOS 7]:        sudo systemctl start mobiletogetherserver
[RedHat]:          sudo initctl start mobiletogetherserver
```

(Si vous devez arrêter MobileTogether Server, remplacer **start** avec **stop** dans les

commandes ci-dessus.)

▼ Sur macOS

Pour lancer MobileTogether Server en tant qu'un service sur les systèmes macOS, exécutez la commande suivante dans une fenêtre de terminal :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.MobileTogetherServer.plist
```

Si vous souhaitez arrêter MobileTogether Server, utiliser :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/  
com.altova.MobileTogetherServer.plist
```

4.3 Configurer le chiffage SSL

Si vous souhaitez que les communications entre vos appareils MobileTogether Server et MobileTogether Client soient chiffrées à l'aide du protocole SSL, vous devrez :

- Générer une clé privée SSL et créer un fichier de certification de clé publique SSL
- Configurer MobileTogether Server pour la communication SSL.

Les étapes à suivre sont recensées ci-dessous.

MobileTogether utilise la [boîte à outils OpenSSL](#) open-source pour gérer le chiffage SSL. C'est pourquoi les étapes recensées ci-dessous doivent être effectuées sur un ordinateur sur lequel [OpenSSL](#) est disponible. [OpenSSL](#) est généralement pré-installé sur la plupart des distributions Linux et sur les machines macOS. Il peut aussi être [installé sur des ordinateurs Windows](#). Pour télécharger des liens vers des installateurs binaires, voir le [Wiki OpenSSL](#).

1. Générer une clé privée

SSL nécessite l'installation d'une **clé privée** sur MobileTogether Server. Cette clé privée sera utilisée pour chiffrer toutes les données envoyées aux applis MobileTogether Client. Pour créer la clé privée, utiliser la commande OpenSSL suivante :

```
openssl genrsa -out private.key 2048
```

Cela permet de créer un fichier appelé `private.key`, qui contient votre clé privée. Veuillez noter l'endroit où vous avez enregistré le fichier. Il vous faudra la clé privée pour (i) générer la Demande de signature de certificat (CSR) et (ii) pour l'installation sur MobileTogether Server (*voir étape 8 ci-dessous*).

2. Demandes de signature de certificat (CSR)

Une Demande de signature de certificat (CSR) est envoyée à une autorité de certification (AC), comme [VeriSign](#) ou [Thawte](#), pour demander un certificat de clé publique. La CSR est basée sur votre clé privée et contient des informations concernant votre entreprise. Créer une CSR avec la commande OpenSSL suivante (qui fournit le fichier de clé privée, `private.key`, qui a été créé à l'étape 1, en tant que l'un de ses paramètres) :

```
openssl req -new -nodes -key private.key -out my.csr
```

Pendant la génération de la CSR, vous devrez fournir des informations concernant votre entreprise, voir la liste ci-dessous. Ces informations seront utilisées par l'autorité de certification pour vérifier l'identité de votre entreprise.

- *Pays*
- *Lieu* (la ville dans laquelle se trouve l'entreprise)
- *Organisation* (le nom de l'entreprise). Veuillez ne pas utiliser de caractères spéciaux, ils rendront votre certificat invalide
- *Nom commun* (le nom DNS de votre serveur). Il doit correspondre exactement au nom officiel de votre serveur, donc, au nom DNS que les applis client utiliseront pour se connecter au serveur

- *Un mot de passe challenge.* Laisser cette entrée vide !

3. Acheter un certificat SSL

Acheter un certificat SSL auprès d'une autorité de certification reconnue (AC), comme [VeriSign](#) ou [Thawte](#). Pour le reste de ces instructions, nous suivons la procédure VeriSign. La procédure avec d'autres AC est similaire.

- Aller sur le [site internet VeriSign](#).
- Cliquer sur **Buy SSL Certificates**.
- Plusieurs types de certificats SSL sont disponibles. Pour MobileTogether Server, les certificats Secure Site ou Secure Site Pro sont suffisants. EV (vérification étendue) n'est pas nécessaire, puisque les utilisateurs ne voient pas de "barre d'adresse verte".
- Suivez le processus d'enregistrement et remplissez les informations nécessaires pour passer votre commande.
- Lorsque vous serez invité à saisir votre CSR (*créé dans l'étape 2*), copier et coller le contenu du fichier `my.csr` dans le formulaire de commande.
- Payez le certificat avec votre carte de crédit.

Prévoir du temps pour obtenir un certificat

L'obtention de certificats à clé publique auprès d'une autorité de certification SSL (AC) prend généralement **deux à trois jours ouvrables**. Veuillez prendre ce délai en compte lors de la configuration de votre MobileTogether Server.

4. Recevoir une clé publique de la part de l'AC

Votre autorité de certification complétera le processus d'enregistrement dans les deux à trois jours ouvrables suivants. Pendant ce temps, vous recevrez éventuellement des messages électroniques ou des appels téléphoniques vous demandant de contrôler si vous êtes autorisé à demander un certificat SSL pour votre domaine DNS. Veuillez coopérer avec les autorités pour achever le processus.

Une fois le processus d'autorisation et d'inscription complété, vous recevrez un e-mail contenant la **clé publique** de votre certificat SSL. La clé publique sera en texte brut ou attachée en tant que fichier `.cer` file.

5. Enregistrer la clé publique sous fichier

Pour une utilisation avec MobileTogether Server, la clé publique doit être sauvegardée dans un fichier `.cer`. Si la clé publique a été fournie en tant que texte, copier-coller toutes les lignes depuis

```
--BEGIN CERTIFICATE--  
...  
--END CERTIFICATE--
```

dans un fichier texte que nous appellerons `mycertificate.cer`.

6. Enregistrer les certificats intermédiaires de l'AC dans le fichier

Pour terminer votre certificat SSL, il vous faudra deux certificats supplémentaires : les **certificats intermédiaires primaires** et **secondaires**. Votre autorité de certification (AC) recensera le contenu des certificats intermédiaires sur son site web.

- Certificats intermédiaires de Verisign : https://knowledge.verisign.com/support/ssl-certificates-support/index?page=content&id=AR657&actp=LIST&viewlocale=en_US
- Certificats intermédiaires de Verisign pour son produit Secure Site : <https://knowledge.verisign.com/support/ssl-certificates-support/index?page=content&id=AR1735>

Copier-coller les deux certificats intermédiaires (primaire et secondaire) dans des fichiers texte séparés puis les enregistrer sur votre ordinateur.

7. Combiner les certificats dans un fichier de certificat à clé publique

Vous détenez maintenant trois fichiers de certificats :

- Clé publique (*mycertificate.cer*)
- Certificat intermédiaire secondaire
- Certificat intermédiaire primaire

Chacun contient des blocs de texte délimités par des lignes comme dans l'exemple ci-dessous :

```
--BEGIN CERTIFICATE--
...
--END CERTIFICATE--
```

Maintenant, copier-coller les trois certificats dans un fichier de manière à ce qu'ils forment une séquence. L'ordre de la séquence est important : (i) clé publique, (ii) certificat intermédiaire secondaire, (iii) certificat intermédiaire primaire. Veuillez vous assurer qu'il n'y a pas de lignes entre les certificats.

```
--BEGIN CERTIFICATE--
clé publique de mycertificate.cer (voir étape 5)
--END CERTIFICATE--
--BEGIN CERTIFICATE--
certificat intermédiaire secondaire (voir étape 6)
--END CERTIFICATE--
--BEGIN CERTIFICATE--
certificat intermédiaire primaire (voir étape 6)
--END CERTIFICATE--
```

Enregistrer le texte de certificat combiné dans un fichier nommé **publickey.cer**. Il s'agit du *fichier de certificat à clé publique de votre certificat SSL*. Il comprend votre certificat de clé publique ainsi que la chaîne de confiance complète sous la forme des certificats intermédiaires qui étaient utilisés par l'AC pour signer votre certificat. Le fichier de certificat de clé publique sera installé sur MobileTogether Server avec la clé privée (*voir étape 8*).

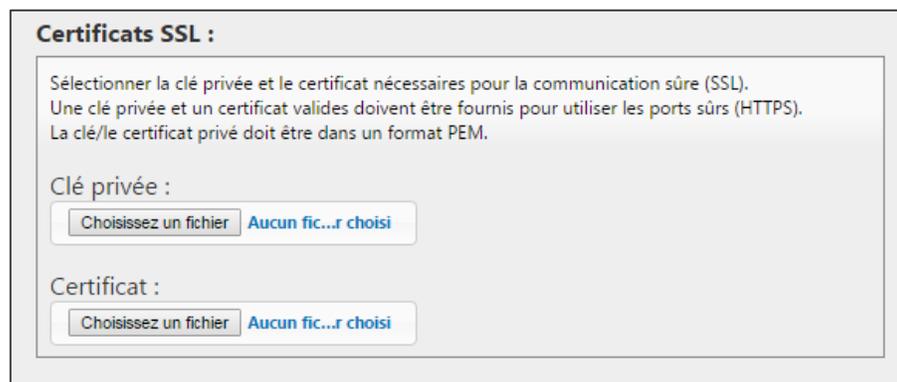
8. Installer le certificat SSL sur MobileTogether Server

Le certificat SSL est un ensemble de certificats enregistrés dans les fichiers suivants :

- `private.key`: contient le certificat de clé privée
- `publickey.cer`: contient le certificat de clé publique et les certificats intermédiaires de l'AC (primaires et secondaires)

Pour installer les certificats SSL sur MobileTogether Server, suivre les étapes suivantes :

- Se connecter à l'UI de MobileTogether Server (par défaut sur le port 8085 de votre serveur).
- Aller sur l'onglet Settings.
- Sous SSL Certificates (*voir capture d'écran ci-dessous*), charger les deux fichiers de certificat.



Certificats SSL :

Sélectionner la clé privée et le certificat nécessaires pour la communication sûre (SSL).
Une clé privée et un certificat valides doivent être fournis pour utiliser les ports sûrs (HTTPS).
La clé/le certificat privé doit être dans un format PEM.

Clé privée :

Choisissez un fichier [Aucun fichier choisi](#)

Certificat :

Choisissez un fichier [Aucun fichier choisi](#)

- Pour la clé privée, choisir `private.key` (créé dans l'étape 1)
- Pour le certificat, choisir `publickey.cer` (créé dans l'étape 7)
- Cliquer **Save** au bas de la section des General Settings pour enregistrer vos modifications.

9. Configurer le port HTTP du serveur

Après avoir installé le certificat SSL, vous pouvez spécifier un port de serveur pour la communication SSL client. Suivez les instructions suivantes :

- Se connecter à l'UI de MobileTogether Server (par défaut sur le port 8085 de votre serveur).
- Aller sur l'onglet Settings.
- Sous Mobile Client Ports (*voir capture d'écran ci-dessous*), activer et spécifier le port HTTPS.

Ports Mobile client :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que les clients Mobiles utiliseront.
Ces ports ne peuvent pas être utilisés à des fins administratives !

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

S'inscrire automatiquement en tant qu'anonyme

Utiliser une page d'inscription et d'index

Permettre connexion MobileTogether via /mt-login

Assurez-vous que les pare-feu sont configurés pour permettre l'accès au MobileTogether Server par le port HTTPS.

10. Communication SSL test

Vous pouvez maintenant utiliser un outil de test SSL quelconque pour vérifier si la communication sécurisée avec votre serveur via HTTPS fonctionne correctement. Par exemple, vous pouvez utiliser un navigateur en utilisant le site de test SSL suivant : <https://ssltools.websecurity.symantec.com/checker/views/certCheck.jsp>

Cela vous permettra de savoir : (i) si le fichier de certificat de la clé publique a été construit correctement avec la chaîne de confiance intermédiaire de l'étape 7 et (ii) si votre serveur peut être atteint correctement à travers le pare-feu.

11. Activer les MobileTogether Client pour utiliser SSL

Dans les applis MobileTogether Client qui communiquent avec un MobileTogether Server prenant en charge SSL, activer la communication SSL en cochant la case *SSL Encryption*. Voir la documentation MobileTogether Client pour plus d'informations pour découvrir comment trouver cette case à cocher.

4.4 Configurer les ports Administrateur et Mobile Client

Les ports administrateur sont utilisés pour la connexion au Web UI de MobileTogether Server, alors que les ports client mobiles sont ceux que l'appareil mobile client utilise pour se connecter aux services de MobileTogether Server.

Configurer les ports administrateur

Les ports administrateur fournissent un accès pour :

- La connexion au Web UI du serveur et l'exécution de fonctions administratives comme la configuration des [Utilisateurs et rôles](#).
- Le déploiement des designs MobileTogether (en tant que solutions MobileTogether) sur le serveur. MobileTogether Designer a une configuration qui spécifie l'adresse et le port de MobileTogether Server sur lequel les designs doivent être déployés.

Ports administrateur :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que l'administrateur utilisera. Ces ports peuvent être utilisé pour la configuration de serveur, l'utilisateur, le rôle, l'administration de licence utilisateur, le déploiement de flux de travail et la simulation de flux de travail. Spécifier un nom d'hôte si vous avez l'intention d'ouvrir la page d'administration depuis l'Altova ServiceController. Cela évite les avertissements du navigateur à propos du certificat ne correspondant pas à l'URL.

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

Nom d'hôte :

Le port HTTP est le port non sécurisé ; HTTPS est le port sécurisé. Pour utiliser HTTPS, vous devez configurer le [chiffrement SSL](#). Si vous configurez le port HTTPS et que vous souhaitez éviter les avertissements de navigateur lorsqu'un certificat SSL ne correspond pas à une URL, veuillez spécifier le nom d'hôte de l'ordinateur sur lequel la page de configuration MobileTogether Server sera ouverte.

Vous pouvez spécifier si le serveur doit utiliser une adresse IP spécifique, ou toutes les interfaces et adresses IP. Si une seule adresse IP doit être utilisée, veuillez la saisir dans le champ du second bouton radio.

Configurer les ports de client mobile

Les ports que les appareils mobiles utiliseront pour se connecter au serveur. Le port HTTP est le port non sécurisé ; HTTPS est le port sécurisé. Pour utiliser HTTPS, vous devez configurer le [chiffrement SSL](#). Vous pouvez spécifier si le serveur doit utiliser une adresse IP spécifique, ou toutes les interfaces et adresses IP. Si une seule adresse IP doit être utilisée, veuillez la saisir dans le champ du second bouton radio.

Ports Mobile client :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que les clients Mobiles utiliseront.
Ces ports ne peuvent pas être utilisés à des fins administratives !

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

S'inscrire automatiquement en tant qu'anonyme

Utiliser une page d'inscription et d'index

Permettre connexion MobileTogether via /mt-login

S'enregistrer automatiquement en tant qu'anonyme

Si sélectionné, les clients seront enregistrés automatiquement en tant qu'[anonyme](#). La page d'enregistrement est sautée et la première page du serveur est affichée directement. La première page est soit la page standard qui affiche le dossier racine soit une page personnalisée que vous avez définie (*voir le point suivant*). Si cette option n'est **pas** sélectionnée, le client devra s'inscrire avec les identifiants appropriés par le biais de la page de login par défaut. Si un enregistrement anonyme a été sélectionné, n'oubliez pas de définir les [privilèges](#) pertinents pour [anonyme](#).

Utiliser l'enregistrement personnalisé et les pages d'index

Sélectionner cette option si une page personnalisée d'inscription et la première page sont utilisées. Cela vous permet de concevoir votre propre point d'entrée pour les clients. Vous pouvez configurer la page personnalisée comme suit :

1. Créer les deux pages en tant que pages HTML et les nommer `login.html` et `index.html`, respectivement.
2. Enregistrer les deux fichiers dans le dossier `index` qui se trouve dans le **dossier de données d'application** MobileTogether Server (*voir table ci-dessous*). Il vaut mieux enregistrer les fichiers supplémentaires comme des fichiers d'image et des fichiers CSS dans un sous-dossier du dossier `index` (par exemple dans un dossier appelé `static`, par ex.).

<i>Linux</i>	<code>/var/opt/Altova/MobileTogetherServer</code>
--------------	---

Mac	/var/Altova/MobileTogetherServer
Windows 7, 8, 10	C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer

Vous trouverez ci-dessous les listes de code d'une page de login simple et d'un modèle de première page (index). Ces listes sont très basiques mais vous pouvez modifier le code comme vous le souhaitez.

▣ [login.html](#)

```
<html>
  <header>
    <title>Customized Login</title>
  </header>
  <head>
    <meta http-equiv="Cache-Control" content="no-store" />
  </head>
  <body>
    <div>
      <h1>Sign in</h1>
      <p>A bare-basics custom page for client logins to MobileTogether
      Server. Modify this page as required, and use the Static sub-folder to
      save CSS stylesheets, images, etc.</p>
      <form method="post" action="/do_login" name="loginform">
        <table>
          <tbody>
            <!-- The user to login -->
            <tr><td>Username:</td></tr>
            <tr><td><input type="text" name="username" size="30"></td></
tr>

            <!-- The password of the user -->
            <tr><td>Password:</td></tr>
            <tr><td><input type="password" name="password" size="30"></
td></tr>

            <!-- The Active Directory domain details -->
            <tr><td>&nbsp;</td></tr>
            <tr><td>Active Directory Login:</td></tr>
            <tr>Domain suffix: <td><input type="providernamesuffix"
name="providernamesuffix" value=""></td></tr>
            <tr>Domain prefix: <td><input type="providernameprefix"
name="providernameprefix" value=""></td></tr>
            <!-- The Sign-In button -->
            <tr><td><input type="submit" value="Sign in"></td></tr>
          </tbody>
        </table>
        <!-- The page to redirect to after a successful login. -->
        <input type="hidden" name="from_page" value="/index"></
input><br>
      </form>
    </div>
  </body>
</html>
```

▣ [index.html](#)

```
<html>
  <header>
    <title>Custom Index</title>
  </header>
  <head>
    <meta http-equiv="Cache-Control" content="no-store" />
    <title>Custom Index</title>
  </head>
  <body>
    </img><hr/>
    <a href="/do_logout">Logout</a>
    <p>MobileTogether Custom Login</p>
    <div><a href='/run?d=/public/About'>Start the About app</a></div>
    <div><a href='/run?d=/public/DateCalc'>Start the Date Calculator
app</a></div>
    <div><a href='/run?d=/public/WorldPopulation'>Start the World
Population Statics app</a></div>
  </body>
</html>
```

Permettre un enregistrement MobileTogether par le biais de /mt-login

Cette option spécifie que le login s'effectuera par le biais de la page de login par défaut et la première page, et non par le biais des pages de login personnalisées et d'index. Cela vous permet de stocker les fichiers `login.html` et `index.html` dans les emplacements désignés tout en utilisant les pages par défaut. Veuillez noter que le navigateur du client ou les paramètres du navigateur peuvent nécessiter de vider le cache de navigateur afin que ce paramètre puisse prendre effet.

4.5 Utilisateurs et rôles

Un compte utilisateur est défini par un nom de connexion et un mot de passe et contient un ensemble de droits d'accès qui lui sont associés. Les utilisateurs accèdent à MobileTogether Server pour des tâches administratives ou en tant qu'utilisateur de client final.

Les droits d'accès sont déterminés par les privilèges accordés à un utilisateur. Un utilisateur peut recevoir des privilèges des manières suivantes : (i) privilèges hérités des rôles dont l'utilisateur est membre, (ii) privilèges attribués directement à l'utilisateur. Un rôle est défini par un ensemble de privilèges. Un rôle obtient des privilèges directement et/ou hérite les privilèges d'un autre rôle dont il est membre. Les privilèges eux-mêmes constituent des droits d'accès aux diverses fonctions administratives et services de MobileTogether Server. Quelques exemples de privilèges sont : le droit de gérer des paramètres de serveur, de configurer le mot de passe d'un utilisateur, d'exécuter des simulations sur le serveur.

L'utilisation des rôles permet de définir les privilèges d'utilisateur de manière hiérarchique. Par exemple, le rôle de `SimpleAdmin` peut accorder le privilège *Gérer les paramètres de serveur*. Si `AdvancedAdmin` est un membre de `SimpleAdmin`, il hérite de la gestion des paramètres de serveur et pourrait obtenir en outre le privilège *Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges*. La chaîne hiérarchique s'étend encore. Pour obtenir une liste des privilèges, voir [Privilèges disponibles](#).

▼ À propos des utilisateurs

Un utilisateur est défini par une combinaison de nom et de mot de passe. Les utilisateurs peuvent accéder à MobileTogether Server de deux manières :

- *Accès Web UI* : le Web UI est l'interface administrative de MobileTogether Server. La connexion au Web UI nécessite une combinaison de nom et mot de passe ; elle est donc effectuée avec un utilisateur.
- *Interface de service* : l'interface de service HTTP expose les services MobileTogether Server, généralement vers l'appli MobileTogether Client sur un appareil mobile. Un utilisateur accède à l'interface de service, en utilisant une combinaison de nom et mot de passe. Les services exposés concernent généralement l'accès aux solutions MobileTogether et à leurs données correspondantes.

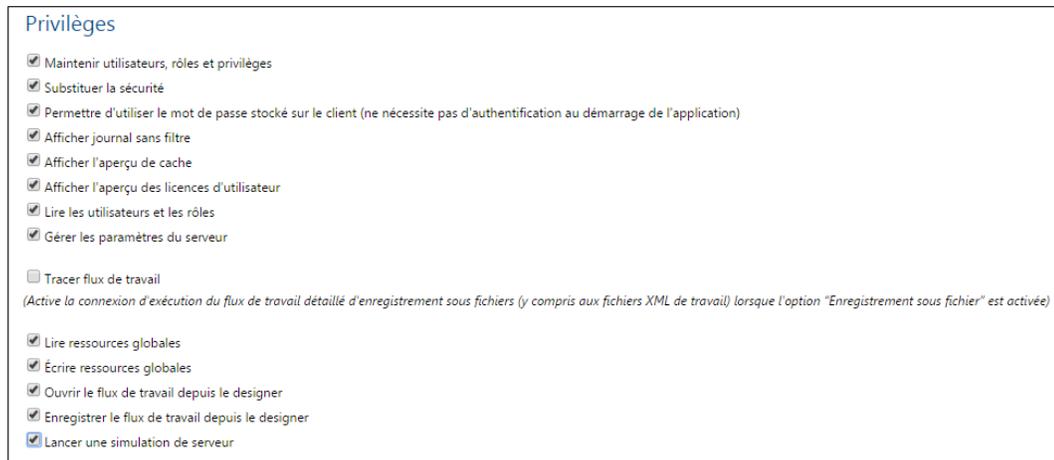
Deux utilisateurs spéciaux sont prédéfinis :

root	root est l'utilisateur administrateur initial. Au départ, c'est l'utilisateur le plus puissant qui détient tous les privilèges et qui a la capacité d'ajouter d'autres utilisateurs et de configurer des rôles. Sa combinaison originale nom-mot de passe est : <code>root-root</code> . Vous pouvez changer le mot de passe à tout moment.
anonymous	anonymous est un compte pour les utilisateurs anonymes qui ont accès aux services exposés via l'interface de service HTTP. Il ne peut pas être utilisé pour une connexion dans le Web UI et ne comporte pas de mot de passe initial.

▼ À propos des privilèges

Un privilège est une activité qu'un utilisateur est autorisé à effectuer. Il existe un nombre fixe de privilèges MobileTogether Server et un utilisateur peut avoir zéro privilèges attribués parmi les privilèges disponibles. Néanmoins, il est recommandé d'attribuer des privilèges via des rôles (*voir la section suivante*), plutôt que d'attribuer des privilèges directement à l'utilisateur. L'attribution de privilèges et de rôles à un utilisateur se produit par un utilisateur à qui ce privilège a été attribué. Au début, c'est `root` qui dispose de ce privilège.

La capture d'écran ci-dessous montre tous les privilèges disponibles.



L'onglet [Utilisateurs et rôles | Rapports | Rapport de privilèges](#) fournit une liste de tous les privilèges, chaque privilège est recensé avec tous les utilisateurs/rôles possédant ce privilège.

▼ À propos des rôles

Un rôle définit un ensemble de privilèges. Il peut être attribué à un autre rôle ou à un utilisateur. Les privilèges d'un rôle deviennent automatiquement les privilèges d'un autre rôle ou de tout utilisateur à qui le rôle est attribué. Un nombre quelconque de rôles peut être attribué à un utilisateur. En conséquence, un utilisateur aura tous les privilèges définis dans les différents rôles attribués.

Les rôles suivants sont prédéfinis :

- **authenticated** est attribué automatiquement à chaque utilisateur **sauf anonymous**. Donc un utilisateur avec un nom et mot de passe obtiendra le rôle **authenticated**.
- **all** est attribué automatiquement à tous les utilisateurs, **y compris anonymous**.
- **workflow-designer** est attribué aux utilisateurs concevant des flux de travail dans MobileTogether Designer. Ce rôle permet à un utilisateur d'ouvrir et d'enregistrer des flux de travail et d'exécuter une simulation sur le serveur.
- **workflow-user** est attribué aux utilisateurs exécutant le flux de travail sur un appareil mobile. Ce rôle permet à l'utilisateur d'accéder à l'interface de service sans avoir besoin de se connecter au serveur et de lancer la solution sur le client.
- **admin** détient tous les privilèges disponibles et s'adresse aux utilisateurs qui prennent le rôle d'administrateurs.

4.6 Privilèges disponibles

Les privilèges constituent des droits d'accès aux diverses fonctions administratives et services de MobileTogether Server. Lorsqu'un utilisateur se connecte à MobileTogether Server (soit via son Web UI soit par le biais de l'interface de services), les droits d'accès de l'utilisateur sont déterminés par les privilèges de l'utilisateur. Les privilèges sont attribués à l'utilisateur soit directement, soit via des rôles, dans l'onglet [Utilisateurs et rôles](#).

Privilèges

- Maintenir utilisateurs, rôles et privilèges
- Substituer la sécurité
- Permettre d'utiliser le mot de passe stocké sur le client (ne nécessite pas d'authentification au démarrage de l'application)
- Afficher journal sans filtre
- Afficher l'aperçu de cache
- Afficher l'aperçu des licences d'utilisateur
- Lire les utilisateurs et les rôles
- Gérer les paramètres du serveur

- Tracer flux de travail
(Active la connexion d'exécution du flux de travail détaillé d'enregistrement sous fichiers (y compris aux fichiers XML de travail) lorsque l'option "Enregistrement sous fichier" est activée)

- Lire ressources globales
- Écrire ressources globales
- Ouvrir le flux de travail depuis le designer
- Enregistrer le flux de travail depuis le designer
- Lancer une simulation de serveur

Les privilèges disponibles sont décrits ci-dessous.

▣ Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges

Tout utilisateur possédant ce privilège peut créer, supprimer et modifier les utilisateurs et les rôles, leurs attributions de privilèges et les mots de passe. Il s'agit d'un privilège administratif qui doit uniquement être attribué aux administrateurs MobileTogether. Par défaut, seul l'utilisateur "root" possède ce privilège.

▣ Définir votre propre mot de passe

Tout utilisateur possédant ce privilège peut modifier son propre mot de passe. Les utilisateurs ne bénéficiant pas de ce privilège devront demander à un administrateur de MobileTogether de configurer leur mot de passe. Par défaut, le rôle "authentifié", et donc tout compte utilisateur sauf "anonymous", possède ce privilège.

▣ Ignorer sécurité

Tout utilisateur possédant ce privilège peut modifier les permissions dans la hiérarchie du conteneur sans la nécessité d'"écrire" une permission de sécurité. Cela permet aux administrateurs de MobileTogether de récupérer l'accès aux ressources rendues inaccessibles par accident. Il s'agit d'un privilège administratif qui doit uniquement être attribué aux administrateurs MobileTogether. Par défaut, seul "root" possède ce privilège.

▣ Permettre l'utilisation du mot de passe stocké sur le client

Permet à l'utilisateur d'utiliser le mot de passe stocké sur le client. L'utilisateur ne nécessite pas d'authentification.

- ▣ Afficher journal non filtré

Par défaut, les utilisateurs peuvent uniquement voir les entrées de journal concernant les Configurations auxquelles ils ont un accès "lecture". En accordant ce privilège, un utilisateur peut lire toutes les entrées de journal, y compris celles qui ne sont pas associées avec une configuration spécifique. Par défaut, seul "root" possède ce privilège.
- ▣ Afficher l'aperçu cache

Permet à l'utilisateur de consulter l'aperçu de cache sur le serveur.
- ▣ Afficher l'aperçu des licences utilisateur

Permet à l'utilisateur de voir l'aperçu des licences sur le serveur.
- ▣ Lire utilisateurs et rôles

Par défaut, les utilisateurs ne verront que leur propre compte utilisateur et les rôles dont ils sont membres. En accordant ce privilège, un utilisateur peut lire tous les utilisateurs et rôles définis. Par défaut, seul "root" possède ce privilège.
- ▣ Gérer les paramètres du serveur

Permet à l'utilisateur de modifier les [paramètres de serveur](#).
- ▣ Tracer flux de travail

Permet un journal détaillé de l'exécution du flux de travail si l'option "logging to file directory" est activée dans le groupe Connexion de la boîte de dialogue Paramètres.
- ▣ Lire les statistiques

Les statistiques de serveur sont suivies dans une base de données interne, et peuvent être lues en ouvrant la solution `statistics.mtd`. Ce privilège permet à l'utilisateur de lire les statistiques du serveur. Activer la fonction en [sélectionnant un nombre de jour non-zéro pour définir la période pendant laquelle les statistiques seront suivies](#). Voir la [description des paramètres de Statistiques](#) pour plus d'informations.
- ▣ Lire les ressources globales

Permet à l'utilisateur possédant ce privilège de lire l'alias/configuration de la ressource globale depuis le serveur.
- ▣ Écrire les ressources globales

Permet à l'utilisateur possédant ce privilège d'écrire/enregistrer l'alias/configuration de la ressource globale sur le serveur.
- ▣ Ouvrir le flux de travail depuis le designer

Permet à l'utilisateur d'ouvrir un fichier de design MobileTogether déployé depuis le serveur. Les détails de connexion de l'hôte sont fournis en choisissant l'option de menu Fichier | Ouvrir depuis le serveur MobileTogether.
- ▣ Enregistrer le flux de travail depuis le designer

Permet à l'utilisateur d'enregistrer/déployer un fichier de design MobileTogether sur le

serveur. Les détails de connexion de l'hôte sont fournis en choisissant l'option de menu Fichier | Enregistrer sur le serveur MobileTogether.

☐ Exécuter simulation de serveur

Permet à l'utilisateur possédant ce privilège d'exécuter une simulation depuis le navigateur (et de prévisualiser le résultat). Veuillez noter que le bouton Retour du navigateur vous ramène à la vue du conteneur.

4.7 Configurer le pare-feu

Paramètres d'adresse IP de serveur et de pare-feu de réseau

Votre serveur peut présenter une adresse IP publique (accessible par Internet) et/ou une adresse privée (accessible dans le cadre d'un réseau privé ; par exemple, par WiFi dans un réseau d'entreprise). Si un client mobile essaye de se connecter via Internet en utilisant l'adresse IP privée du serveur, la connexion ne fonctionnera pas. Cela est dû au fait que l'adresse IP privée n'est pas connue sur Internet et ne peut pas être résolue. Si l'appareil d'un client utilise une adresse IP privée, l'appareil du client doit déjà avoir accès au réseau privé.

Suivez les instructions suivantes afin de libérer l'accès au serveur :

- Donner au serveur une adresse IP publique afin qu'il soit possible d'y accéder depuis Internet. Sur l'appareil du client, utiliser cette adresse IP publique pour accéder au serveur.
- Si vous utilisez un pare-feu et installez MobileTogether Server sur un serveur avec une adresse IP privée (dans le réseau privé), il faudra donc utiliser le pare-feu du réseau pour transmettre les requêtes envoyées à une combinaison d'adresses IP publique/port sur votre serveur MobileTogether Server. Sur l'appareil client, utiliser l'adresse IP publique.

Vous devez également vous assurer que le pare-feu est configuré de manière à permettre l'accès au port depuis le serveur utilisé pour la communication MobileTogether Client. Les ports utilisés par MobileTogether Server sont spécifiés dans la page des Paramètres du Web UI de MobileTogether Server (*voir le manuel utilisateur MobileTogether Server*). Sur l'appareil client, il s'agit du port qui doit être spécifié en tant que le port de serveur d'accès.

Astuce : Le port 80 est généralement ouvert par défaut dans la plupart des pare-feu. Ainsi, si vous rencontrez des difficultés avec les paramètres de votre pare-feu et que le port 80 n'est pas encore lié à un autre service, vous pouvez spécifier le port 80 comme le port MobileTogether Server pour la communication avec le client.

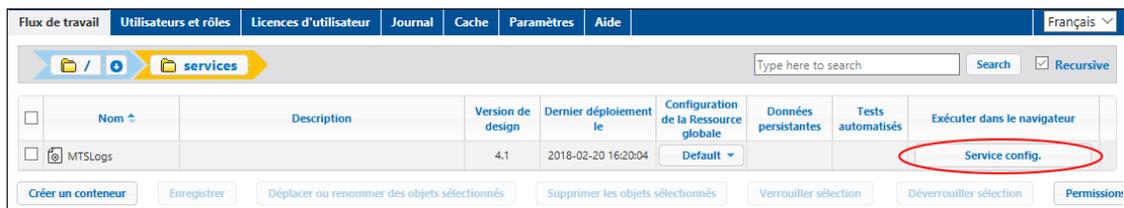
4.8 Configurer les services

Un service de serveur est un ensemble d'actions MobileTogether qui sont déployées sur **MobileTogether Server Advanced Edition** en tant que solution (fichier `.mtd`). Les actions définies dans le service sont exécutées lorsqu'un ensemble spécifié de conditions (ou de déclencheurs) MobileTogether Server est effectué. Cette section décrit comment définir ces déclencheurs. Vous pouvez créer plusieurs déclencheurs pour un service, et vous pouvez activer ou désactiver un ou plusieurs des déclencheurs définis.

Note : Le fichier de solution (fichier `.mtd`) du service doit être créé dans MobileTogether Designer. Voir la [documentation MobileTogether Designer](#) pour plus de détails.

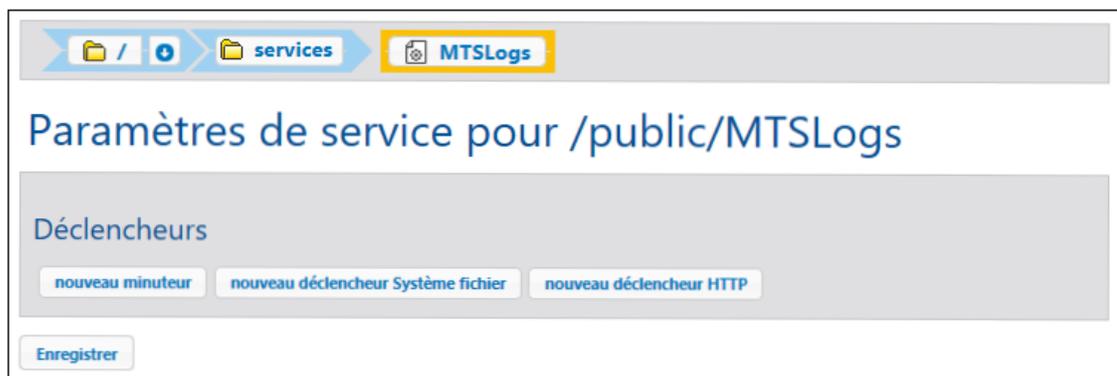
Accéder à une interface de configuration de service

Si un service a été déployé (depuis MobileTogether Designer), il est listé dans l'onglet Flux de travail comme c'est le cas pour toutes les autres solutions. Un service peut se distinguer des autres solutions par le bouton **Service config** dans la colonne *Exécuter dans navigateur* (voir capture d'écran ci-dessous). Dans la capture d'écran ci-dessous, un service nommé **MTSLogs** a été déployé vers le conteneur `/services`. Pour accéder à l'interface de configuration du service (ou aux paramètres), cliquer sur **Service config**.



L'interface de configuration du service (paramètres)

L'interface de configuration du service (ou des paramètres) vous permet de définir et de gérer les déclencheurs qui exécutent le service (voir capture d'écran ci-dessous).



Vous pouvez créer les types différents de déclencheurs :

- [Déclencheurs à minuteur](#), qui vous permettent de spécifier à quelle heure et à quelle fréquence vous souhaitez que le service soit exécuté dans le cadre d'une période précise.
- [Déclencheurs de système de fichier](#), qui vous permettent de déclencher un service en contrôlant les modifications dans un fichier ou un répertoire sur le serveur.
- [Déclencheurs HTTP](#), qui vous permettent de déclencher un service en contrôlant les modifications dans une ressource dans un emplacement d'URI spécifié.

Pour ajouter un déclencheur, cliquer sur la touche correspondant au type de déclencheur. Chaque type de déclencheur est décrit plus en détail dans les sous-sections de cette section. Une fois qu'un déclencheur a été créé, utiliser les touches situées à droite du déclencheur pour le gérer.

	Supprimer déclencheur.
	Dupliquer déclencheur.
	Annuler une action "Supprimer" précédente.

Certains champs de déclencheur affichent les touches  et . Vous pouvez les utiliser pour définir ou supprimer la valeur du champ de déclencheur. La valeur est considérée comme étant définie lorsqu'elle est visible dans la page. Par exemple, dans la capture d'écran ci-dessous, la valeur de *Répéter* n'est pas définie, alors que la valeur de *Début* est définie à 2018-01-26, 00:00:00.

Déclencheurs

Name:

Type: Timer

Exécution: chaque jour(s)

Répéter:

Début:

Enregistrer les paramètres du service

Une fois avoir configuré les déclencheurs du service, cliquer sur **Enregistrer** en bas de l'écran pour enregistrer les paramètres.

Déclencheurs à minuteur

Un déclencheur à minuteur vous permet de définir à quel moment et à quelle fréquence vous souhaitez que le service soit exécuté dans le cadre d'une période précise. La capture d'écran ci-dessous illustre comment définir les paramètres d'un déclencheur à minuteur.

The screenshot shows a configuration window titled 'Déclencheurs'. The configuration is for a 'Nouveau déclencheur Minuteur' (New Minute Trigger). The 'Type' is 'Timer'. The 'Exécution' (Execution) is set to 'les jours de la semaine' (every week) with a frequency of 'chaque 1 semaine(s)'. The 'Jours de la semaine' (Days of the week) are configured with checkboxes for 'all', 'Lun', 'Mar', 'Mer', 'Jeu', 'Ven', 'Sam', and 'Dim', all of which are checked. The 'Répéter' (Repeat) section is set to 'chaque 60 minutes' (every 60 minutes) with the radio button for 'toute la journée, ou de 08:00:00 à 20:00:00' selected. The 'Début' (Start) date is '2018-02-21' at '09:11:00'. The 'Expire' (Expires) date is '2018-02-28' at '23:59:59'. The 'Fuseau horaire' (Time zone) is 'Europe/Berlin'. The 'activé' (activated) checkbox is checked. At the bottom, there are three buttons: 'nouveau minuteur', 'nouveau déclencheur Système fichier', and 'nouveau déclencheur HTTP'.

Le déclencheur est défini avec l'aide des paramètres suivants :

- *Nom* : Le nom du déclencheur est un string qui sert en tant que l'identifiant du déclencheur.
- *Exécution* : Définit si le déclencheur doit être activé une fois ou périodiquement tous les *x* jours.
- *Répéter* : Définit la fréquence du service : toutes les *x* minutes dans le cadre de la période que vous avez spécifiée.
- *Début*, *Expire* : Définit, respectivement, l'heure de début et de fin de la période pendant laquelle le service sera exécuté.
- *Fuseau horaire* : Spécifie le fuseau horaire des valeurs contenues dans les champs *Début* et *Expire*.
- *Activé* : Cette case à cocher vous permet d'activer/désactiver le déclencheur.

Déclencheurs de système de fichier

Un déclencheur de système de fichier vous permet de contrôler des modifications éventuelles dans un fichier ou un répertoire comme par exemple, des fichiers ajoutés ou modifiés récemment (veuillez noter que les fichiers supprimés ne peuvent pas être surveillés). Vous pouvez configurer l'intervalle de sondage et vous pouvez définir, en option, la date de début et d'expiration du déclencheur. Vous pouvez aussi utiliser des caractères génériques pour filtrer des fichiers spécifiques du répertoire. La capture d'écran ci-dessous illustre comment définir les paramètres d'un déclencheur de système de fichier.

Déclencheurs

Nom: Nouveau déclencheur Système fichier

Type: Système fichier

Vérifier: Date modifiée de fichier ou répertoire : C:\MTSData\Sales intervalle de sondage: 60 secondes. Attendre 0 secondes.

Début : +

Expire : +

Fuseau horaire : Europe/Berlin

activé

[nouveau minuteur](#) [nouveau déclencheur Système fichier](#) [nouveau déclencheur HTTP](#)

Le déclencheur est défini avec l'aide des paramètres suivants :

- *Nom* : Le nom du déclencheur est un string qui sert en tant que l'identifiant du déclencheur.
- *Vérifier contenu* : Calcule et stocke un code hash du ou des fichiers spécifiés dans le répertoire. Une fois que l'intervalle de sondage est passé, le code hash est recalculé et comparé aux valeurs stockées. S'il y a une différence, le déclencheur est activé. (Veuillez noter que cela peut représenter une charge considérable sur le serveur lorsqu'un répertoire est coché.) Le déclencheur est aussi activé si un nouveau fichier a été ajouté à un répertoire ou si une date a été modifiée.
- *Vérifier la date modifiée* : Contrôle le dernier horodateur modifié. S'il a changé, le déclencheur s'activera.
- *Intervalle de sondage* : Spécifie la fréquence, en secondes, à laquelle le fichier ou le répertoire sera sondé.
- *Attendre N secondes* : Définit le temps en secondes pendant lequel le serveur attendra avant de lancer le prochain service.
- *Début, Expire (optional)*: Définit, respectivement, l'heure de début et de fin de la période pendant laquelle le service sera exécuté.
- *Fuseau horaire* : Spécifie le fuseau horaire des valeurs contenues dans les champs *Début* et *Expire*.
- *Activé*: Cette case à cocher vous permet d'activer/désactiver le déclencheur.

Déclencheurs HTTP

Un déclencheur HTTP vous permet de contrôler les changements éventuels d'un URI en vérifiant les modifications des champs d'en-tête `Last-Modified` et `Content-MD5` HTTP. Vous pouvez configurer l'intervalle de sondage et vous pouvez, en option, définir la date de début et de fin du déclencheur. La capture d'écran ci-dessous illustre comment définir les paramètres d'un déclencheur HTTP.



The screenshot shows a configuration window titled "Déclencheurs". It contains the following fields and controls:

- Nom:** Nouveau déclencheur HTTP
- Type:** HTTP
- Vérifier:** Modification du contenu (dropdown menu) de l'URI: http://www.altova.com/orders.xml (with a close icon) intervalle de sondage: 60 secondes. Attendre: 0 secondes.
- Début:** + (plus icon)
- Expire:** + (plus icon)
- Fuseau horaire:** Europe/Berlin (dropdown menu)
- activé

At the bottom, there are three buttons: "nouveau minuteur", "nouveau déclencheur Système fichier", and "nouveau déclencheur HTTP".

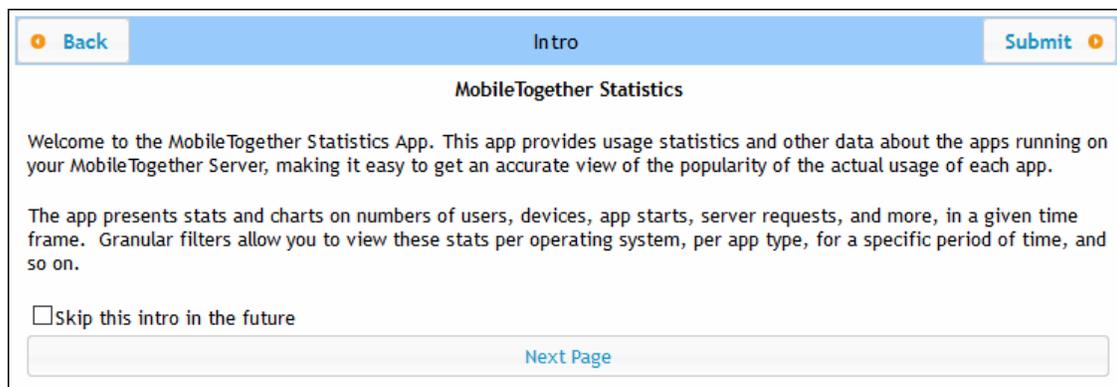
Le déclencheur est défini à l'aide des paramètres suivants :

- *Nom* : Le nom du déclencheur est un string qui sert en tant que l'identifiant du déclencheur.
- *Vérifier contenu* : Contrôle l'en-tête HTTP `Last-Modified` optionnel. Il s'agit d'un "digest" 128-bit utilisé en tant qu'un contrôle d'intégrité de message. Si l'en-tête a changé une fois l'intervalle de sondage passé, le déclencheur sera activé. Si l'en-tête n'est pas fourni par le serveur à l'emplacement HTTP, le contenu sera extrait et hashed localement ; les hashes seront comparés dans des sondages ultérieurs.
- *Vérifier la date modifiée* : Contrôle l'en-tête HTTP `Last-Modified`. Si l'en-tête manque, l'en-tête `Content-MD5` est contrôlé (voir ci-dessus).
- *Intervalle de sondage* : Spécifie la fréquence, en secondes, à laquelle l'URI sera sondé.
- *Attendre N secondes* : Définit le temps en secondes pendant lequel le serveur attendra avant de lancer le prochain service.
- *Début, Expire (optional)*: Définit, respectivement, l'heure de début et de fin de la période pendant laquelle le service sera exécuté.
- *Fuseau horaire* : Spécifie le fuseau horaire des valeurs contenues dans les champs *Début* et *Expire*.
- *Activé* : Cette case à cocher vous permet d'activer/désactiver le déclencheur.

4.9 Statistiques d'utilisation de solution

Les statistiques de l'utilisation de solution peuvent être consultées dans la solution `statistics`, qui est située par défaut dans le conteneur `/admin`. La solution `statistics` affiche une variété de statistiques concernant des solutions individuelles pour une période sélectionnée par l'utilisateur. Une variété de filtres sont disponibles, qui vous permettent de consulter les données d'utilisation en tant que le nombre d'utilisateurs, le type d'appareils ou de SE, les pointes d'utilisation, etc.

La capture d'écran ci-dessous montre la page d'introduction de la solution `statistics`.



Solution Statistiques : configuration

À partir de la version MobileTogether Server 4.0 et plus, la solution `statistics` est prédéployée avec MobileTogether Server, et se trouve dans le conteneur `/admin`.

Si vous avez une version plus ancienne de MobileTogether Server et que vous souhaitez utiliser la solution `statistics`, vous devez procéder comme suit :

1. Mettez à jour votre logiciel MobileTogether Server à la version 4.0 ou plus.
2. Accédez à [interface administrateur](#) MobileTogether Server dans un navigateur web en saisissant cette URL : `http://<serverIPAddressOrName>:8085/`.
3. Saisir vos information de login et rendez-vous à l'[onglet Flux de travail](#).
4. Cliquer sur **Créer un conteneur**, saisir `admin` en guise de nom de conteneur et cliquer sur **Enregistrer et ouvrir**.
5. Dans MobileTogether Designer, ouvrir le fichier `statistics.mtd`. Ce fichier se trouve dans le dossier `solutions` de votre dossier AppData du MobileTogether Server (voir [table ci-dessous](#)).
6. Une fois que le fichier `statistics.mtd` a été ouvert dans MobileTogether Designer, il faut le déployer dans le conteneur `/admin` de MobileTogether Server. Utiliser à cette fin la commande de menu de MobileTogether Designer **Fichier | Déployer vers MobileTogether Server**.
7. Dans l'[interface d'administrateur](#) MobileTogether Server, allez sur l'onglet [Paramètres](#) et, dans le [volet Statistiques](#), définir *Limite de statistiques* en un entier positif pour activer le suivi des données de statistiques.
8. Pour voir les statistiques de solution à partir de ce moment, lancer la solution

statistics. Pour ce faire, procéder comme suit : dans MobileTogether Server, rendez-vous dans l'[onglet Flux de travail](#), ouvrez le conteneur `/admin` et lancez la solution statistics. En alternative, vous pouvez saisir cette URL: `http://<serverIPAddressOrName>:8085/run?d=/admin/Statistics/`.

Note : Vous pouvez déployer la solution statistics à n'importe quel conteneur que vous souhaitez. Pour exécuter la solution, modifier l'URL de la solution pour prendre en compte le conteneur correct.

Emplacement du dossier AppData de %MTS% sur plusieurs système d'exploitation

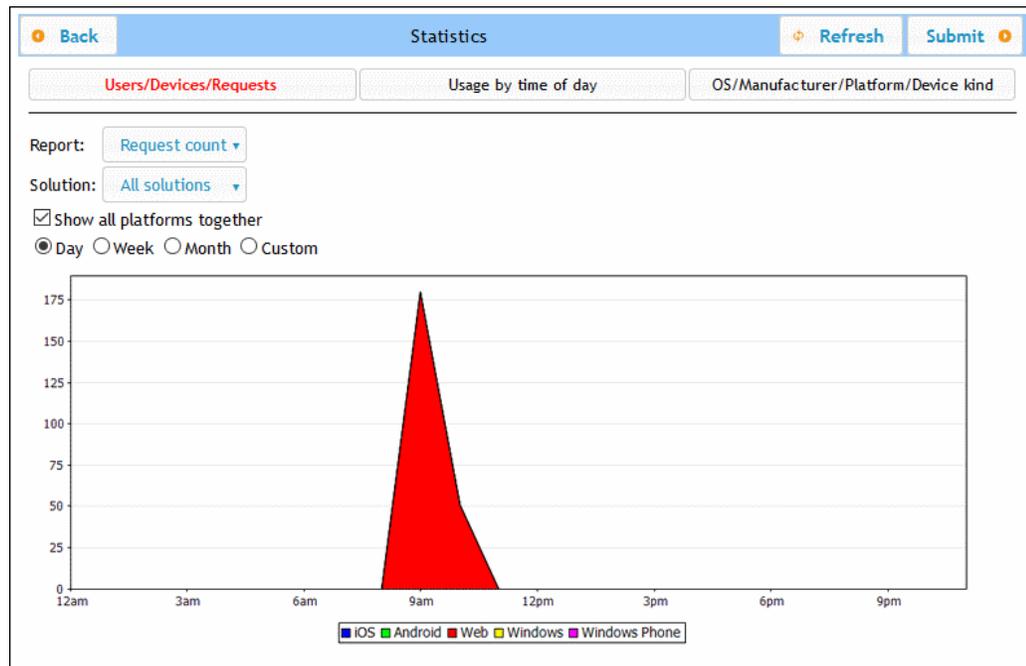
Linux	/var/opt/Altova/MobileTogetherServer
Mac	/var/Altova/MobileTogetherServer
Windows 7, 8, 10	C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer

Solution Statistiques : description

L'interface de solution statistics (*capture d'écran ci-dessous*) consiste en trois onglets :

- Users/Devices/Requests (Utilisateurs/Appareils/Requêtes)
- Usage by time of day (Utilisation selon l'heure)
- OS/Manufacturer/Platform/Device kind (ES/Fabricant/plateforme/Type d'appareil)

Le nom de l'onglet actif est marqué en rouge (*voir capture d'écran*).



Chaque onglet a deux ou trois filtres. Un des filtres dans chaque onglet est toujours le filtre *Solution*. Cela vous permet de choisir une seule solution depuis toutes les solutions déployées

sur le serveur ; en alternative, vous pouvez sélectionner toutes les solutions. Les autres fichiers vous permettent de sélectionner les catégories de statistiques à afficher. Vous pouvez aussi sélectionner un intervalle de temps pour lesquels les statistiques sont aussi affichés.

Users/Devices/Requests

Dans le filtre *Report*, vous pouvez sélectionner depuis les éléments suivants :

- *Users* : le nombre d'utilisateurs, divisés par plateforme.
- *Devices* : le nombre d'appareils, divisés par plateforme.
- *Request count* : le nombre de requêtes, divisés par plateforme.
- *Solution starts* : le nombre de démarrage de solution, divisés par plateforme.

Si vous choisissez *Show all platforms together*, alors toutes les plateformes (iOS, Android, Web, Windows et Windows Phone) sont montrées ensemble dans un graphique, chaque plateforme étant représentée par une couleur différente. Si *Show all platforms together* est désélectionné, le graphique de chaque plateforme peut être affiché séparément en sélectionnant la plateforme respective dans le filtre *Platform*.

Usage by time of day

Montre l'intensité d'utilisation de la solution sélectionnée sur une période de 24 heures pour chaque jour de la semaine précédente. Le filtre *Platform* choisi la plateforme à afficher (iOS, Android, Web, Windows et Windows Phone). Dans le filtre *Report*, vous pouvez sélectionner parmi des éléments suivants :

- *Users* : le nombre d'utilisateurs pour les différents segments de temps.
- *Devices* : le nombre d'appareils pour les différents segments de temps.
- *Request count* : le nombre de requêtes pour les différents segments de temps.
- *Solution starts* : le nombre de démarrage de solution pour les différents segments de temps.

OS/Manufacturer/Platform/Device kind

Pour chaque critère (SE, fabricant, plateforme et type d'appareil), montre l'utilisation de la solution sélectionnée en termes de proportions de ces instances de critère. Par exemple, pour le critère de plateforme, chaque plateforme est affichée en tant qu'une proportion de l'utilisation totale. Dans chaque cas, le graphique est un camembert, et chaque instance du critère est affichée sous la forme d'une tranche de camembert. Dans le filtre *Report*, vous pouvez choisir parmi les éléments suivants :

- *OS* : Chaque SE est affiché dans une couleur différente.
- *Manufacturer* : Chaque fabricant est affiché dans une couleur différente.
- *Platform* : Chaque plateforme est affiché dans une couleur différente.
- *Device kind* : Chaque type d'appareil est affiché dans une couleur différente.

4.10 Information pour les clients

L'appli MobileTogether Client sur les appareils mobiles devra être connectée à MobileTogether Server et les informations de serveur suivantes seront requises par l'appli MobileTogether Client.

<i>Adresse IP</i>	L'adresse IP de MobileTogether Server
<i>Port</i>	Le port HTTP ou HTTPS qui est spécifié dans les configurations des Ports Mobile Client
<i>SSL</i>	Si la communication devrait être chiffrée SSL ou non
<i>Nom d'utilisateur</i>	Le nom de connexion de l'utilisateur. Cela déterminera les droits d'accès. Voir Utilisateurs et rôles
<i>Mot de passe</i>	Le mot de passe du compte utilisateur

Note : Les données sont enregistrées sur le client Web qui est enregistré dans le stockage local (aussi appelé stockage web) de votre navigateur. Le stockage local HTML 5.0 est pris en charge dans les navigateurs suivants :

IE 8.0 +	Firefox 3.5 +	Safari 4.0+	Chrome 4.0 +	Opera 10.5+	iPhone 2.0 +	Android 2.0 +
-------------	------------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	------------------

Mise à jour des paramètres de serveur sur les appareils clients

Pour qu'un appareil client puisse exécuter une solution, les paramètres d'accès au serveur doivent être configurés sur cet appareil. Si les paramètres du serveur changent, par exemple si MobileTogether Server est déplacé vers une autre machine qui a une adresse IP différente, alors les paramètres de serveur sur les appareils client doivent être modifiés conformément. Dans MobileTogether Designer, vous pouvez utiliser la fonction MobileTogether `mt-server-config-url` pour générer une URL qui contient les nouveaux paramètres de serveur et qui pourrait ressembler à ceci : `mobiletogether://mt/change-settings?settings=<json encoded settings>`. Cette URL peut être par le biais d'un lien d'e-mail aux utilisateurs client. En effleurant le lien, les paramètres de serveur du client seront automatiquement mis à jour. Consultez le [manuel d'utilisateur MobileTogether Designer](#) pour plus d'informations concernant la génération de cette URL.

4.11 Comment sauvegarder et restaurer MobileTogether Server

Cette section décrit comment sauvegarder et restaurer MobileTogether Server.

- Une sauvegarde de MobileTogether Server consiste à copier les fichiers de données d'application essentiels et les fichiers de données sous un endroit sûr.
- La restauration de MobileTogether Server consiste à copier les fichiers sauvegardés à leur place dans la nouvelle installation.
- La mise à jour des connexions client sur le serveur.

Ces procédures sont décrites ci-dessous.

Sauvegarde de MobileTogether Server

Avant de commencer une sauvegarde, MobileTogether Server doit être arrêté. (Cela est nécessaire afin d'éviter des inconsistances entre le statut BD des fichiers actifs et des fichiers de sauvegarde.) Les fichiers MobileTogether Server nécessitant une sauvegarde sont situés par défaut dans le dossier de données d'application (*voir ci-dessous*). Le fichier de configuration `.cfg` peut être modifié avec un éditeur de texte en alternative à la modification des paramètres par le biais de la [Web Administration Interface](#) ou de la [Command Line Interface](#).

L'emplacement du **dossier de données d'application** dépend du système d'exploitation et de la plate-forme. L'emplacement par défaut est le suivant :

<i>Linux</i>	<code>/var/opt/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Mac</i>	<code>/var/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Windows 7, 8, 10</i>	<code>C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer</code>

La table suivante contient les fichiers et dossiers principaux dans le dossier de données d'application.

<code>cache</code>	Répertoire par défaut pour les caches de solutions. Si un cache n'est pas disponible, il sera recréé automatiquement à l'exécution.
<code>logs</code>	Répertoire par défaut pour les fichiers de journal qui sont créés lorsque l'option Logging to file (<i>connexion au fichier</i>) est activée et pour les journaux MobileTogether Server généraux.
<code>SolutionFiles</code>	Répertoire par défaut pour les fichiers d'image ou XML référencés depuis les solutions déployées.
<code>cert.pem</code>	Fichier PEM avec un certificat nécessaire pour la communication sécurisée (SSL).
<code>key.pem</code>	Fichier PEM avec une clé privée pour la communication sécurisée (SSL).
<code>mobiletogether.db</code>	Il s'agit du fichier de base de données principale (SQLite) qui

	stocke le système d'objet MobileTogether Server, les données utilisateur, les solutions déployées, les fichiers etc.
<code>mobiletogetherlog.db</code>	Il s'agit du fichier de base de données (SQLite) qui stocke les journaux MobileTogether Server.
<code>mobiletogetherserver.cfg</code>	Stocke les paramètres de configuration globaux de MobileTogether Server (numéro de port, répertoire de solutions, etc.)
<code>mobiletogetherserver.liscsid</code>	Fichier contenant l'ID du client LicenceServer enregistré.
<code>mobiletogetherserver.liscsvr</code>	Contient l'adresse du LicenseServer et de basculement si l'un est spécifié.

Note: Avant l'installation de chaque nouvelle version de MobileTogether Server, les fichiers et les dossiers recensés ci-dessus sont, par défaut, copiés sous un dossier de sauvegarde situé dans un dossier de données d'application (*voir table ci-dessus*). Le nom de chaque sauvegarde contient la date et l'heure de la sauvegarde. Si vous souhaitez désactiver la sauvegarde automatique avant l'installation suivante, vous pouvez le faire dans la section [Mettre à jour les paramètres de l'onglet Paramètres](#).

Restauration de MobileTogether Server

Procéder comme suit pour restaurer une configuration précédente de MobileTogether Server depuis les fichiers de sauvegarde (*voir ci-dessus*) :

1. Installer la même version de MobileTogether Server que celle à partir de laquelle vous avez effectué votre sauvegarde (*voir ci-dessus*).
2. [Arrêter MobileTogether Server](#).
3. Copier les fichiers sauvegardés (*voir ci-dessus*) dans les dossiers corrects dans la nouvelle installation.
4. [Lancer MobileTogether Server](#).

La mise à jour des connexions client sur le serveur

Si vous avez déplacé MobileTogether Server sur une autre machine (avec de nouveaux paramètres, comme par exemple une nouvelle adresse IP), vous devez mettre à jour les paramètres de l'appareil client pour une connexion à MobileTogether Server. Voir les [Informations pour les clients](#) pour plus de détails.

4.12 Foire aux questions

- ▼ *Notre serveur rassemble plusieurs flux de travail. Une nouvelle solution a été ajoutée qui utilise une connexion ADO à une base de données IBM DB2. Nous avons remarqué que dès qu'un client tente d'accéder à cette solution, MobileTogether Server se plante. La suppression du flux de travail ne parvient pas à régler le problème. Celui-ci ne disparaît que si le serveur est redémarré. Mais il réapparaît à chaque fois qu'un client accède à cette solution. Connaissez-vous ce problème ?*

Oui, il s'agit d'un problème connu lié aux bases de données en question. Les flux de travail qui contiennent des connexions ADO aux bases de données IBM DB2 ou Informix déclenchent ce crash lorsque le flux de travail demande au serveur d'accéder à la base de données pour la première fois. La raison pour laquelle le problème persiste même après la suppression de la solution semble être que certaines des données de connexion sont sauvegardées dans la mémoire du serveur. Ces données de connexion sont uniquement supprimées lors d'un redémarrage du serveur.

Chapitre 5

Référence Web UI

5 Référence Web UI

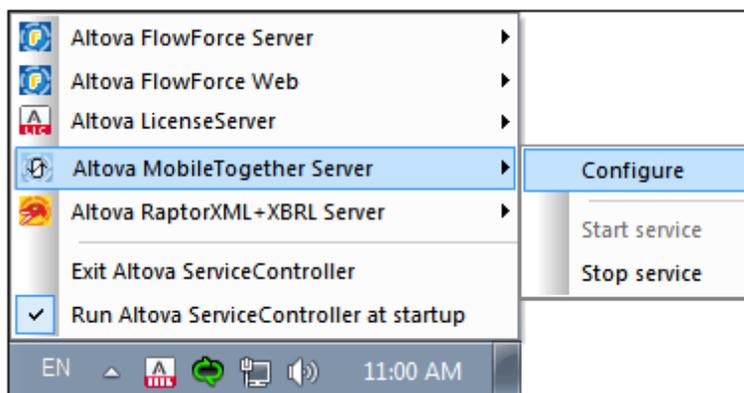
MobileTogether Server dispose d'une Interface d'utilisateur web **Web User Interface** (Web UI) qui vous permet de configurer MobileTogether Server en tout confort. Il est possible d'ouvrir le Web UI dans tout navigateur Internet sur tous les [systèmes d'exploitation pris en charge](#).

Accéder au Web UI de MobileTogether Server

Pour accéder au Web UI de MobileTogether Server, procéder comme suit :

▼ Sur Windows

Pour accéder au Web UI, cliquer sur l'icône du **ServiceController** dans la zone de notification (*voir capture d'écran ci-dessous*), planer au-dessus de **Altova MobileTogether Server** dans le menu qui s'ouvre et choisir **Configure** depuis le sous-menu MobileTogether Server. Si MobileTogether Server ne fonctionne pas encore, utiliser l'option *Start Service* pour lancer MobileTogether Server.



Pour vous connecter, saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. Le nom d'utilisateur et le mot de passe `username/password` par défaut est `root/root`. Si [Active Directory Login](#) a été défini par le biais d'un ou de plusieurs domaines, une liste de choix *Connexion* sera disponible dans laquelle vous pourrez : (i) choisir parmi les domaines définis ou (ii) choisir de vous connecter directement (pas via un domaine).

Vous pouvez aussi saisir, dans un navigateur web l'URL suivante : `http://<serverIPAddressOrName>:8085/`.

▼ Sur Linux

Pour accéder au Web UI, saisir son URL dans la barre d'adresse d'un navigateur et appuyer sur **Entrée**. Par défaut, l'URL de la page de Web UI (pour un accès administratif) est :

`http://<serverIPAddressOrName>:8085/`

Pour vous connecter, saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. Le nom d'utilisateur et le mot de passe `username/password` par défaut est `root/root`. Si [Active Directory Login](#) a été défini par le biais d'un ou de plusieurs domaines, une liste de choix *Connexion* sera

disponible dans laquelle vous pourrez : (i) choisir parmi les domaines définis ou (ii) choisir de vous connecter directement (pas via un domaine).

▼ Sur Mac OS X

Pour accéder au Web UI, saisir son URL dans la barre d'adresse d'un navigateur et appuyer sur **Entrée**. Par défaut, l'URL de la page de Web UI (pour un accès administratif) est :

<http://<serverIPAddressOrName>:8085/>

Pour vous connecter, saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe. Le nom d'utilisateur et le mot de passe `username/password` par défaut est `root/root`. Si [Active Directory Login](#) a été défini par le biais d'un ou de plusieurs domaines, une liste de choix *Connexion* sera disponible dans laquelle vous pourrez : (i) choisir parmi les domaines définis ou (ii) choisir de vous connecter directement (pas via un domaine).

Onglets Web UI

Le Web UI est l'interface d'administrateur de MobileTogether Server. Les différentes fonctions administratives sont disponibles dans les onglets suivants de Web UI :

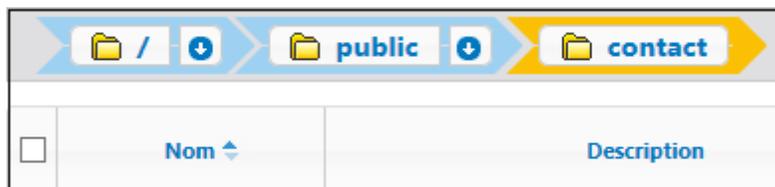
- [Flux de travail](#) : une interface pour la gestion de la structure de conteneur de serveur et pour les permissions de conteneur.
- [Utilisateurs et rôles](#) : pour configurer les comptes et rôles d'utilisateur, ainsi que les privilèges associés avec les utilisateurs et les rôles. Les droits d'accès des utilisateurs sont définis dans cet onglet.
- [Licences d'utilisateur](#) : montre les appareils mobiles possédant actuellement une licence et les détails de licence.
- [Journal](#) : affiche les actions de serveur connecté, conformément aux filtres sélectionnés.
- [Cache](#) : cet onglet montre les détails des caches qui sont actuellement disponibles sur le serveur. Les caches peuvent être activés/désactivés et supprimés.
- [Paramètres](#) : cet onglet définit les paramètres MobileTogether Server, comme les ports d'accès, les paramètres de journal et les délais d'expiration des sessions de serveur.

5.1 Flux de travail

L'onglet **Flux de travail** (*capture d'écran ci-dessous*) propose une interface pour gérer la structure du conteneur du dossier `root` de MobileTogether Server et les droits d'accès (permissions) pour chaque conteneur. Les conteneurs sont des dossiers qui contiennent des sous-conteneurs et/ou des solutions (aussi appelés fichiers de design ou fichiers `.mtd`). Les fichiers MTD ne peuvent pas être ajoutés à un conteneur via le Web UI du serveur, mais sont déployés sur le serveur depuis MobileTogether Designer. Lors du déploiement, le chemin exact vers un conteneur doit être spécifié ; cette opération est facilitée grâce à la capacité de rechercher, dans MobileTogether Designer le conteneur requis.



- Au début, l'onglet *Flux de travail* affiche le conteneur `root` qui est indiqué par le caractère `"/`.
- Cliquer sur la touche **Vers le bas** située à côté du nom du conteneur pour afficher les sous-conteneurs de ce conteneur ; cliquer sur un sous-conteneur dans la liste qui s'affiche et cliquer sur ce sous-conteneur.
- Pour vous rendre dans un conteneur, cliquez dessus.
- Lorsque vous vous déplacez dans les différents niveaux de la hiérarchie des conteneurs, vous verrez apparaître un chemin "breadcrumbs" (en "miettes de pain"). La flèche **Vers le bas** de chaque niveau affiche les sous-conteneurs de ce conteneur. Vous pouvez ainsi naviguer très aisément d'un conteneur à un autre.



- Pour **choisir** un conteneur, cliquer sur la case à cocher du conteneur. Des sélections sont utilisées pour renommer, déplacer et supprimer des conteneurs (*voir Fonctions, ci-dessous*).

▼ Fonctions

Les boutons de l'onglet présentent les fonctions suivantes :

<i>Créer conteneur</i>	Crée un conteneur dans le dossier actuel. Cliquer sur un conteneur pour l'ouvrir
<i>Enregistrer</i>	Enregistre les changements tels que la modification des descriptions
<i>Déplacer ou renommer des objets sélectionnés</i>	Si un objet est sélectionné, ouvre le dialogue Renommer et déplacer dans lequel vous pouvez (i) renommer et/ou (ii) déplacer l'objet vers un nouveau conteneur que vous aurez sélectionné. Si plusieurs objets sont sélectionnés, ouvre le dialogue Déplacer dans lequel vous pouvez sélectionner le conteneur vers lequel vous souhaitez déplacer les

	éléments.
<i>Supprimer sélection</i>	Supprime le conteneur ou le fichier sélectionné
<i>Verrouiller sélection</i>	Une solution verrouillée ne peut pas être écrasée par un nouveau déploiement. En cas de tentative, un message d'erreur s'affichera dans MobileTogether Designer
<i>Déverrouiller sélection</i>	Déverrouille une solution verrouillée
<i>Permissions</i>	Détermine quels utilisateurs/rôles peuvent accéder aux conteneurs individuels et leur niveau d'accessibilité
<i>Chercher</i>	Cherche le terme soumis. Cocher sur <i>Récurif</i> pour chercher dans les conteneurs descendants

Autres actions disponibles :

- Pour naviguer vers le haut dans la hiérarchie du conteneur, cliquer sur le dossier ancêtre requis dans le chemin dans la partie supérieure de l'onglet *Flux de travail*
- Pour naviguer vers le bas dans la hiérarchie du conteneur, cliquer sur un conteneur pour l'ouvrir
- Cliquer sur une URL d'un fichier de solution pour exécuter la solution

▼ Le conteneur /public/

Cliquer le conteneur **public** pour ouvrir le conteneur et afficher son contenu. **public** est un conteneur prédéfini contenant des exemples de fichiers de design (solutions) fournis avec le programme. Cliquer sur une URL de solution pour l'exécuter.

	Nom	Appli	Ver. appli	Description	Version	Dernier déploiement	Configuration de la Ressource globale	Données persistantes	Exécuter dans le navigateur
<input type="checkbox"/>	contacts								Permissions
<input type="checkbox"/>	new								Permissions
<input type="checkbox"/>	About			Your introduction to Altova MobileTogether	1.5	2015-03-16 12:06:11	Default		http://127.0.0.1:8085/run?id=/public/About
<input type="checkbox"/>	JogTime	JogTime	10	Sample description for file: Assertions.dpl	1.5	2015-03-30 10:51:56	Default		http://127.0.0.1:8085/run?id=/public/JogTime

▼ L'affichage des contenus d'un conteneur

Un conteneur contient des sous-conteneurs et/ou des solutions (aussi nommées fichiers de design ou fichiers .mtd). Les contenus de chaque conteneur sont affichés en tant que liste tabulaire. Les colonnes de la table affichent les propriétés des solutions :

- *Nom* : nom du fichier de solutions tel qu'enregistré dans MobileTogether Designer.
- *Appli, version d'Appli* : les colonnes *Appli* and *Ver appli* apparaissent uniquement si au moins une Appli d'AppStore (voir le [manuel d'utilisateur MobileTogether Designer](#)) a été déployée sur le serveur. Elles affichent respectivement, le nom de l'Appli d'AppStore et sa version.
- *Description* : brève description de la solution qui peut être saisie en cliquant dans le champ.
- *Version* : version de MobileTogether Designer dans laquelle la solution a été créée.

- *Dernier déploiement le* : la date et l'heure du dernier déploiement de la solution.
- *Configuration de la ressource globale* : la ressource globale qui a été définie pour cette solution et déployée sur le serveur. Si aucune ressource globale n'est spécifiée, `Default` s'affichera.
- *Données persistantes* : un bouton **Effacer** apparaît dans cette colonne si les données ont été modifiées pendant l'exécution de la solution. Cliquer sur le bouton si vous souhaitez annuler les modifications.
- *Test automatisé* : Un symbole de roue bleu indique qu'au moins une marche d'essai pour les tests automatisés de cette solution est disponible, mais n'est pas active. Une roue rouge signifie qu'au moins une marche de test parmi les marches de test disponibles est active. Pour activer la marche de test d'un design ou pour configurer comment la marche de test est lue sur le client, cliquer sur l'icône de roue de la solution (*affichée dans la capture d'écran ci-dessus*). Cela affiche une page montrant les tests automatisés de cette solution (*voir section suivante ci-dessous*). Pour plus d'informations concernant le Test Automatisé, voir la [documentation MobileTogether Designer](#).
- *Exécuter dans le navigateur* : l'URL du serveur où le fichier de solution est déployé. Cliquer pour exécuter la solution. Si la solution définit les [services de serveur](#), cliquer sur la touche **Service config** dans cette colonne pour accéder à l'[interface de configuration du service](#).

▼ Test automatisé

Lorsque vous cliquez sur l'icône de la roue dans la colonne Test automatisé d'une solution, une page s'affiche qui montre le test automatisé de cette solution (*capture d'écran ci-dessous*).

<input type="checkbox"/>	Nom	Client	Démarré à	Durée (sec)	<input type="checkbox"/> Activé	Type Exécution	Enregistrer des Actions	Faire automatique un cliché après chaque étape	Infosets clichés	Styles Cliché	Modes Client Snapshot	Réinit
<input type="checkbox"/>	CityTimes01-Cities	simulating Google Nexus 7	2016-10-14 14:11:21	57.965	<input checked="" type="checkbox"/>	Original	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	CityTimes01-Cities	simulating Google Nexus 7	2016-10-14 14:16:49	81.562	<input checked="" type="checkbox"/>	Original	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	CityTimes01-Cities	simulating Google Nexus 7	2016-10-14 14:20:02	944.117	<input checked="" type="checkbox"/>	Original	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Enregistrer Suppr sélection

La page Tests automatisés montre toutes les marches de test qui ont été déployées pour la solution sélectionnée. Vous pouvez configurer des marches de test individuelles pour la lecture sur les appareils clients comme suit :

1. Dans la colonne *Activé*, vérifiez les marches de test que vous souhaitez activer. Ces marches de test seront lues sur le client lorsque l'utilisateur lance une solution. Si plusieurs marches de test sont sélectionnées, toutes les marches de test sélectionnées seront lues. Si une de ces marches de test a été activée, alors, sur la page Flux de travail, la roue dans la colonne *Tests automatisés* du design sera affichée en rouge.
2. Définir la vitesse de la marche de test dans la colonne *Type exécution*.
3. Définir les détails de log que vous souhaitez pendant la lecture. Pour ce faire, cochez les colonnes que vous souhaitez. Voir la section Test automatisé dans la [documentation MobileTogether Designer](#) pour plus d'informations concernant ces

- options.
4. Cliquer sur **Enregistrer** pour terminer.

Si vous souhaitez supprimer une marche de test, sélectionner sa case à cocher dans la colonne tout à fait à gauche et cliquer sur **Supprimer sélection** en bas.

Permissions

Dans la partie inférieure de la page *Tests automatisés* (capture d'écran ci-dessous), vous pouvez spécifier : (i) les utilisateurs et les rôles qui peuvent exécuter des tests automatisés pour la solution sélectionnée (dans l'onglet *Sécurité*), et (ii) les appareils sur lesquels des marches de test peuvent être effectués (sélectionnés dans l'onglet *Appareils*).

The screenshot shows a web interface for assigning users/roles to devices. At the top, there are tabs for 'Sécurité' and 'Appareils', with 'Appareils' being the active tab. Below the tabs is the title 'Attribuer Utilisateurs/Rôles'. There are two main sections: 'Utilisateurs/Rôles disponibles' on the left and 'Utilisateurs/Rôles peuvent exécuter des tests' on the right. The left section contains a list of users/roles with checkboxes: 'authenticated', 'workflow-designer' (checked), 'workflow-user', 'anonymous', and 'root'. The right section contains a list of users/roles with checkboxes: 'Tech' (checked) and 'all'. Between the two sections are two buttons: 'Attribuer >>' and '<< Supprimer'.

- Les utilisateurs et les rôles sont sélectionnés dans l'onglet *Sécurité*, les appareils sont sélectionnés dans l'onglet *Appareils* (voir capture d'écran ci-dessus).
- Pour attribuer un utilisateur/rôle ou un appareil dans la liste Autorisée, le choisir dans le volet de gauche et cliquer sur **Attribuer** (voir capture d'écran ci-dessus).
- Supprimer un utilisateur/rôle ou un appareil depuis la liste Autorisé en le sélectionnant et en cliquant sur **Supprimer**.
- Vous pouvez attribuer ou supprimer plusieurs sélections à la fois.
- Si aucun appareil n'est attribué à la liste Autorisé, les marches de test pour cette solution peuvent être exécutées sur **tous** les appareils.

Note : Tous les tests automatisés qui ont été déployés avant une mise à jours de la version 4.1 (publiée le 27 février 2018) ou plus tard, obtiendront une permission de sécurité pour tous les utilisateurs/rôles ; cela signifie que tous les utilisateurs/rôles peuvent exécuter des tests automatisés. Il s'agit du même comportement que celui avant la mise à niveau. Pour les tests automatisés qui sont déployés après une mise à niveau à la version 4.1, les permissions de sécurité sont définies pour **aucun** utilisateur/rôle ; cela signifie que tout utilisateur ou rôle qui peut exécuter des tests automatisés doit être spécifié explicitement.

▼ Permissions

Les permissions sont des droits d'accès et elles peuvent être définies individuellement pour chaque conteneur. Les permissions déterminent quels utilisateur ou rôles ont accès à ce conteneur et quel type d'accès chaque utilisateur/rôle a (lecture, écriture, utilisation). Ces droits d'accès peuvent être définis pour le conteneur, ses flux de travail (ou solutions) et la sécurité lecture/écriture.

Permissions pour [/ public / contacts](#)

Nom d'utilisateur ou de rôle ↕	Permissions			
 anonymous	Conteneur:	Lire, Écrire		Changer
 authenticated	Conteneur:	Lire	hérité de  /	Changer
	Flux de travail:	Lire, Utiliser	hérité de  /	
	Sécurité:	Lire	hérité de  /	
 root	Conteneur:	Lire, Écrire	hérité de  /	Changer
	Flux de travail:	Lire, Écrire, Utiliser	hérité de  /	
	Sécurité:	Lire, Écrire	hérité de  /	

[Ajouter permissions](#)

☐ Règles de l'héritage des permissions

- En ce qui concerne les conteneurs, les permissions sont héritées des conteneurs parents.
- En ce qui concerne les utilisateurs, les permissions sont héritées depuis tous les rôles dont l'utilisateur est un membre, et de toutes les permissions directement attribuées à l'utilisateur.
- Les règles d'héritage pour les utilisateurs prévalent sur les règles d'hierarchie de conteneur.
- Si une permission est redéfinie pour tout rôle dont l'utilisateur est un membre, l'héritage de l'hierarchie de conteneur de cette permission particulière sera outrepassée.

Les permissions sont vérifiées pour chaque interaction d'utilisateur. Un utilisateur peut uniquement accéder avec succès et/ou éditer lorsque toutes les permissions nécessaires sont accordées. Les permissions sont définies pour les groupes suivants :

Conteneur

- *Lire* : l'utilisateur peut faire une liste des contenus et trouver un objet dans le conteneur.
- *Lire-écrire* : outre l'écriture, permet de lire, de créer de nouveaux objets (et de supprimer des objets existants), selon les autres permissions pouvant s'appliquer.

Flux de travail

- *Lire* : l'utilisateur peut exécuter des solutions.
- *Lire-écrire* : l'utilisateur peut également écrire sur des données de solution. Pour modifier les données de fichiers, l'accès écriture doit aussi être accordé pour le conteneur.

Sécurité

- *Lire* : l'utilisateur peut lire la liste de permission de tout objet enfant du conteneur.
- *Lire-écrire* : l'utilisateur peut aussi changer la liste de permissions de tout objet enfant du conteneur.
- Par défaut, un utilisateur peut lire uniquement les permissions qui lui sont attribuées ou un rôle dont il est membre. Si le privilège *Lire utilisateurs et Rôles* est accordé (voir [Utilisateurs et rôles](#)), les utilisateurs peuvent lire toutes les entrées de permission.

☐ Modifier les permissions d'un conteneur

1. Cliquer sur le bouton **Permissions** du conteneur. Cela vous emmène à la page *Permissions* du conteneur (capture d'écran ci-dessous).

Nom d'utilisateur ou de rôle ↕	Permissions	
anonymous	Conteneur: Lire, Écrire	Changer
authenticated	Conteneur: Lire hérité de / Flux de travail: Lire, Utiliser hérité de / Sécurité: Lire hérité de /	Changer
root	Conteneur: Lire, Écrire hérité de / Flux de travail: Lire, Écrire, Utiliser hérité de / Sécurité: Lire, Écrire hérité de /	Changer

[Ajouter permissions](#)

2. Pour éditer les droits d'accès d'un utilisateur/rôle déjà permis, cliquer sur son bouton **Changer** (voir capture d'écran ci-dessus). Pour ajouter les permissions pour un nouvel utilisateur/rôle, cliquer sur **Ajouter permissions**. Ces deux boutons ouvrent le panneau *Éditer les permissions*.

Éditer les permissions

Rechercher sous : MobileTogether Server

Nom ↕	Description
<input type="checkbox"/> all	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> authenticated	MobileTogether Server
<input checked="" type="checkbox"/> workflow-designer	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> workflow-user	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> anonymous	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> root	MobileTogether Server

Configuré pour tous :

Conteneur : Lire, Écrire [Hériter](#)

Flux de travail : Hériter [Plein accès](#) [Aucun accès](#)

Sécurité : Hériter

[Enregistrer changements](#) [Ignorer les modifications](#)

3. Dans le panneau *Éditer les permissions*, choisir un utilisateur/rôle en cochant la case correspondante. Si vous éditez des permissions existantes, les permissions seront héritées depuis cet utilisateur/rôle. Si vous ajoutez des permissions, cet utilisateur/rôle sera ajouté à la liste des utilisateurs/rôles permis de ce conteneur. Dans la liste de choix *Chercher*, vous pouvez sélectionner les [utilisateurs](#) et les [rôles](#) qui ont été définis pour MobileTogether Server ou pour tous les domaines activés (en sélectionnant, respectivement, *MobileTogether Server* ou *Windows* dans la liste de choix). Les utilisateurs et les rôles d'un domaine sont définis par l'administrateur du

domaine. Ils seront disponibles dans le panneau uniquement si les [paramètres de Connexion du répertoire actif](#) ont été activés dans l'onglet [Paramètres](#).

4. Changer les permissions selon les besoins. L'option *Hériter* entraîne l'héritage des permissions depuis le conteneur parent.

5.2 Utilisateurs et rôles

L'onglet **Utilisateurs et rôles** (*capture d'écran ci-dessous*) contient quatre sous-onglets. Ceux-ci travaillent de concert pour permettre l'administration des comptes utilisateurs. Les comptes utilisateurs peuvent être établis et configurés pour les privilèges. Des sommaires de comptes et des privilèges peuvent être consultés dans le sous-onglet *Rapports*. Voir les sous-sections pour des descriptions détaillées.

▼ À propos des utilisateurs

Un utilisateur est défini par une combinaison de nom et de mot de passe. Les utilisateurs peuvent accéder à MobileTogether Server de deux manières :

- *Accès Web UI* : le Web UI est l'interface administrative de MobileTogether Server. La connexion au Web UI nécessite une combinaison de nom et mot de passe ; elle est donc effectuée avec un utilisateur.
- *Interface de service* : l'interface de service HTTP expose les services MobileTogether Server, généralement vers l'appli MobileTogether Client sur un appareil mobile. Un utilisateur accède à l'interface de service, en utilisant une combinaison de nom et mot de passe. Les services exposés concernent généralement l'accès aux solutions MobileTogether et à leurs données correspondantes.

Deux utilisateurs spéciaux sont prédéfinis :

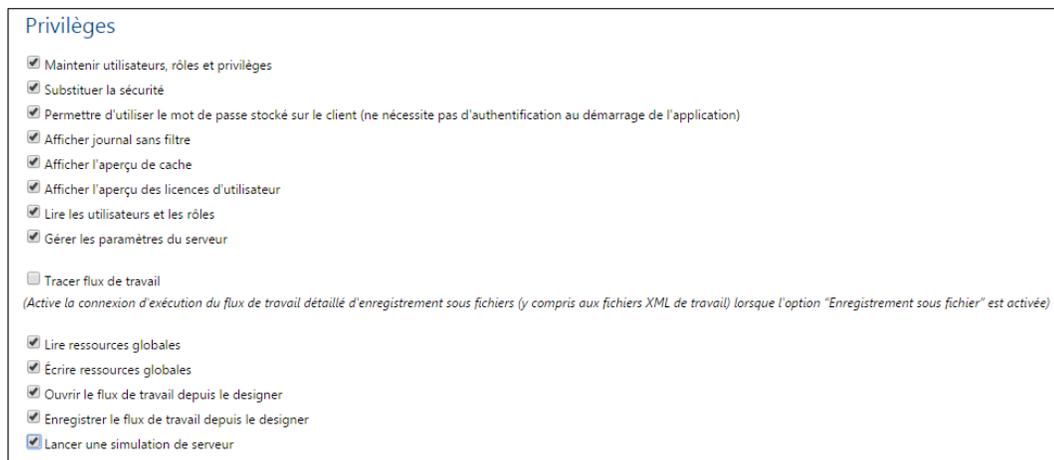
<code>root</code>	<code>root</code> est l'utilisateur administrateur initial. Au départ, c'est l'utilisateur le plus puissant qui détient tous les privilèges et qui a la capacité d'ajouter d'autres utilisateurs et de configurer des rôles. Sa combinaison originale nom-mot de
-------------------	--

	<p>passer est : <code>root-root</code>. Vous pouvez changer le mot de passe à tout moment.</p>
anonymous	<p>anonymous est un compte pour les utilisateurs anonymes qui ont accès aux services exposés via l'interface de service HTTP. Il ne peut pas être utilisé pour une connexion dans le Web UI et ne comporte pas de mot de passe initial.</p>

▼ À propos des privilèges

Un privilège est une activité qu'un utilisateur est autorisé à effectuer. Il existe un nombre fixe de privilèges MobileTogether Server et un utilisateur peut avoir zéro privilèges attribués parmi les privilèges disponibles. Néanmoins, il est recommandé d'attribuer des privilèges via des rôles (*voir la section suivante*), plutôt que d'attribuer des privilèges directement à l'utilisateur. L'attribution de privilèges et de rôles à un utilisateur se produit par un utilisateur à qui ce privilège a été attribué. Au début, c'est `root` qui dispose de ce privilège.

La capture d'écran ci-dessous montre tous les privilèges disponibles.



L'onglet [Utilisateurs et rôles | Rapports | Rapport de privilèges](#) fournit une liste de tous les privilèges, chaque privilège est recensé avec tous les utilisateurs/rôles possédant ce privilège.

▼ À propos des rôles

Un rôle définit un ensemble de privilèges. Il peut être attribué à un autre rôle ou à un utilisateur. Les privilèges d'un rôle deviennent automatiquement les privilèges d'un autre rôle ou de tout utilisateur à qui le rôle est attribué. Un nombre quelconque de rôles peut être attribué à un utilisateur. En conséquence, un utilisateur aura tous les privilèges définis dans les différents rôles attribués.

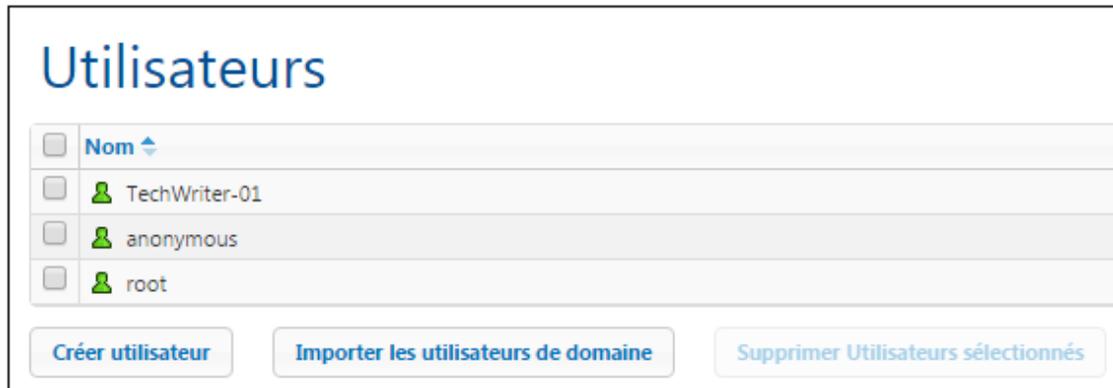
Les rôles suivants sont prédéfinis :

- **authenticated** est attribué automatiquement à chaque utilisateur **sauf anonymous**. Donc un utilisateur avec un nom et mot de passe obtiendra le rôle `authenticated`.

- **all** est attribué automatiquement à tous les utilisateurs, **y compris anonymous**.
- **workflow-designer** est attribué aux utilisateurs concevant des flux de travail dans MobileTogether Designer. Ce rôle permet à un utilisateur d'ouvrir et d'enregistrer des flux de travail et d'exécuter une simulation sur le serveur.
- **workflow-user** est attribué aux utilisateurs exécutant le flux de travail sur un appareil mobile. Ce rôle permet à l'utilisateur d'accéder à l'interface de service sans avoir besoin de se connecter au serveur et de lancer la solution sur le client.
- **admin** détient tous les privilèges disponibles et s'adresse aux utilisateurs qui prennent le rôle d'administrateurs.

Utilisateurs

L'onglet *Utilisateurs et Rôles* / *Utilisateurs* (capture d'écran ci-dessous) affiche tous les utilisateurs et vous permet de créer de nouveaux utilisateurs, d'accéder aux propriétés d'un utilisateur (en cliquant sur un nom d'utilisateur), et de supprimer des utilisateurs.



▼ À propos des utilisateurs

Un utilisateur est défini par une combinaison de nom et de mot de passe. Les utilisateurs peuvent accéder à MobileTogether Server de deux manières :

- *Accès Web UI* : le Web UI est l'interface administrative de MobileTogether Server. La connexion au Web UI nécessite une combinaison de nom et mot de passe ; elle est donc effectuée avec un utilisateur.
- *Interface de service* : l'interface de service HTTP expose les services MobileTogether Server, généralement vers l'appli MobileTogether Client sur un appareil mobile. Un utilisateur accède à l'interface de service, en utilisant une combinaison de nom et mot de passe. Les services exposés concernent généralement l'accès aux solutions MobileTogether et à leurs données correspondantes.

Deux utilisateurs spéciaux sont prédéfinis :

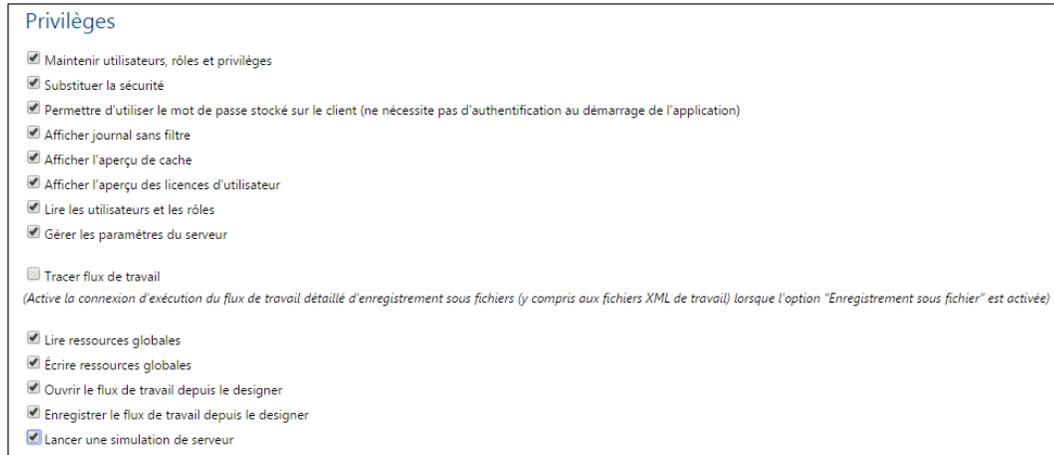
root	root est l'utilisateur administrateur initial. Au départ, c'est l'utilisateur le plus puissant qui détient tous les privilèges et qui a la capacité d'ajouter d'autres utilisateurs et de configurer des rôles. Sa combinaison originale nom-mot de passe est : root-root . Vous pouvez changer le mot de passe à tout moment.
anonymous	anonymous est un compte pour les utilisateurs anonymes qui ont accès aux services exposés via l'interface de service HTTP. Il ne peut pas être utilisé pour une connexion dans le Web UI et ne comporte pas de mot de passe initial.

▼ À propos des privilèges

Un privilège est une activité qu'un utilisateur est autorisé à effectuer. Il existe un nombre fixe de privilèges MobileTogether Server et un utilisateur peut avoir zéro privilèges attribués parmi

les privilèges disponibles. Néanmoins, il est recommandé d'attribuer des privilèges via des rôles (*voir la section suivante*), plutôt que d'attribuer des privilèges directement à l'utilisateur. L'attribution de privilèges et de rôles à un utilisateur se produit par un utilisateur à qui ce privilège a été attribué. Au début, c'est `root` qui dispose de ce privilège.

La capture d'écran ci-dessous montre tous les privilèges disponibles.



L'onglet [Utilisateurs et rôles | Rapports | Rapport de privilèges](#) fournit une liste de tous les privilèges, chaque privilège est recensé avec tous les utilisateurs/rôles possédant ce privilège.

▼ À propos des rôles

Un rôle définit un ensemble de privilèges. Il peut être attribué à un autre rôle ou à un utilisateur. Les privilèges d'un rôle deviennent automatiquement les privilèges d'un autre rôle ou de tout utilisateur à qui le rôle est attribué. Un nombre quelconque de rôles peut être attribué à un utilisateur. En conséquence, un utilisateur aura tous les privilèges définis dans les différents rôles attribués.

Les rôles suivants sont prédéfinis :

- **authenticated** est attribué automatiquement à chaque utilisateur **sauf anonymous**. Donc un utilisateur avec un nom et mot de passe obtiendra le rôle **authenticated**.
- **all** est attribué automatiquement à tous les utilisateurs, **y compris anonymous**.
- **workflow-designer** est attribué aux utilisateurs concevant des flux de travail dans MobileTogether Designer. Ce rôle permet à un utilisateur d'ouvrir et d'enregistrer des flux de travail et d'exécuter une simulation sur le serveur.
- **workflow-user** est attribué aux utilisateurs exécutant le flux de travail sur un appareil mobile. Ce rôle permet à l'utilisateur d'accéder à l'interface de service sans avoir besoin de se connecter au serveur et de lancer la solution sur le client.
- **admin** détient tous les privilèges disponibles et s'adresse aux utilisateurs qui prennent le rôle d'administrateurs.

▼ Créer un utilisateur

Un nouvel utilisateur peut être créé par l'utilisateur `root` ou tout autre utilisateur détenant le privilège *Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges*. Pour créer un nouvel utilisateur, procéder comme suit :

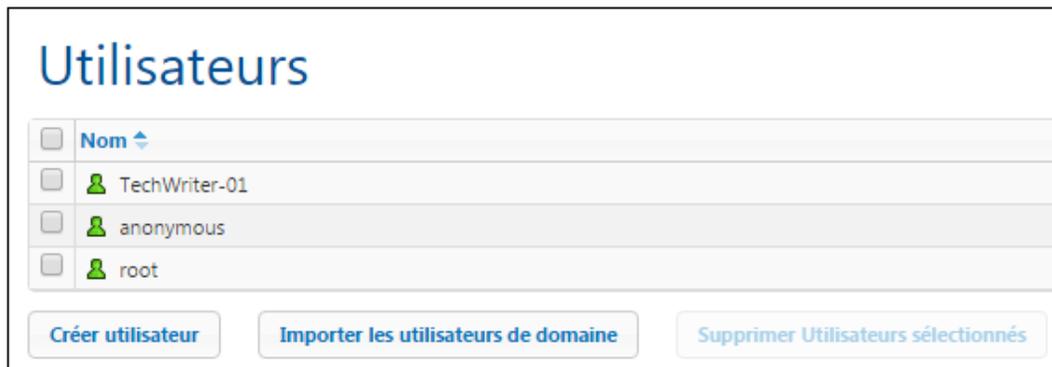
1. Dans l'onglet *Utilisateurs et Rôles | Utilisateurs*, cliquer sur **Créer utilisateur** (voir capture d'écran ci-dessous). La page Créer utilisateur s'affiche.



2. Dans la page Créer utilisateur, saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe.
3. Pour attribuer des privilèges à l'utilisateur, vous pouvez soit sélectionner les privilèges directement (en cochant les cases), et/ou attribuer des rôles à l'utilisateur (voir section suivante). Un utilisateur aura des privilèges qui sont directement attribués, plus ceux qui ont été hérités de tous les rôles attribués. Nous recommandons d'utiliser des rôles pour attribuer les privilèges à un utilisateur (voir section suivante).
4. Choisir une politique de mot de passe à partir des [politiques que vous avez définies](#).
5. Cliquer sur **Enregistrer** pour terminer. L'utilisateur apparaît maintenant dans la liste des utilisateurs (voir capture d'écran ci-dessus). Vous pouvez éditer les propriétés d'un utilisateur en cliquant le nom de l'utilisateur dans la liste des utilisateurs.

▼ Importer un utilisateur de domaine

Si [la connexion Active Directory](#) a été activée pour un domaine sans importer automatiquement tous les utilisateurs, vous pouvez importer les utilisateurs de domaine individuel d'un domaine activé. Cliquer sur **Importer les utilisateurs de domaine** (voir capture d'écran ci-dessous). Dans le dialogue Importer les utilisateurs de domaine qui s'ouvre, chercher l'utilisateur que vous souhaitez importer, sélectionner l'utilisateur et cliquer sur **Importer sélection**.



Une fois l'utilisateur importé, vous pouvez attribuer des rôles à l'utilisateur comme pour n'importe quel autre utilisateur. Le nouvel utilisateur peut maintenant se connecter au MobileTogether Server avec le nom d'utilisateur et le mot de passe spécifique au domaine de l'utilisateur.

▼ Attribuer des rôles à un utilisateur

Les rôles peuvent être attribués à un utilisateur sur la page de Propriétés de l'utilisateur. Pour accéder à la page de Propriétés de l'utilisateur, cliquer sur le nom de l'utilisateur dans l'onglet *Utilisateurs et Rôles | Utilisateurs*. En bas de la page Propriétés de l'utilisateur, vous trouverez le panneau Rôles attribués (*capture d'écran ci-dessous*).



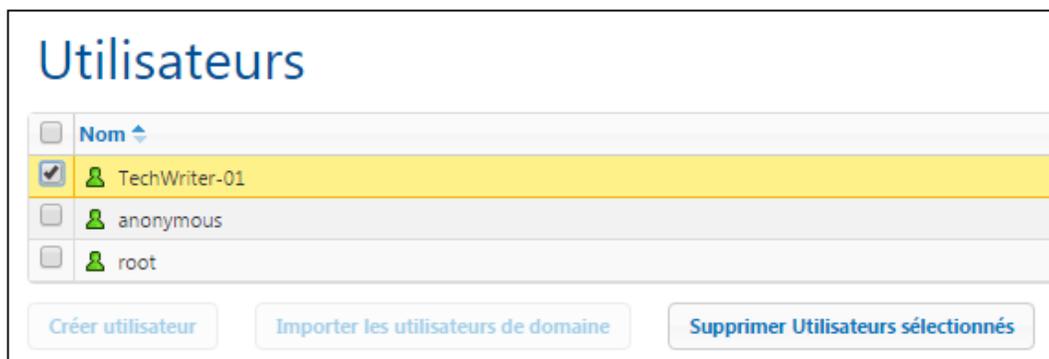
Tous les rôles disponibles sont regroupés à gauche. Tous les rôles attribués à l'utilisateur se trouvent à droite. Sélectionner le rôle disponible (dans la liste de gauche) que vous souhaitez attribuer et cliquer sur **Attribuer**. Pour supprimer un rôle attribué, le sélectionner dans la liste de droite et cliquer sur **Supprimer**.

Pour voir une liste de tous les privilèges d'un utilisateur, rendez-vous sur [Utilisateurs et Rôles | Rapports | Privilèges par l'utilisateur](#).

▼ Supprimer un utilisateur

Un utilisateur peut être supprimé par l'utilisateur `root` ou tout autre utilisateur qui détient le privilège *Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges*. Pour supprimer un utilisateur : dans l'onglet *Utilisateurs et Rôles | Utilisateurs*, sélectionner le/s utilisateur/s que vous souhaitez

supprimer (voir capture d'écran ci-dessous), cliquer sur **Supprimer utilisateurs sélectionnés**.



<input type="checkbox"/>	Nom ↕
<input checked="" type="checkbox"/>	TechWriter-01
<input type="checkbox"/>	anonymous
<input type="checkbox"/>	root

Créer utilisateur Importer les utilisateurs de domaine Supprimer Utilisateurs sélectionnés

Rôles

Un rôle définit un ensemble de privilèges. Il peut être attribué à un autre rôle ou à un utilisateur. Les privilèges d'un rôle deviennent automatiquement les privilèges d'un autre rôle ou de tout utilisateur à qui le rôle est attribué. Un nombre quelconque de rôles peut être attribué à un utilisateur. En conséquence, un utilisateur aura tous les privilèges définis dans les différents rôles attribués.

Les rôles suivants sont prédéfinis :

- **authenticated** est attribué automatiquement à chaque utilisateur **sauf** **anonymous**. Donc un utilisateur avec un nom et mot de passe obtiendra le rôle **authenticated**.
- **all** est attribué automatiquement à tous les utilisateurs, **y compris** **anonymous**.
- **workflow-designer** est attribué aux utilisateurs concevant des flux de travail dans MobileTogether Designer. Ce rôle permet à un utilisateur d'ouvrir et d'enregistrer des flux de travail et d'exécuter une simulation sur le serveur.
- **workflow-user** est attribué aux utilisateurs exécutant le flux de travail sur un appareil mobile. Ce rôle permet à l'utilisateur d'accéder à l'interface de service sans avoir besoin de se connecter au serveur et de lancer la solution sur le client.
- **admin** détient tous les privilèges disponibles et s'adresse aux utilisateurs qui prennent le rôle d'administrateurs.



L'onglet *Utilisateurs et rôles* / *Rôles* vous permet de créer de nouveaux rôles, d'éditer les propriétés des rôles et d'attribuer des rôles à des utilisateurs et/ou d'autres rôles. Cliquer sur le nom d'un rôle pour accéder à sa page de Propriétés où vous pourrez sélectionner/désélectionner des privilèges et attribuer le rôle à un utilisateur et/ou d'autres rôles.

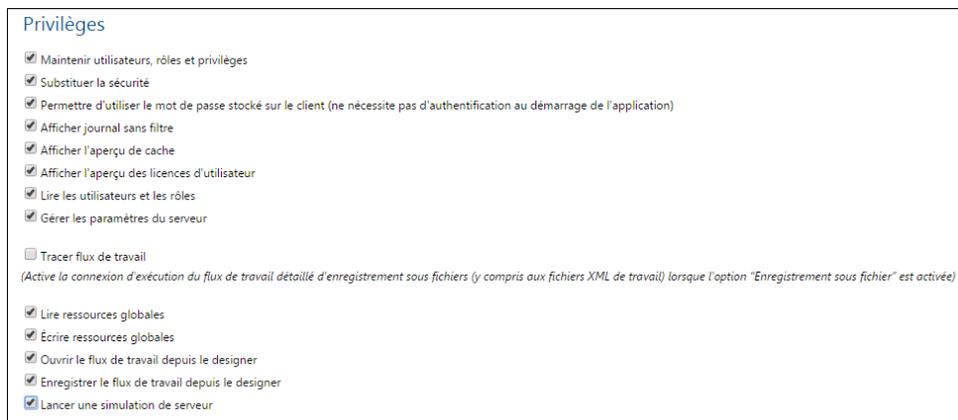
▼ Créer un rôle et définir ses privilèges

L'utilisateur `root` ou tout autre utilisateur détenant le privilège *Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges* peut créer un nouveau rôle. Pour créer un nouveau rôle, procéder comme suit :

1. Dans l'onglet *Utilisateurs et rôles* / *Rôles*, cliquer sur **Créer rôle** (voir capture d'écran ci-dessous). La page Créer rôle s'affiche.



2. Dans la page Créer rôle page, dénommer le rôle.
3. Afin de définir des privilèges pour le rôle, sélectionner les privilèges en cochant leurs cases.



4. Cliquer sur **Enregistrer** pour terminer.

Après avoir enregistré le rôle, vous pouvez lui attribuer des membres dans le panneau Membres situé en bas de la page (*voir section suivante*). Un membre peut être un utilisateur ou un autre rôle. Vous pouvez ensuite éditer les propriétés d'un rôle en cliquant sur le nom du rôle dans la liste des rôles dans l'onglet *Utilisateurs et rôles* | *Rôles*.

Pour consulter une liste de tous les privilèges d'un rôle, rendez-vous sur l'onglet [Utilisateurs et rôles](#) | [Rapports](#) | [Privilèges par l'utilisateur](#).

▼ Attribuer des membres (utilisateurs ou autres rôles) à un rôle

Les rôles peuvent comporter des membres qui peuvent être soit des utilisateurs soit d'autres rôles. Les membres héritent des privilèges de son rôle parent.

Pour attribuer un membre à un rôle, rendez-vous au panneau Membres situé en bas de la page Rôle (*capture d'écran ci-dessous*).

Membres

Utilisateurs/Rôles disponibles

Rechercher :

Rechercher sous : MobileTogether Server

Nom	Description
<input type="checkbox"/> Tech	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> all	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> authenticated	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> workflow-user	MobileTogether Server
<input checked="" type="checkbox"/> TechWriter-01	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> anonymous	MobileTogether Server
<input type="checkbox"/> root	MobileTogether Server

Attribuer >>

<< Supprimer

Membres du rôle 'workflow-designer'

Nom
<input checked="" type="checkbox"/> Deploy

- Tous les utilisateurs/rôles disponibles sont regroupés à gauche.
- Dans la liste de choix *Chercher*, vous pouvez sélectionner les [utilisateurs](#) et les [rôles](#) qui ont été définis pour MobileTogether Server ou pour tous les domaines activés (en sélectionnant, respectivement, *MobileTogether Server* ou *Windows* dans la liste de choix). Les utilisateurs et les rôles du domaine sont définis par l'administrateur du domaine. Ils seront disponibles dans le panneau uniquement si le [Paramètre Connexion au registre actif](#) a été activé dans l'onglet [Paramètres](#).
- Vous pouvez chercher un utilisateur/rôle en effectuant une recherche de texte dans le champ *Chercher sous*.
- Tous les utilisateurs/rôles membres du rôle se trouvent à droite.
- Sélectionner l'utilisateur/rôle (dans la liste de gauche) que vous souhaitez attribuer en tant que membre et cliquer sur **Attribuer**.
- Pour supprimer un utilisateur/rôle attribué, le sélectionner dans la liste de droite et cliquer sur **Supprimer**. La capture d'écran ci-dessus, par exemple, montre le panneau Membres du rôle *workflow-designer*. Il possède un seul membre, le rôle *Deploy*, qui héritera de tous les privilèges du rôle *workflow-designer*.

La capture d'écran ci-dessus, par exemple, affiche le panneau Membres du rôle *workflow-designer*. Il a un seul membre, le rôle *Deploy*, qui héritera de tous les privilèges du rôle *workflow-designer*.

Veillez noter que vous pouvez donner à un utilisateur ou à un rôle plusieurs ensembles de privilèges. Si un utilisateur/rôle est ajouté en tant qu'un membre de plusieurs rôles, il héritera des privilèges de tous ses rôles parents. Pour voir une liste de tous les privilèges d'un utilisateur, rendez-vous sur l'onglet [Utilisateurs et rôles | Rôles | Rapports | Privilèges par l'utilisateur](#).

▼ Importer un rôle de domaine

Si la [connexion au répertoire actif](#) a été activée pour un domaine, vous pouvez importer les rôles individuels d'un domaine activé. Cliquez sur **Importer les rôles de domaine** (voir *capture d'écran ci-dessous*). Dans le dialogue Importer les rôles de domaine qui s'affiche, cherchez le rôle que vous souhaitez importer, sélectionnez-le et cliquez sur **Importer sélection**.



Une fois le rôle importé, vous pouvez attribuer des privilèges au rôle comme pour tout autre rôle. Les nouveaux privilèges seront autorisés pour ces rôles spécifiques au domaine.

Politique de mot de passe

Une politique de mot de passe définit la puissance des mots de passe appliquant cette politique. Vous pouvez définir vos propres politiques de mots de passe et appliquer des politiques différentes aux utilisateurs différents. L'onglet *Utilisateurs et Rôles | Politique de mot de passe* (capture d'écran ci-dessous) affiche toutes les politiques de mot de passe définies, vous permet de créer de nouvelles politiques, d'attribuer des politiques à des utilisateurs et de supprimer des politiques.



Note : Par défaut, la **politique de mot de passe par défaut** est attribuée à chaque nouvel utilisateur. Celle-ci ne définit aucune contrainte et ne peut pas être modifiée. Si vous souhaitez que les utilisateurs utilisent des mots de passe plus puissants que ceux définis par la politique de défaut, il vous suffit de créer une politique stricte et d'attribuer cette politique aux utilisateurs individuels.

▼ Créer une politique de mot de passe

Une nouvelle politique de mot de passe peut être créée par l'utilisateur `root` ou par tout autre utilisateur détenant le privilège *Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges*. Pour créer une nouvelle politique de mot de passe, procéder comme suit :

1. Dans l'onglet *Utilisateurs et Rôles | Politique de mot de passe*, cliquer sur **Créer la politique** (voir capture d'écran ci-dessous). La page Créer la politique de mot de passe s'affiche.



2. Dans la page Créer la politique de mot de passe, nommer la politique.

- Afin de définir les contraintes du mot de passe, cliquer sur l'icône plus située à côté de la contrainte (*Longueur totale ; Lettres ; Chiffres*), et saisir une valeur pour la contrainte (*voir capture d'écran ci-dessous*).

- Cliquer sur **Enregistrer** pour terminer.

Une fois avoir enregistré la politique, vous pouvez y attribuer des utilisateurs dans le panneau Membres situé en bas de la page (*voir section suivante*). Vous pouvez ensuite éditer les propriétés d'une politique en cliquant sur son nom dans la liste des politiques dans l'onglet *Utilisateurs et Rôles | Politique*.

▼ Attribuer des membres (utilisateurs) à une politique de mot de passe

Une politique de mot de passe peut s'appliquer à un utilisateur en ajoutant l'utilisateur en tant que membre de la politique dans le panneau Membres situé en bas de la page Propriétés de la politique (*voir capture d'écran ci-dessous*).

Tous les utilisateurs disponibles sont regroupés à gauche. Tous les utilisateurs membres de la politique se trouvent à droite. Sélectionner l'utilisateur que vous souhaitez attribuer en tant que membre depuis la liste de gauche et cliquer sur **Attribuer**. Pour supprimer un utilisateur attribué, le sélectionner dans la liste de droite et cliquer sur **Supprimer**. La capture d'écran ci-dessus, par exemple, montre le panneau Membres de la politique `MediumSecurity`. Il possède un seul membre, l'utilisateur `TechWriter-01`.

Rapports

L'onglet *Utilisateurs et Rôles* / *Rapports* fournit des liens vers des rapports concernant les privilèges. Ces rapports sont des sommaires utiles pour consulter quels utilisateurs/rôles utilisent quels privilèges.

▼ Rapport Privilèges

Le rapport Privilèges (*capture d'écran ci-dessous*) établit une liste de tous les privilèges avec tous les utilisateurs et rôles utilisant ce privilège. L'héritage est également affiché.

Rapport des privilèges		
Privilège	Principal	Accordé à et/ou hérité de Principals
Permettre d'utiliser le mot de passe stocké sur le client	root	accordé à root
Gérer les utilisateurs, les rôles et les privilèges	root	accordé à root
Gérer les paramètres du serveur	root	accordé à root
Ouvrir le flux de travail depuis le designer	TechWriter-01 authenticated root workflow-designer	hérité de workflow-designer hérité de workflow-designer accordé à root accordé à workflow-designer
Ignorer sécurité	root	accordé à root
Lire les ressources globales	TechWriter-01 authenticated root workflow-designer	hérité de workflow-designer hérité de workflow-designer accordé à root accordé à workflow-designer

▼ Rapport Privilèges-par-utilisateur

Le rapport Privilèges-par-utilisateur (*capture d'écran ci-dessous*) établit une liste de chaque utilisateur/rôle avec un sommaire de ses privilèges. L'héritage est également affiché.

Rapport des privilèges par utilisateur		
Principal	Privilège	Accordé à et/ou hérité de Principals
TechWriter-01	Ouvrir le flux de travail depuis le designer	hérités de workflow-designer
	Lire les ressources globales	hérités de workflow-designer
	Exécuter simulation de serveur	hérités de workflow-designer
	Enregistrer le flux de travail depuis le designer	hérités de workflow-designer
	Écrire les ressources globales	hérités de workflow-designer
authenticated	Ouvrir le flux de travail depuis le designer	hérités de workflow-designer
	Lire les ressources globales	hérités de workflow-designer
	Exécuter simulation de serveur	hérités de workflow-designer
	Enregistrer le flux de travail depuis le designer	hérités de workflow-designer
	Écrire les ressources globales	hérités de workflow-designer

5.3 Licences utilisateur

L'onglet **Licences utilisateur** (*capture d'écran*) affiche des informations de licence concernant les appareils actuellement connectés à et sous licence de MobileTogether Server et permet d'activer et de désactiver les licences.

Licences d'utilisateur							
Licences utilisées : 6 (de 8)							
Mode de licence : Auto							
ID	Nom d'utilisateur	Machine	Version Client	Heure de requête	Activé	Heure d'activation	
8	root	Apple iPhone (iPhone OS 6.0)	1.5	2015-03-16 10:56:32	<input type="checkbox"/>		
5	root	Apple iPhone (iPhone OS 8.1.3)	1.5	2015-03-06 11:04:30	<input type="checkbox"/>		
4	root	LGE Nexus 5 (Android 5.0.1)	1.5	2015-03-06 10:55:29	<input type="checkbox"/>		
2	root	Apple iPhone (iPhone OS 6.0)	1.4	2015-03-02 11:57:38	<input type="checkbox"/>		
1	root	(Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; WOW64) Ap		2015-02-27 14:31:53	<input checked="" type="checkbox"/>	2015-02-27 14:31:53	

Chercher Page 1 sur 1 25 Enregistrements 1 - 11 sur 11

Enregistrer Supprimer choix

- Une licence MobileTogether Server permet la communication à tout moment d'un certain nombre d'appareils avec MobileTogether Server. Ce nombre est indiqué dans le champ *Licences utilisées*. Par exemple, dans la capture d'écran ci-dessus, le serveur dispose d'une licence pour communiquer avec 8 appareils. Cinq appareils sont connectés et ils ont une licence (indiquée par le fait que leur case *Active* sont cochées). Le champ *Licences utilisées* montre donc 5 de 8 licences utilisées.
- Lorsqu'un appareil client se connecte au serveur, il obtiendra une licence automatiquement si l'option *Mode de licence* est configurée sur *Auto* (*voir capture d'écran ci-dessus*). Si cette option est définie sur *Manuel*, un appareil mobile nouvellement connecté s'affichera dans la liste des appareils connectés. Il sera mis sous licence uniquement lorsqu'un administrateur cochera la case *Activé* de l'appareil et cliquera sur **Enregistrer**.
- Une fois que la limite des licences utilisateur est atteinte, plus aucun appareil ne pourra être mis sous licence. Pour obtenir des licences pour des appareils supplémentaires, la licence d'un appareil avec licence devra être ôtée en désactivant sa licence. Un administrateur pourra activer et désactiver les licence d'appareil à tout moment de manière à ce que des nouveaux appareils puissent être mis sous licence sans dépasser la limite de la licence utilisateur.

Champs User license

Ci-dessous, vous trouverez une description des champs de l'onglet Licence utilisateur.

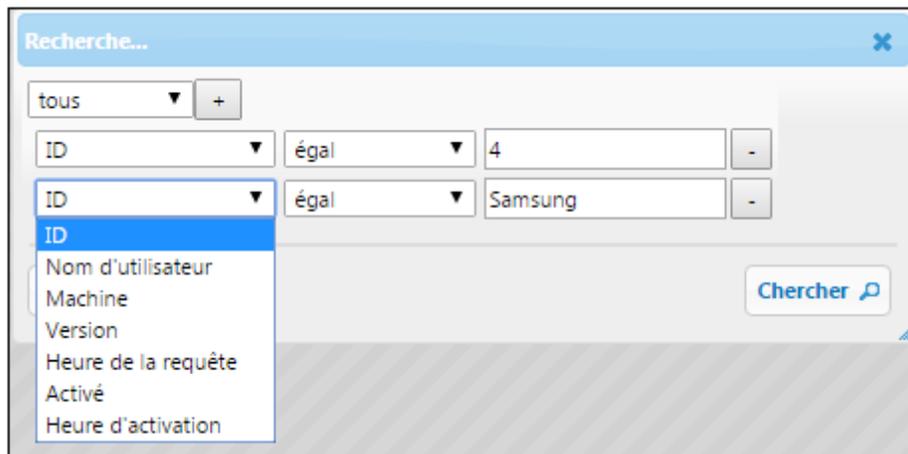
- *Mode licence* : *Auto* active automatiquement une licence pour un appareil nouvellement connecté, si une licence est disponible. *Manuel* nécessite l'activation manuelle par l'administrateur d'une licence pour un appareil, puis d'enregistrer le paramètre de l'activation pour que l'activation prenne effet.
- *ID* : le nombre interne attribué à l'appareil sous licence.
- *Nom d'utilisateur* : le nom d'utilisateur avec lequel l'appareil client a effectué la connexion et s'est enregistré. Le nom d'utilisateur détermine les privilèges qui sont étendus à

l'appareil client.

- *IP client* : l'adresse IP de l'appareil client
- *Appareil* : l'appareil mobile ou le navigateur qui a demandé la licence.
- *Version client* : la version de l'appli MobileTogether Client sur l'appareil client. Connaître la version client peut être un élément précieux pour déboguer et réparer les erreurs pouvant se produire sur l'appareil client.
- *Activé* : la case à cocher *Active* est utilisée pour activer/désactiver une licence. Cliquer sur **Enregistrer** pour terminer les modifications.
- *Heures de requête, heure d'activation* : les heures auxquelles une licence a été requêtée et activée, respectivement.

Chercher

Cliquer sur le bouton **Chercher** pour ouvrir le dialogue de Recherche (*capture d'écran ci-dessous*) et chercher avec une combinaison d'un ou de plusieurs champs de licence d'utilisateur.



- La liste de choix *Toutes/Au moins une* spécifie si toutes les règles que vous définissez doivent être remplies ou une seule d'entre elles.
- L'icône **Ajouter règle** située à côté de la liste de choix *Toutes/Au moins une* ajoute une règle à la définition de recherche.
- Chaque règle est constituée de trois parties : (i) un champ licence d'utilisateur, (ii) une définition de relation et (iii) une valeur.
- Une valeur soumise doit correspondre exactement à une valeur située dans le champ correspondant pour retourner une correspondance.
- Une partie de valeur vide utilisera une chaîne vide en tant que la valeur soumise de ce champ.
- L'icône **Supprimer règle** située à côté de chaque règle supprime cette règle.
- Cliquer sur **Chercher** pour lancer la recherche.
- Cliquer sur **Réinitialiser** pour afficher toutes les licences d'utilisateur.

5.4 Journal

L'onglet **Journal** montre les actions consignées conformément aux filtres sélectionnés qui sont situés dans la partie supérieure de l'onglet (*voir capture d'écran ci-dessous*). Si vous souhaitez voir toutes les actions contenues (au lieu de ne voir que les avertissements et les erreurs), rendez-vous sur l'onglet [Paramètres](#) et assurez-vous que le détail de niveau du Journal est réglé sur `Info`. Les colonnes du journal concernant chaque action de design montrent les éléments suivants : le nom de l'utilisateur, l'Appareil client (identifié par une ID, les détails associés pouvant être consultés dans l'onglet *Licences utilisateurs*), le numéro de version de l'appli MobileTogether Client sur l'appareil, la version de MobileTogether Designer avec laquelle le design a été créée et la sévérité du message (Info, Avertissement, Erreur).

Affichage journal

Afficher les derniers 7 jours

Afficher depuis 2015-09-14 vers 2015-09-21

Sévérité minimum : Info ▼ Afficher

Supprimer tout

Supprimer : depuis 2015-09-14 à 2015-09-21

Chercher Page 1 sur 5 25 Enregistrements 1 - 25 sur 109

Date	Utilisat	Machin	Design	Sévérité	Message
2015-09-21 10:16	root			Info	Changer les permissions du conteneur '/public/contacts' pour l'utilisateur 'anonymous'.
2015-09-21 09:50	root			Info	Créer conteneur '/public/new'.
2015-09-21 09:50	root			Info	Créer conteneur '/public/contacts'.
2015-09-21 09:39	system			Info	Licence chargée depuis le LicenseServer.
2015-09-21 09:36	system			Avertissement	Initiation de l'arrêt du serveur. Le serveur sera arrêté à l'expiration de la dernière session mais pas plus tard qu'au bout de 24 heures.
2015-09-21 09:36	system			Erreur	Impossible de charger la licence depuis le LicenseServer ([127.0.0.1]). Il n'y avait aucune licence disponible pour ce produit Aucune licence n'a été attribuée au produit sur le serveur.
2015-09-21 09:28	system			Avertissement	Initiation de l'arrêt du serveur. Le serveur sera arrêté à l'expiration de la dernière session mais pas plus tard qu'au bout de 24 heures.
2015-09-21 09:28	system			Erreur	Impossible de charger la licence depuis le LicenseServer ([127.0.0.1]). Il n'y avait aucune licence disponible pour ce produit Aucune licence n'a été attribuée au produit sur le serveur.
2015-09-21 09:28	system			Avertissement	Initiation de l'arrêt du serveur. Le serveur sera arrêté à l'expiration de la dernière session mais pas plus tard qu'au bout de 24 heures.
2015-09-21 09:28	system			Erreur	Impossible de charger la licence depuis le LicenseServer ([127.0.0.1]). Il n'y avait aucune licence disponible pour ce produit Aucune licence n'a été attribuée au produit sur le serveur.

Enregistrements 1 - 25 sur 109

L'affichage peut être filtré avec :

- **Date** : des périodes ou des dates spécifiques peuvent être définies.
- **Sévérité minimum** : Erreurs est la sévérité la plus élevée (seules les erreurs sont affichées) ; Avertissements est le niveau suivant (les erreurs et les avertissements sont affichés) ; Info est la sévérité la plus basse et affiche les erreurs, les avertissements et les infos.
- **Critères de recherche** : cliquer sur le bouton **Chercher** en haut ou en bas à gauche de la table du journal pour ouvrir le dialogue Chercher (*décrit ci-dessous*). Pour supprimer le filtre défini par le critère de recherche, cliquer sur l'icône **Recharger le tableau** située à côté du bouton **Chercher**.

Les journaux peuvent être supprimés en cliquant sur le bouton **Supprimer tout** situé en haut de l'onglet ou en définissant une plage horaire et en cliquant **Supprimer**.

Chercher des message journaux

Pour accéder au dialogue Chercher (*capture d'écran ci-dessous*), cliquer sur le bouton **Chercher** situé en haut ou en bas à gauche de la table Journal (*voir capture d'écran ci-dessus*).

Champ	Opérateur	Valeur
tous	+	
Date	égal	2014-06-10
Utilisateur	égal	system

Buttons: Réinitialiser, Chercher

Pour chaque règle de recherche, sélectionner un champ (par exemple *Date* ou *Utilisateur*), un opérateur (comme *contient* ou *égale*) et la valeur à chercher. Ajouter une nouvelle règle de recherche en cliquant sur le bouton **Ajouter règle**. Supprimer une règle de recherche en cliquant sur son bouton **Supprimer règle**. Le sélecteur **all** situé en haut spécifie que la condition de recherche est uniquement remplie si toutes les règles de recherche sont remplies individuellement. Le sélecteur **any** spécifie que la condition de recherche est remplie si une des règles de recherche est remplie. Cliquer sur **Trouver** pour lancer la recherche. Cliquer sur **Réinitialiser** pour supprimer le filtre de recherche.

5.5 Cache

L'onglet **Cache** affiche les détails des caches actuellement disponibles sur le serveur. Un cache est un fichier de données généré depuis une source de données d'un design à un moment donné. Dans le Web UI de MobileTogether Server, vous pouvez voir des détails concernant les caches sur le serveur. Vous pouvez activer/désactiver les caches et les supprimer.

Créer des caches

Un nouveau cache est défini dans MobileTogether Designer pour une source de données. Cliquer avec la touche de droite dans la fenêtre Sources de page, sélectionner **Paramètres de mémoire cache** et spécifier les propriétés du cache. Il y a deux raisons principales pour créer des caches : (i) si une source de page génère des rapports lentement (par exemple, une base de données volumineuse); (ii) si une source de données n'est pas souvent modifiée. Dans ces cas, l'exécution d'une solution sera plus rapide si les données sont prélevées à partir des caches de données sur le serveur. Afin de garder les caches à jour, vous pouvez spécifier la fréquence des mises à jour du cache lors de sa création. Une fois qu'un cache a été défini dans MobileTogether Designer, il peut être utilisé par les sources de données des différents designs, si la structure des données sous-jacente est compatible.

Si une source de données est définie comme possédant un cache, les données cachées seront utilisées lors de l'exécution de la solution. Les caches peuvent être utilisés dès que la solution a été déployée sur le serveur.

Détails affichés et actions disponibles

Dans l'onglet Cache, vous pouvez voir tous les caches disponibles sur le serveur, vous pouvez activer/désactiver des caches individuels, enregistrer des changements au statut actif/inactif d'un cache et supprimer des caches sélectionnés.

Aperçu de la mémoire cache

<input type="checkbox"/>	Nom ↕	Entrées de cache max	Taille totale du cache	Activé
<input checked="" type="checkbox"/>	NEW_CACHE	1	0 KB	<input type="checkbox"/>

- *Nom* : les noms sont attribués au moment de la définition d'un cache dans MobileTogether Designer et ne peut pas être modifié dans MobileTogether Server. Le même cache peut être utilisé dans des designs variés si la structure des données référencée est compatible. L'attribution des caches à des designs différents s'effectuera dans MobileTogether Designer. Voir la <http://manual.altova.com/fr/MobileTogether/mobiletogetherdesigner/index.html> pour plus d'informations.
- *Entrées de cache max.* : un cache sera créé en utilisant un ensemble de paramètres. Chaque ensemble de paramètres génère une entrée dans le cache, et si des ensembles différents de paramètres sont spécifiés, des entrées de cache multiples seront créées.

Lors de la définition d'un cache, le nombre maximum d'entrées de cache peut être spécifié de manière à ce qu'une limite supérieure soit mise en place concernant la quantité d'espace de serveur utilisée pour les caches d'une source de données en particulier. Ce nombre spécifie combien d'entrées de cache seront stockées avant que la première entrée de cache soit purgée et que la dernière entrée de cache soit ajoutée.

- *Mise à jour la plus longue* : chaque cache peut être mise à jour plusieurs fois. Cette colonne affiche le temps nécessaire pour la mise à jour la plus longue.
- *Taille totale du cache* : il s'agit de la taille totale (pour toutes les entrées de cache) allouées au cache sur le disque dur (ou sur tout autre médium). La taille du cache est automatiquement allouée.
- *Activé* : cette case à cocher vous permet d'activer ou de désactiver un cache sur le serveur. Lorsqu'un cache est désactivé, ses métadonnées (propriétés) existent toujours sur le serveur mais le cache est vidé et n'est pas disponible. Cliquer sur **Enregistrer** pour confirmer les paramètres.
- Pour supprimer un cache du serveur, le sélectionner et cliquer sur **Supprimer choix**. Si le cache a été défini pour être mis à jour périodiquement, un nouveau cache sera généré lors de la prochaine mise à jour.

5.6 Paramètres

L'onglet **Paramètres** est réparti en un panneau *Paramètres généraux* et un panneau *LicenseServer*. Le panneau *Paramètres généraux* contient des sous-panneaux pour les différents paramètres MobileTogether Server. Ces sous-panneaux et le panneau *LicenseServer* sont décrits séparément ci-dessous. Après tout changement des paramètres dans le panneau *Paramètres généraux*, cliquer sur **Enregistrer** pour que ce paramètre prenne effet.

▼ Ports client Mobile

Les ports que les appareils mobiles utiliseront pour se connecter au serveur. Le port HTTP est le port non sécurisé ; HTTPS est le port sécurisé. Pour utiliser HTTPS, vous devez configurer le [chiffrement SSL](#). Vous pouvez spécifier si le serveur doit utiliser une adresse IP spécifique, ou toutes les interfaces et adresses IP. Si une seule adresse IP doit être utilisée, veuillez la saisir dans le champ du second bouton radio.

Ports Mobile client :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que les clients Mobiles utiliseront.
Ces ports ne peuvent pas être utilisés à des fins administratives !

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

S'inscrire automatiquement en tant qu'anonyme

Utiliser une page d'inscription et d'index

Permettre connexion MobileTogether via /mt-login

S'enregistrer automatiquement en tant qu'anonyme

Si sélectionné, les clients seront enregistrés automatiquement en tant qu'[anonyme](#). La page d'enregistrement est sautée et la première page du serveur est affichée directement. La première page est soit la page standard qui affiche le dossier racine soit une page personnalisée que vous avez définie (*voir le point suivant*). Si cette option n'est **pas** sélectionnée, le client devra s'inscrire avec les identifiants appropriés par le biais de la page de login par défaut. Si un enregistrement anonyme a été sélectionné, n'oubliez pas de définir les [privileges](#) pertinents pour [anonyme](#).

Utiliser l'enregistrement personnalisé et les pages d'index

Sélectionner cette option si une page personnalisée d'inscription et la première page sont utilisées. Cela vous permet de concevoir votre propre point d'entrée pour les clients. Vous pouvez configurer la page personnalisée comme suit :

1. Créer les deux pages en tant que pages HTML et les nommer `login.html` et

`index.html`, respectivement.

- Enregistrer les deux fichiers dans le dossier `index` qui se trouve dans le **dossier de données d'application** MobileTogether Server (voir table ci-dessous). Il vaut mieux enregistrer les fichiers supplémentaires comme des fichiers d'image et des fichiers CSS dans un sous-dossier du dossier `index` (par exemple dans un dossier appelé `static`, par ex.).

<i>Linux</i>	<code>/var/opt/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Mac</i>	<code>/var/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Windows 7, 8, 10</i>	<code>C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer</code>

Vous trouverez ci-dessous les listes de code d'une page de login simple et d'un modèle de première page (`index`). Ces listes sont très basiques mais vous pouvez modifier le code comme vous le souhaitez.

▣ `login.html`

```
<html>
  <header>
    <title>Customized Login</title>
  </header>
  <head>
    <meta http-equiv="Cache-Control" content="no-store" />
  </head>
  <body>
    <div>
      <h1>Sign in</h1>
      <p>A bare-basics custom page for client logins to
MobileTogether Server. Modify this page as required, and use the
Static sub-folder to save CSS stylesheets, images, etc.</p>
      <form method="post" action="/do_login" name="loginform">
        <table>
          <tbody>
            <!-- The user to login -->
            <tr><td>Username:</td></tr>
            <tr><td><input type="text" name="username" size="30"></
td></tr>
            <!-- The password of the user -->
            <tr><td>Password:</td></tr>
            <tr><td><input type="password" name="password"
size="30"></td></tr>
            <!-- The Active Directory domain details -->
            <tr><td>&nbsp;</td></tr>
            <tr><td>Active Directory Login:</td></tr>
            <tr>Domain suffix: <td><input type="providernamesuffix"
name="providernamesuffix" value=""></td></tr>
            <tr>Domain prefix: <td><input type="providernameprefix"
name="providernameprefix" value=""></td></tr>
            <!-- The Sign-In button -->
            <tr><td><input type="submit" value="Sign in"></td></tr>
          </tbody>
        </table>
      </div>
    </body>
  </html>
```

```

        <!-- The page to redirect to after a successful login. -->
        <input type="hidden" name="from_page" value="/index"></
input><br>
        </form>
    </div>
</body>
</html>

```

▣ index.html

```

<html>
  <header>
    <title>Custom Index</title>
  </header>
  <head>
    <meta http-equiv="Cache-Control" content="no-store" />
    <title>Custom Index</title>
  </head>
  <body>
    </img><hr/>
    <a href="/do_logout">Logout</a>
    <p>MobileTogether Custom Login</p>
    <div><a href='/run?d=/public/About'>Start the About app</a></
div>
    <div><a href='/run?d=/public/DateCalc'>Start the Date
Calculator app</a></div>
    <div><a href='/run?d=/public/WorldPopulation'>Start the World
Population Statics app</a></div>
  </body>
</html>

```

Permettre un enregistrement MobileTogether par le biais de /mt-login

Cette option spécifie que le login s'effectuera par le biais de la page de login par défaut et la première page, et non par le biais des pages de login personnalisées et d'index. Cela vous permet de stocker les fichiers `login.html` et `index.html` dans les emplacements désignés tout en utilisant les pages par défaut. Veuillez noter que le navigateur du client ou les paramètres du navigateur peuvent nécessiter de vider le cache de navigateur afin que ce paramètre puisse prendre effet.

▼ Ports administrateur

Les ports administrateur fournissent un accès pour :

- La connexion au Web UI du serveur et l'exécution de fonctions administratives comme la configuration des [Utilisateurs et rôles](#).
- Le déploiement des designs MobileTogether (en tant que solutions MobileTogether) sur le serveur. MobileTogether Designer a une configuration qui spécifie l'adresse et le port de MobileTogether Server sur lequel les designs doivent être déployés.

Ports administrateur :

Sélectionner les ports non-sûrs (HTTP) et sûrs (HTTPS) que l'administrateur utilisera. Ces ports peuvent être utilisé pour la configuration de serveur, l'utilisateur, le rôle, l'administration de licence utilisateur, le déploiement de flux de travail et la simulation de flux de travail. Spécifier un nom d'hôte si vous avez l'intention d'ouvrir la page d'administration depuis l'Altova ServiceController. Cela évite les avertissements du navigateur à propos du certificat ne correspondant pas à l'URL.

Activer adresse de liaison HTTP

Toutes les interfaces | Port :

Activer adresse de liaison HTTPS

Toutes les interfaces | Port :

Nom d'hôte :

Le port HTTP est le port non sécurisé ; HTTPS est le port sécurisé. Pour utiliser HTTPS, vous devez configurer le [chiffage SSL](#). Si vous configurez le port HTTPS et que vous souhaitez éviter les avertissements de navigateur lorsqu'un certificat SSL ne correspond pas à une URL, veuillez spécifier le nom d'hôte de l'ordinateur sur lequel la page de configuration MobileTogether Server sera ouverte.

Vous pouvez spécifier si le serveur doit utiliser une adresse IP spécifique, ou toutes les interfaces et adresses IP. Si une seule adresse IP doit être utilisée, veuillez la saisir dans le champ du second bouton radio.

▼ Certificats SSL

Spécifie le certificat de clé privée et le certificat de clé publique à utiliser pour une communication SSL. Cliquer sur **Choisir un fichier** et sélectionner les fichiers contenant les certificats (*Clé privée* pour clé privée, et *Certificat* pour la clé publique). Voir [Configurer le chiffage SSL](#) pour plus d'informations.

Certificats SSL :

Sélectionner la clé privée et le certificat nécessaires pour la communication sûre (SSL).
Une clé privée et un certificat valides doivent être fournis pour utiliser les ports sûrs (HTTPS).
La clé/le certificat privé doit être dans un format PEM.

Clé privée :

Choisissez un fichier **Aucun fichier choisi**

Certificat :

Choisissez un fichier **Aucun fichier choisi**

▼ Enregistrement

Les journaux contiennent les rapports de l'activité du flux de travail. Ils sont affichés dans l'onglet Journal du Web UI. Les paramètres dans ce panneau définissent les paramètres d'enregistrement.

Enregistrement

Détail de niveau d'enregistrement :

Erreur ▼

Sélectionnez les détails de journal que vous souhaitez utiliser pendant l'exécution d'un flux de travail. Les journaux sont stockés par défaut dans la base de données et sont accessibles via la page [Log](#).

Limite de journal : 7 jour(s)

Limite de journal de mémoire : 1024 MO

La quantité maximum de mémoire que le mécanisme d'enregistrement peut utiliser avant d'écrire des messages dans la base de données du journal. La quantité maximum est 256 MO.

Enregistrement sous fichier

Activer l'exécution de flux de travail enregistrement sous fichier pour les utilisateurs bénéficiant du privilège *Tracer flux de travail*.
Les fichiers de journal contiennent des informations d'exécution de flux de travail détaillées, y compris les XML de travail.

Enregistrement sous répertoire de fichier :

C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer\logs

Spécifier le répertoire du côté serveur où les fichiers journaux seront placés.

- *Détail de niveau d'enregistrement* : le détail peut varier de : (i) l'enregistrement d'erreurs seules, (ii) en passant par les erreurs et avertissements d'enregistrement

et (iii) (le niveau le plus détaillé) les erreurs, avertissements et informations d'enregistrement.

- *Limite de journal* : spécifie la durée de conservation des journaux.
- *Limite de mémoire de journal* : l'écriture de message sur le journal de la DB a une priorité plus basse que l'exécution de flux de travail. Par conséquent, les messages ne sont pas écrits directement sur le journal de la DB, mais sont conservés en mémoire jusqu'à ce qu'une interruption dans l'exécution du flux de travail libère un délai de processeur pour écrire des messages sur le journal de la DB. Si, néanmoins, (i) il n'y a pas de temps pour écrire des messages sur le journal de la DB, et (ii) que la quantité de mémoire utilisée pour l'enregistrement atteint la limite de mémoire du journal, tous les messages de journal dans la mémoire seront rejetés. Un message de journal unique remplacera les messages rejetés ; il indique que la mémoire du journal a été vidée. L'option de Limite de la mémoire de journal vous permet de créer plus d'espace de mémoire (en spécifiant quand rejeter des messages provenant de la mémoire) afin de décharger le serveur. Sinon, la combinaison du traitement de la charge de traitement et de la charge de mémoire pourrait terminer le processus de MobileTogether Server. Les facteurs qui influent sur votre sélection de la valeur de limite seront : (i) la quantité de mémoire sur la machine, et (ii) le détail de niveau d'enregistrement. La valeur de Limite de mémoire de journal la plus basse que vous êtes autorisé à saisir est 256 MO.
- *Fichiers journal* : les utilisateurs qui ont obtenu les privilèges *Tracer flux de travail* peuvent enregistrer les journaux dans des fichiers si l'option *Enregistrer sous fichier* est sélectionnée. Le répertoire où les journaux sont enregistrés est spécifié dans l'option *Enregistrement sous répertoire de fichier* option.

▼ Statistiques

Les statistiques liées à l'utilisation du serveur sont stockées dans une base de données MobileTogether interne. Vous pouvez consulter ces statistiques en ouvrant le fichier `statistics.mtd`, qui est situé pour les nouvelles installations MobileTogether Server (version 4.0 et plus) dans le conteneur `public/admin`. Les paramètres *Limites de statistiques* (capture d'écran ci-dessous) vous permettent de spécifier la période de temps pour laquelle les statistiques sont conservées. Le paramètre par défaut est 0, ce qui signifie que les statistiques ne sont pas suivies.

Statistiques

Délai de conservation (en jours) des statistiques. Pour désactiver la collecte de statistiques spécifier '0'.

Limite de statistiques : jour(s)

Veuillez noter les points suivants :

- Le conteneur `public/admin` est créé automatiquement uniquement pour de nouvelles installations de MobileTogether Server. Si vous mettez à jour votre version de MobileTogether Server, vous devrez déployer explicitement le flux de travail `statistics.mtd` sur le serveur. Vous pouvez le déployer dans tous les conteneurs que vous souhaitez, mais nous vous recommandons de créer un conteneur `public/`

- admin**, et de l'y déployer.
- Si vous souhaitez déployer explicitement le design `statistics.mtd`, celui-ci est disponible dans le dossier `solutionFiles` du dossier AppData de votre installation MobileTogether Designer (*voir table ci-dessus*).
 - Lorsque vous exécutez la solution, elle lira les données provenant de la base de données des statistiques MobileTogether Server interne et elle vous offrira une interface dans laquelle vous pourrez filtrer et sélectionner des options afin de consulter des graphiques des statistiques dans la base de données.
 - La solution montre quatre catégories principales de données : (i) le nombre d'utilisateurs qui sont connectés au serveur ; (ii) le nombre d'appareils différents qui sont connectés au serveur ; (iii) le nombre de requêtes envoyées au serveur ; (iv) le nombre de lancements de solutions effectués sur le serveur (chaque solution peut être lancée plusieurs fois, et chaque démarrage compte en tant que démarrage indépendant). Un filtre supplémentaire est également possible (par exemple, pour des solutions ou des appareils spécifiques). Veuillez noter que seule l'exécution de solution est suivie ; les requêtes d'administration ne sont pas suivies.
 - Pour qu'un utilisateur puisse lire les statistiques, le privilège [Lire les statistiques](#) doit être coché pour cet utilisateur.

Emplacement du dossier AppData MobileTogether Server sur les différents systèmes d'exécution

<i>Linux</i>	<code>/var/opt/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Mac</i>	<code>/var/Altova/MobileTogetherServer</code>
<i>Windows 7, 8, 10</i>	<code>C:\ProgramData\Altova\MobileTogetherServer</code>

Pour plus d'informations détaillées concernant la mise en place et l'utilisation de la solution `statistics`, voir [Statistiques d'utilisation de la solution](#).

▼ Simulation du flux de travail sur serveur

L'activation de la case à cocher permet de réaliser des simulations de flux de travail sur le serveur pour les utilisateurs détenant le privilège *Exécuter la simulation de serveur*.

Simulation du flux de travail sur le serveur :

Permettre la simulation du flux de travail sur les serveurs pour les utilisateurs bénéficiant du privilège *Exécuter la simulation de serveur*.

Simulation sur serveur

▼ Exécution du flux de travail

L'activation de la case à cocher permet de réaliser une exécution du flux de travail pour les navigateurs web.

Exécution du flux de travail :

Activer l'exécution du flux de travail depuis les navigateurs web.

Exécution du flux de travail depuis les navigateurs web

▼ Sessions

Définit la période de temporisation avant de devoir procéder à une nouvelle connexion. Cette temporisation s'applique à l'accès administrateur et à l'accès client.

Sessions :

Le délai d'attente d'expiration (en minutes) pour les données de session stockées.

Délai d'attente de la session : min(s)

▼ Répertoire de travail du côté serveur de la solution

Lorsque des solutions sont exécutées sur le serveur, ce paramètre spécifie les éléments suivants :

- L'URI de base de tous les chemins relatifs dans le design. Dans un design, les chemins de tous les fichiers qui ne sont pas déployés sur le serveur seront résolus par rapport au répertoire spécifié dans ces paramètres. Par exemple, si un fichier dans le design est adressé avec un chemin relatif de `MTSData\Test.xml`, alors, si le chemin n'est pas déployé, il doit être situé sous : `<Working-Directory-Setting-Of-Server>MTSData\Test.xml`. (Si le fichier est déployé sur le serveur, le design utilise des mécanismes internes pour accéder aux fichiers.)
- Si dans le design, l'emplacement du fichier est indiqué par un chemin absolu, celui-ci doit pointer vers un emplacement situé dans un répertoire lui-même sous-répertoire du Répertoire de travail spécifié dans ces paramètres. Par exemple, si le fichier est adressé avec le chemin absolu : `C:\MTSData\Test.xml`, alors le fichier pourra uniquement être accédé si le répertoire de travail est `C:\` ou `C:\MTSData`.

Répertoire de travail de la solution du côté serveur :

Répertoire :

Spécifier le répertoire du côté serveur où les fichiers de solution peuvent être enregistrés. Il est également utilisé en tant que base pour résoudre les chemins relatifs de la solution.

La paramètres du Répertoire de travail, en effet, restreint tout accès lecture/écriture aux

fichiers locaux pendant l'exécution des solutions. Seuls les fichiers situés dans le Répertoire de travail ou dans un de ses sous-répertoires peut être accédé par MobileTogether Server pour l'exécution des solutions.

▼ Paramètres de cache

Spécifie : (i) le répertoire où les fichiers de cache sont enregistrés, (ii) la temporisation pour chaque opération de cache, et (iii) la durée en jours pendant lesquels les éléments de journal sont affichés. Voir l'[onglet Cache](#) pour plus d'informations.

Paramètres du cache :

Répertoire de cache :

Spécifier le répertoire du côté serveur où les fichiers journaux seront placés.

Délai d'attente de l'opération de cache : sec(s)
Délai d'attente (en secondes) pour chaque opération de cache. '0' signifie infini.

Limite de journal de cache : jour(s)

▼ Cliquer pour agrandir/réduire

Si cette option est activée, elle permet aux utilisateurs de s'inscrire au serveur avec leurs noms et mots de passe spécifiques au domaine. Si l'option *Permettre à tout utilisateur de domaine existant de se connecter* est cochée, tous les utilisateurs de domaine existants pourront s'inscrire. Si non, vous pouvez spécifier quels utilisateurs de domaine peuvent s'inscrire en utilisant la [fonction Importer utilisateurs de domaine](#). Chaque utilisateur de domaine autorisé peut se voir attribuer des [rôles ou privilèges de la manière habituelle](#).

Après avoir activé la connexion Active Directory, veuillez saisir le ou les domaines que vous souhaitez attribuer. Puis rendez-vous dans l'onglet [Utilisateurs et rôles | Utilisateurs](#) pour importer des utilisateurs spécifiques en tant qu'utilisateurs MobileTogether Server. Ces utilisateurs peuvent maintenant utiliser leur information de connexion spécifique au domaine pour se connecter au MobileTogether Server.

Connexion du répertoire actif :

Activer
Activer la connexion à Active Directory.

Permettre à tout utilisateur de domaine existant de se connecter
Si la case n'est pas cochée, utiliser le bouton "Importer utilisateurs de domaine" sur la page "Licences utilisateur" pour permettre aux utilisateurs de domaine spécifique de se connecter.
Note : même si l'utilisateur peut s'enregistrer dans tous les domaines, vous pouvez utiliser les permissions de flux de travail pour contrôler l'accès à des flux de travail spécifiques.

Suffixes de domaine :
La liste de noms de domaine séparés par une virgule pour la connexion au serveur.

Défini en tant que défaut
Force la connexion d'Active Directory à se trouver au début de la liste des fournisseurs.

- *Permettre à tout utilisateur de domaine existant de se connecter* : tous les utilisateurs dans le domaine peuvent se connecter au MobileTogether Server. Si la case n'est pas cochée, les utilisateurs de domaine devront être importés individuellement en tant qu'utilisateurs MobileTogether Server. Cette importation s'effectue par le biais du bouton **Importer les utilisateurs de domaine** de l'onglet [Utilisateurs](#).
- *Suffixes de domaine* : saisir le domaine à inclure, en séparant les domaines avec un point-virgule.

▼ Paramètres d'e-mail

Ces paramètres permettent à l'utilisateur final d'envoyer des e-mails par le biais du serveur. Généralement, la solution présentera un événement qui déclenche une action Envoyer un e-mail définie pour envoyer l'e-mail depuis le serveur. Pour que le serveur puisse ce faire, il doit pouvoir accéder au serveur SMTP du fournisseur de services e-mail (généralement votre ISP). Les paramètres pour le serveur SMTP sont saisis dans ce panneau (capture d'écran ci-dessous).

Paramètres d'e-mail :

Configurer les paramètres pour l'envoi d'e-mail du côté serveur.

Hôte SMTP :

Port SMTP :

Utiliser SSL :

Nom de l'utilisateur :

Mot de passe :

- *Hôte SMTP et port SMTP* : il s'agit du nom d'hôte SMTP et du port SMTP du serveur SMTP de votre ISP. Ces détails vous seront fournis par votre ISP.
- *Nom d'utilisateur et mot de passe* : le nom d'utilisateur et le mot de passe d'un compte e-mail qui est enregistré avec le fournisseur du service d'e-mail.

▼ Paramètres de mise à niveau

Ce paramètre (*capture d'écran ci-dessous*) concerne une procédure reliée aux mises à jour de votre MobileTogether Server depuis une version vers une version plus élevée. Par défaut, [un dossier de sauvegarde contenant tous les fichiers de serveur et les dossiers importants est créé](#) lorsqu'une nouvelle version de MobileTogether Server est installée. Lorsque vous désinstallez une installation MobileTogether Server existante, ces fichiers et dossiers MobileTogether Server sont toujours maintenus dans le système. Par conséquent, lorsqu'un nouveau pack MobileTogether Server est installé, ces données sont copiées dans un dossier de sauvegarde qui est créé dans le [dossier d'application MobileTogether Server](#).

Paramètres Mise à jour :

Désactiver le backup

Désactive le backup automatique des paramètres de serveur et des données à chaque mise à jour de serveur.

Ces paramètres vous permettent de désactiver la sauvegarde automatique pour la mise à niveau suivante. Vous pouvez toujours créer un dossier de sauvegarde manuellement à tout moment. Voir la section [How to Back Up and Restore MobileTogether Server](#) pour plus d'informations sur la marche à suivre about how to do this.

▼ Authentification JWT

Ce paramètre (*capture d'écran ci-dessous*) permet à JSON Web Token (JWT) l'authentification de solutions de pages web intégrées. Si une solution est intégrée dans une page web et que l'authentification est activée sur le serveur, la solution sera chargée dans la page web intégrée sans que l'utilisateur ait à s'inscrire dans MobileTogether Server. Pour plus d'informations, voir la description des solutions de page web intégrée dans la [documentation MobileTogether Designer](#)

Authentification JWT :

Configurer les paramètres JWT d'authentification pour les solutions intégrées iframe :

Activer
Activer authentification JWT pour les ports de clients mobiles

Secret :

Public :

[Enregistrer et redémarrer](#)

Une fois avoir activé les authentifications JWT, vous devrez définir deux paramètres :

- **Secret** : si vous avez utilisé une clé symétrique (secret partagé) pour créer le JWT, saisissez le secret partagé ici. Si vous avez utilisé un chiffrement asymétrique (chiffrement de clé public-privé), alors saisissez la clé publique ici. Avec cette information, le serveur pourra vérifier le JWT envoyé avec la première requête GET provenant de la solution intégrée.
- **Audience** : Saisir le même string que celui que vous avez saisi pour la revendication Audience lors de la création de JWT (voir la [documentation MobileTogether Designer](#) pour plus d'informations).

▼ LicenseServer

MobileTogether Server doit être enregistré auprès d'un Altova LicenseServer sur votre réseau. Les paramètres LicenseServer spécifient la machine LicenseServer à laquelle se connecter et vous permet d'inscrire MobileTogether Server avec LicenseServer. Voir la section, [Setting Up MobileTogether Server](#) pour plus d'informations concernant l'obtention de la licence.

LicenseServer

Hôte :

127.0.0.1

✓
Le serveur est enregistré avec le LicenseServer mais la licence n'est pas acquise.

- Pour chercher des LicenseServers sur votre réseau, cliquer sur le bouton **Chercher**. Les LicenseServers détectés sont regroupés dans la liste déroulante de la liste de choix. À partir de cette liste, choisir le LicenseServer auquel vous souhaitez vous connecter.
- Pour saisir une adresse de serveur, cliquer sur le bouton **Adresse** et saisir l'adresse du serveur.

Une fois que le LicenseServer a été trouvé, **Enregistrement avec LicenseServer** est activé. Cliquer sur le bouton pour enregistrer MobileTogether Server auprès de LicenseServer. Cliquer sur **Acquérir la licence** pour vous rendre sur le LicenseServer et attribuer une licence à MobileTogether Server.

Chapitre 6

Utilisation de la ligne de commande

6 Utilisation de la ligne de commande

Cette section :

- [Emplacement par défaut du programme exécutable MobileTogether Server](#)
- [Utilisation et liste des commandes CLI](#)

Emplacement par défaut du programme exécutable MobileTogether Server

Ci-dessous, vous trouverez les emplacements par défaut du programme exécutable MobileTogether Server:

<i>Windows</i>	<code><ProgramFilesFolder>\Altova\MobileTogetherServer4.1\bin \MobileTogetherServer.exe</code>
<i>Linux</i>	<code>/opt/Altova\MobileTogetherServer4.1/bin/mobiletogetherserver</code>
<i>Mac</i>	<code>/usr/local/Altova/MobileTogetherServer4.1/bin/mobiletogetherserver</code>

Utilisation et liste de commandes CLI

La syntaxe générale de la ligne de commande pour MobileTogetherServer est :

<i>Windows</i>	<code>MobileTogetherServer --h --help --version <command> [options] [arguments]</code>
<i>Linux</i>	<code>mobiletogetherserver --h --help --version <command> [options] [arguments]</code>
<i>Mac</i>	<code>mobiletogetherserver --h --help --version <command> [options] [arguments]</code>

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur *Windows*
`mobiletogetherserver` sur *Unix (Linux, Mac)*

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

où

<code>--h --help</code>	Affiche le texte d'aide.
<code>--version</code>	Affiche la version de MobileTogether Server.

Les commandes CLI valides sont regroupées ci-dessous et sont expliquées dans les sous-sections de cette section.

<u>licenseserver</u>	Enregistrer MobileTogether Server avec LicenseServer sur le réseau local.
<u>assignlicense</u>	Charger une licence sur LicenseServer et l'attribuer à MobileTogether Server sur cette machine.
<u>verifylicense</u>	Contrôler si MobileTogether Server actuel possède une licence ; en option, contrôler si une clé de licence donnée est attribuée.
<u>install</u>	Installe MobileTogether Server en tant que service.
<u>start</u>	Lance MobileTogether Server en tant que service.
<u>uninstall</u>	Désinstalle MobileTogether Server en tant que service.
<u>debug</u>	Lance MobileTogether Server pour déboguer (pas en tant que service).
<u>upgradedb</u>	Met à jour la BD interne de MobileTogether Server à la structure de la nouvelle version et saisit les valeurs par défaut correctes le cas échéant.
<u>exportresourcestrings</u>	Exporte tous les strings de ressource d'application vers un fichier XML.
<u>setdeflang sdl</u>	Définit la langue par défaut.
<u>help</u>	Affiche l'aide pour une commande spécifique. Par exemple : <code>help generate</code>
<u>version</u>	Affiche la version et quitte.

6.1 licenseserver

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
 - [Description de la commande](#)
 - [Exemples](#)
 - [Options de commande](#)
-

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer licenseserver [options] Server-Or-IP-Address`

Linux `mobiletogetherserver licenseserver [options] Server-Or-IP-Address`

Mac `mobiletogetherserver licenseserver [options] Server-Or-IP-Address`

Description de la commande

À l'exécution, la commande `licenseserver` enregistre MobileTogether Server auprès du LicenseServer spécifié par l'argument `Server-Or-IP-Address`. `Server-Or-IP-Address` identifie la machine sur le réseau sur lequel Altova LicenseServer est installé et est mis en service. Il peut s'agir du nom ou de l'adresse IP de la machine.

Pour pouvoir exécuter la commande `licenseserver` correctement, les deux serveurs doivent être connectés sur le réseau et le LicenseServer doit fonctionner. Vous devez posséder des privilèges d'administrateur pour pouvoir enregistrer MobileTogether Server auprès du LicenseServer.

Une fois que MobileTogether Server a été enregistré avec succès auprès de LicenseServer, vous recevrez un message. Le message affichera aussi l'URL du LicenseServer. Vous pouvez maintenant vous rendre sur LicenseServer pour attribuer une licence à MobileTogether Server. *Pour plus de détails, voir la [documentation du LicenseServer](#).*

Exemples

Des exemples de la commande `licenseserver` :

```
mobiletogetherserver licenseserver DOC.altova.com
mobiletogetherserver licenseserver localhost
mobiletogetherserver licenseserver 127.0.0.1
```

Les commandes ci-dessus spécifient, respectivement, la machine nommée `DOC.altova.com`, et la machine de l'utilisateur (`localhost` et `127.0.0.1`) qui fait marcher Altova LicenseServer. Dans

tous les cas, la commande enregistre MobileTogether Server avec le LicenseServer sur la machine spécifiée.

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur Windows

`mobiletogetherserver` sur Unix (Linux, Mac)

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Options de commande

Les options sont listées dans leurs formes abrégées (dans la première colonne) et dans leurs formes allongées (deuxième colonne), accompagnées de leurs descriptions (troisième colonne). Dans la ligne de commande, un ou deux tirets peuvent être utilisés pour les formes brèves et longues.

<code>--j</code>	<code>--json</code>	Imprime les résultats de la tentative d'enregistrement en tant qu'objet JSON parsable par machine. Forme : <code>--json=true/false</code>
------------------	---------------------	---

6.2 assignlicense (uniquement Windows)

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)
- [Options de commande](#)

Syntaxe de la commande

```
Windows MobileTogetherServer assignlicense [options] FILE
```

Note : Cette commande est uniquement prise en charge sur les systèmes Windows. Elle n'est pas prise en charge sur les systèmes Linux ou Mac.

Description de la commande

À l'exécution, la commande `assignlicense` charge le fichier de licence spécifié par l'argument `FILE` pour l'enregistrer sur le LicenseServer enregistré et attribue la licence à MobileTogether Server sur cette machine. L'argument `FILE` prend le chemin d'accès du fichier de licence.

L'option `--test-only` vous permet de charger sur le LicenseServer et de valider la licence, sans l'attribuer à MobileTogether Server. *Pour plus de détails concernant l'obtention de la licence, voir la [documentation LicenseServer](#).*

Exemples

Des exemples de la commande `assignlicense` :

```
mobiletogetherserver assignlicense C:\MobileTogether
Server12345.altova_licenses
mobiletogetherserver assignlicense --test-only=true C:\MobileTogether
Server12345.altova_licenses
```

La première commande ci-dessus charge la licence spécifiée sur LicenseServer et l'attribue à MobileTogether Server.

La seconde commande charge la licence spécifiée sur LicenseServer et la valide, sans l'attribuer à MobileTogether Server.

- ▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows
```

`mobiletogetherserver` sur *Unix (Linux, Mac)*

- * Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.
- * Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Options de commande

Les options sont listées dans leurs formes abrégées (dans la première colonne) et dans leurs formes allongées (deuxième colonne), accompagnées de leurs descriptions (troisième colonne). Dans la ligne de commande, un ou deux tirets peuvent être utilisés pour les formes brèves et longues.

<code>--t</code>	<code>--test-only</code>	Les valeurs sont <code>true false</code> . Si <code>true</code> , alors le fichier de licence sera uniquement chargé sur le LicenseServer puis validé. Il n'est pas attribué à MobileTogether Server. Forme : <code>--test-only=true false</code> . Régler sur <code>true</code> si l'option est spécifiée sans une valeur.
------------------	--------------------------	---

6.3 verifylicense (uniquement Windows)

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)
- [Options de commande](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer verifylicense [options]`

Note : Cette commande est uniquement prise en charge sur les systèmes Windows. Elle n'est pas prise en charge sur les systèmes Linux ou Mac.

Description de la commande

Contrôle si le produit actuel possède une licence. En outre, l'option `--license-key` vous permet de vérifier si une clé de licence spécifique a déjà été attribuée au produit. *Pour plus de détails concernant l'obtention de la licence, voir la [documentation LicenseServer](#).*

Exemples

Des exemples de la commande `verifylicense` :

```
mobiletogetherserver verifylicense
mobiletogetherserver verifylicense --license-key=ABCDEFGH-IJKLMNOP-OPQRSTU-
VWXYZ12-3456789
```

Les commandes ci-dessus contrôlent, respectivement si le produit a obtenu une licence et si le produit a obtenu une licence avec la clé de licence donnée en tant que la valeur de l'option `--license-key`.

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Options de commande

Les options sont listées dans leurs formes abrégées (dans la première colonne) et dans leurs formes allongées (deuxième colonne), accompagnées de leurs descriptions (troisième colonne). Dans la ligne de commande, un ou deux tirets peuvent être utilisés pour les formes brèves et longues.

<code>--l</code>	<code>--license-key</code>	Contrôle si la clé de licence soumise a déjà été attribuée au produit. Forme : <code>--license-key=VALUE</code>
------------------	----------------------------	---

6.4 install

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer install`

Linux `mobiletogetherserver install`

Mac `mobiletogetherserver install`

Description de la commande

La commande `install` installe MobileTogether Server en tant que service sur la machine de serveur. La commande ne prend aucune option.

Veillez noter qu'une installation de MobileTogether Server en tant que service ne permet pas de lancer automatiquement le service. Pour le lancer, utiliser la commande [start](#). Pour désinstaller MobileTogether Server en tant que service, utiliser la commande [uninstall](#).

Exemples

Des exemples de la commande `install` :

```
mobiletogetherserver install
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows  
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

6.5 start

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer start`

Linux `mobiletogetherserver start`

Mac `mobiletogetherserver start`

Description de la commande

La commande `start` lance MobileTogether Server en tant que service sur la machine de serveur. La commande ne prend aucune option.

Veillez noter que si MobileTogether Server n'est pas installé en tant que service, vous pouvez l'installer avec la commande [install](#). Pour désinstaller MobileTogether Server en tant que service, utiliser la commande [uninstall](#).

Exemples

Des exemples de la commande `start` :

```
mobiletogetherserver start
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur Windows

`mobiletogetherserver` sur Unix (Linux, Mac)

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

6.6 uninstall

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer uninstall`

Linux `mobiletogetherserver uninstall`

Mac `mobiletogetherserver uninstall`

Description de la commande

La commande `uninstall` désinstalle MobileTogether Server en tant que service sur la machine de serveur. La commande ne prend aucune option.

Pour réinstaller MobileTogether Server en tant que service, utiliser la commande [install](#).

Exemples

Des exemples de la commande `uninstall` :

```
mobiletogetherserver uninstall
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur Windows

`mobiletogetherserver` sur Unix (Linux, Mac)

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

6.7 debug

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer debug`

Linux `mobiletogetherserver debug`

Mac `mobiletogetherserver debug`

Description de la commande

La commande `debug` lance MobileTogether Server pour le débogage—pas en tant que service. Pour arrêter MobileTogether Server dans ce mode, appuyer sur **Ctrl+C**. La commande ne prend aucune option.

Exemples

Des exemples de la commande `debug` :

```
mobiletogetherserver debug
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur Windows

`mobiletogetherserver` sur Unix (Linux, Mac)

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

6.8 upgradedb

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
 - [Description de la commande](#)
 - [Exemples](#)
-

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer upgradedb`

Linux `mobiletogetherserver upgradedb`

Mac `mobiletogetherserver upgradedb`

Description de la commande

La commande `upgradedb` met à jour la structure de la base de données interne MobileTogether Server à celle de la nouvelle version de MobileTogether Server et insère les valeurs par défaut correctes. Cela est nécessaire si la structure de la BD change d'une version de MobileTogether Server à une autre. La structure BD doit être mise à jour pour que la nouvelle version puisse fonctionner avec les données existantes. La commande ne prend aucune option.

Exemples

Des exemples de la commande `upgradedb` :

```
mobiletogetherserver upgradedb
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows  
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

6.9 exportresourcestrings

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Arguments](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)
- [Créer des versions localisées de MobileTogether Server](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer exportresourcestrings LanguageCode XMLOutputFile`

Linux `mobiletogetherserver exportresourcestrings LanguageCode XMLOutputFile`

Mac `mobiletogetherserver exportresourcestrings LanguageCode XMLOutputFile`

Arguments

La commande `exportresourcestrings` prend les arguments suivants :

LanguageCode	Spécifie la langue des strings de ressource dans le fichier XML exporté. Les langues prises en charge sont : en, de, es, ja, fr
XMLOutputFile	Spécifie l'emplacement et le nom du fichier exporté XML.

Description de la commande

La commande `exportresourcestrings` sort un fichier XML contenant les strings de ressource de l'application de MobileTogether Server. Elle prend deux arguments : (i) la langue des strings de ressource dans le fichier de sortie XML, et (ii) le chemin et le nom du fichier de sortie XML. Les langues d'exportation autorisées (avec leur code de langue entre parenthèse) sont : anglais (en), allemand, (de), espagnol (es), japonais (ja) et français (fr).

Exemples

Un exemple de la commande `exportresourcestrings` :

```
mobiletogetherserver exportresourcestrings de c:\Strings.xml
```

Cette commande crée un fichier appelé `Strings.xml` sous `c:\` qui contient tous les strings de ressource de l'application MobileTogether Server en anglais.

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows  
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Créer des versions localisées de MobileTogether Server

Vous pouvez créer une version localisée de MobileTogether Server pour toute langue de votre choix. Cinq versions localisées (anglais, allemand, espagnol, japonais et français) sont déjà disponibles sous le dossier `C:\Program Files (x86)\Altova\MobileTogetherServer4.1\bin` et n'ont donc pas besoin d'être créées.

Créer une version localisée comme suit :

1. Générer un fichier XML contenant les strings de ressource en utilisant la commande `exportresourcestrings` (voir la syntaxe de commande ci-dessus). Les strings de ressource dans ce fichier XML seront ceux d'une des cinq langues prises en charge : anglais (`en`), allemand (`de`), espagnol (`es`), japonais (`ja`) et français, conformément à l'argument `LanguageCode` utilisé avec cette commande.
2. Traduire les strings de ressource à partir de l'une des cinq langues prises en charge dans la langue cible. Les strings de ressource sont les contenus des éléments `<string>` dans le fichier XML. Ne pas traduire les variables dans les accolades comme `{option}` ou `{product}`.
3. Prendre contact avec [Altova Support](#) pour générer un fichier DLL MobileTogether Server localisé à partir de votre fichier XML traduit.
4. Après avoir reçu votre fichier DLL localisé de la part de [Altova Support](#), enregistrer le DLL dans le dossier `C:\Program Files (x86)\Altova\<%APPFOLDER%\bin`. Votre fichier DLL aura un nom de la forme `MobileTogetherServer2018_lc.dll`. La partie `_lc` du nom contient le code de langue. Par exemple, dans `MobileTogetherServer2018_de.dll`, la

partie de est le code de langue pour l'allemand ("Deutsch").

5. Exécuter la commande [setdeflang](#) pour définir votre fichier localisé DLL en tant que l'application MobileTogether Server à utiliser. Pour l'argument de la commande [setdeflang](#), utiliser le code de langue qui fait partie du nom DLL.

Note : Altova MobileTogether Server propose une prise en charge pour cinq langues : anglais, allemand, espagnol, japonais et français. Vous n'aurez donc pas à créer une version localisée de ces langues. Pour définir une de ces cinq langues en tant que langue par défaut, utiliser la commande [setdeflang](#) de MobileTogether Server.

6.10 setdeflang

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)
- [Langues prises en charge](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer setdeflang | sdl LanguageCode`

Linux `mobiletogetherserver setdeflang | sdl LanguageCode`

Mac `mobiletogetherserver setdeflang | sdl LanguageCode`

Description de la commande

La commande `setdeflang` (la forme abrégée est `sdl`) définit la langue par défaut de MobileTogether Server. Elle prend un argument `LanguageCode` obligatoire.

Exemples

Un exemple de la commande `setdeflang` :

```
mobiletogetherserver setdeflang EN
```

La commande ci-dessus définit la langue par défaut pour les messages en anglais.

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows  
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Langues prises en charge

Le tableau ci-dessous regroupe les langues actuellement prises en charge avec leur code de langue.

EN	Anglais
DE	Allemand
ES	Espagnol
FR	Français
JA	Japonais

6.11 help

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)
- [L'option --help](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer help Command`

Linux `mobiletogetherserver help Command`

Mac `mobiletogetherserver help Command`

Description de la commande

La commande `help` prend un seul argument (*Command*) : le nom de la commande pour laquelle de l'aide est requise. Elle affiche la syntaxe correcte de la commande et d'autres informations nécessaires à l'exécution correcte de la commande.

Exemples

Un exemple de la commande `help` :

```
mobiletogetherserver help exportresourcestrings
```

La commande ci-dessus contient un argument : la commande `exportresourcestrings`, pour laquelle de l'aide est nécessaire. Lorsque la commande d'exemple ci-dessus est exécutée, l'information concernant la commande `exportresourcestrings` sera affichée dans le terminal.

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

```
MobileTogetherServer sur Windows  
mobiletogetherserver sur Unix (Linux, Mac)
```

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques

penchées vers l'arrière sur Windows.

L'option --help

L'information Help à propos d'une commande est également disponible en utilisant l'option `--help` avec la commande pour laquelle l'information d'aide est nécessaire. Par exemple, utiliser l'option `--help` avec la commande `exportresourcestrings` comme suit :

```
mobiletogetherserver exportresourcestrings --help
```

Obtient le même résultat qu'en utilisant la commande `help` avec un argument de `exportresourcestrings`:

```
mobiletogetherserver help exportresourcestrings
```

Dans les deux cas, l'information d'aide concernant la commande `exportresourcestrings` est affichée.

6.12 version

Cette section :

- [Syntaxe de la commande](#)
- [Description de la commande](#)
- [Exemples](#)

Syntaxe de la commande

Windows `MobileTogetherServer version`

Linux `mobiletogetherserver version`

Mac `mobiletogetherserver version`

Description de la commande

La commande `version` affiche le numéro de version de MobileTogether Server et le quitte. La commande ne prend aucune option.

Exemples

Des exemples de la commande `version` :

```
mobiletogetherserver version
```

▼ Casse et lignes obliques sur la ligne de commande

`MobileTogetherServer` sur *Windows*

`mobiletogetherserver` sur *Unix (Linux, Mac)*

* Veuillez noter que les caractères minuscules (`mobiletogetherserver`) fonctionnent sur toutes les plates-formes (Windows, Linux et Mac), alors qu'une écriture en majuscule/minuscule (`MobileTogetherServer`) ne fonctionne que sur Windows et Mac.

* Utiliser les barres obliques penchées vers l'avant pour Linux et Mac, et les barres obliques penchées vers l'arrière sur Windows.

Chapitre 7

Altova LicenseServer

7 Altova LicenseServer

- **Altova LicenseServer** (ci-dessous désigné sous **LicenseServer**) fournit un emplacement central pour la gestion des licences pour les produits Altova. Les applications Altova fonctionnant dans un réseau peuvent se voir attribuer des licences par le biais du LicenseServer, donnant ainsi aux administrateurs la flexibilité de gérer et de surveiller des licences.

Version actuelle : 2.5*

* *LicenseServer 2.5 peut être utilisé pour enregistrer Altova MobileTogether Server version 4.1 ou plus ancien. Il ne peut pas être utilisé pour mettre sous licence une version qui est plus récente que 4.1. Pour plus d'informations concernant la compatibilité, voir [Mise à jour du LicenseServer](#).*

Processus d'obtention de la licence avec Altova LicenseServer

Pour attribuer une licence à un produit Altova par le biais d'Altova LicenseServer, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. [Lancer LicenseServer](#)
2. Ouvrir la [page de configuration LicenseServer](#) qui est la UI Web de LicenseServer, sur [Windows](#), [Linux](#) ou [macOS](#).
3. [Charger la/les licence/s du produit Altova](#) que vous avez reçue/s de la part de Altova dans le pool de licences du LicenseServer. Pour ce faire, rendez-vous dans l'onglet [License Pool](#) de la page Configuration.
4. [Enregistrer le/s produits Altova](#) avec LicenseServer.
5. [Attribuer des licences](#) au/x produit/s Altova dans l'onglet [Client Management de la page de Configuration](#).

Par la suite, les licences peuvent être contrôlées confortablement et gérées centralement avec LicenseServer. Voir la [Référence de la page de Configuration](#) pour les fonctions disponibles.

Note : La [page de Configuration LicenseServer](#) ne prend pas en charge SSL.

▼ Versions LicenseServer et leur compatibilité avec les produits Altova

Les nouvelles versions des produits Altova peuvent uniquement être mises sous licence avec la version de LicenseServer la plus récente au moment de la publication du produit Altova. Néanmoins, les versions plus anciennes des produits Altova fonctionneront avec les versions plus récentes de LicenseServer.

Donc, si vous installez une nouvelle version d'un produit Altova et si votre version actuelle de LicenseServer n'est pas la plus récente, désinstallez cette version plus ancienne de LicenseServer et installez la toute dernière version disponible sur le site Altova. Toutes les informations d'inscription et concernant la licence contenues dans votre ancienne version de LicenseServer seront enregistrées au moment de la désinstallation sur une base de données sur votre machine et seront importées automatiquement dans la version de LicenseServer plus récente. Lorsque vous installez une version plus récente de LicenseServer, l'ancienne version sera désinstallée avant que la nouvelle version soit installée.

Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

À propos de cette documentation

Cette documentation est organisée dans les parties suivantes :

- Informations introductives sur les : [exigences de réseau](#) ; installation sur [Windows](#), [Linux](#) et [macOS](#) et [Altova ServiceController](#).
- [Comment attribuer des Licences](#) : description étape par étape comment attribuer des licences avec Altova LicenseServer.
- [Référence de la page de Configuration](#) : une description de l'interface de l'administrateur avec LicenseServer.

Dernière mise à jour: 26-02-2018

7.1 Informations de réseau

Altova LicenseServer doit être installé sur une machine de serveur accessible par tous les clients faisant fonctionner les produits Altova nécessitant une licence. Tout pare-feu aussi bien sur le client que sur le serveur doit permettre le trafic réseau depuis et vers le LicenseServer, trafic nécessaire au bon fonctionnement de LicenseServer.

Sur la machine LicenseServer, le **port 35355** est utilisé pour distribuer des licences, et donc, il doit être ouvert pour le trafic réseau avec des machines client.

Ci-après, vous trouverez les paramètres et exigences de réseau par défaut de LicenseServer:

- *Pour la distribution de licence LicenseServer :*
 - Soir l'un ou les deux
 - Connexion TCP IPv4 sur le port 35355
 - Connexion TCP IPv6 sur le port 35355

Pour des tâches administratives, le LicenseServer est accédé par le biais d'une interface web qui utilise le port 8088. Le port utilisé peut être [configuré pour se conformer à vos besoins](#).

Connexion au Serveur de licence principal sous altova.com

L'Altova LicenseServer doit pouvoir communiquer avec le Serveur de licence principal sous `altova.com` pour valider et authentifier les données relatives aux licences et pour assurer la conformité continue avec les accords de licence Altova. Cette communication a lieu par le biais de HTTPS avec le port 443. Si Altova LicenseServer, après avoir établi la vérification initiale avec le Serveur de licence principal `altova.com`, n'est pas capable de se reconnecter avec `altova.com` pour une durée de plus de 5 jours (= 120 heures), alors Altova LicenseServer ne pourra plus utiliser les produits de logiciels Altova connectés à cet Altova LicenseServer.

Toute perte de connexion de la sorte avec les serveurs principaux `altova.com` sera inscrite dans [l'onglet Messages](#) de la [page de Configuration d'Altova LicenseServer](#). En outre, l'administrateur peut configurer Altova LicenseServer pour envoyer automatiquement un e-mail d'alerte lorsque la connexion à `altova.com` est perdue. Les paramètres des e-mails d'alerte sont disponibles dans [l'onglet Paramètres](#) de la [page de Configuration](#).

Comment LicenseServer identifie les appareils client

Lorsqu'un produit Altova est mis sous licence avec LicenseServer, la licence est enregistrée par LicenseServer comme étant émise pour un appareil client spécifique. LicenseServer identifie l'appareil client par son nom d'hôte, que LicenseServer obtient par une recherche de serveur DNS de l'adresse IP du client. Si la recherche ne donne aucun nom d'hôte, alors l'adresse IP du client est utilisée en tant que son identifiant. Par conséquent, à chaque fois que le produit Altova est lancé sur l'appareil client, LicenseServer contrôle si l'adresse IP du client qu'elle reçoit correspond au nom d'hôte ou à l'adresse IP de tout client pour qui une licence a été émise. En cas de correspondance, les détails de la licence sont vérifiés.

Connexions VPN avec des adresses IP dynamiques

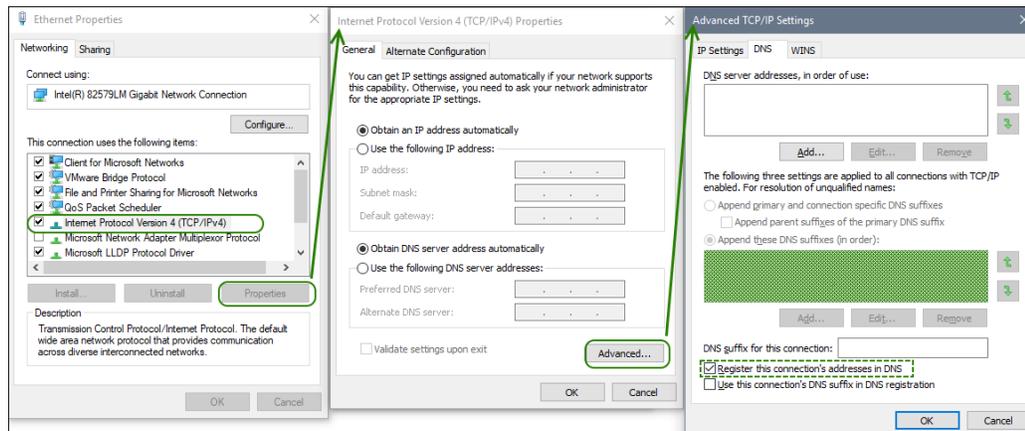
Si un appareil client se connecte à LicenseServer via un service Virtual Private Network (VPN), la connexion sera souvent établie avec une adresse IP attribuée dynamiquement. Dans ce cas, chaque nouvelle connexion établie par le client sera enregistrée par LicenseServer comme provenant d'une nouvelle adresse IP, et donc, provenant d'un client inconnu (voir "Comment LicenseServer identifie les appareils client" ci-dessus).

Cela entraîne les conséquences suivantes :

- Si une licence supplémentaire **est disponible** sur LicenseServer au moment de la connexion du client, une nouvelle licence sera attribuée au client (qui peut éventuellement déjà avoir une ou plusieurs licences qui lui ont été attribuées précédemment). Les licences qui ont été attribuées précédemment au client ne sont pas publiées. En conséquence, un seul client consommerait plusieurs licences, entraînant un manque de licences sur le serveur.
- Si une licence supplémentaire **n'est pas disponible** sur LicenseServer, le produit sur ce client ne pourra pas avoir de licence, même si des licences lui ont été éventuellement attribuées précédemment (pour les adresses IP que le client n'utilise plus).

Il y a deux moyens de régler ce problème :

- *Enregistrer les clients VPN avec un DNS.* La manière de procéder varie selon les systèmes d'exploitation. Sur les clients Windows 10, par exemple, vous pouvez faire la configuration avec les propriétés de la connexion de réseau du client (voir capture d'écran ci-dessous).



- *Attribuer une adresse IP statique à l'utilisateur VPN.* La manière de procéder varie selon les logiciels VPN. Vous obtiendrez les informations nécessaires auprès de votre fournisseur ou administrateur VPN. Vous trouverez l'exemple pour OpenVPN [ici](#).

7.2 Mise à jour du LicenseServer

Chaque nouvelle publication des produits de serveur Altova (comme RaptorXML Server) est accompagnée par la publication d'une version plus récente de LicenseServer (la version correspondante). **Si vous souhaitez mettre à jour votre produit de serveur Altova, vous devez aussi mettre à jour votre LicenseServer** à la version de LicenseServer correspondante. Cela est dû au fait que le produit Altova de serveur mis à jour ne peut pas être enregistré avec une version plus ancienne de LicenseServer que la version correspondante. Veuillez noter, néanmoins que les version de LicenseServer sont rétrocompatibles. (Cela signifie que LicenseServer peut être utilisé pour enregistrer des produits de serveur Altova correspondants et plus anciens.)

Mettre à jour le LicenseServer comme suit :

- *Sur les système Windows* : double-cliquer sur le programme d'installation de la nouvelle version (fichier exécutable) ou appeler le programme depuis la ligne de commande. Le programme d'installation désinstallera l'ancienne version de LicenseServer et installera la nouvelle version.
- *Sur Linux et macOS*: désinstaller manuellement l'ancienne version et lancer le fichier d'installation de la nouvelle version.

Les conditions qui s'appliquent sont les mêmes que celles valides lorsque vous avez installé LicenseServer à l'origine (voir pour [Windows](#), [Linux](#), [macOS](#)).

7.3 Installation (Windows)

Altova LicenseServer peut être installé sur les systèmes Windows de deux manières :

- En tant qu'installation indépendante.
- Dans le cadre d'une installation d'un produit de serveur Altova. (Les produits de serveur Altova sont : Altova FlowForce Server, Altova MapForce Server, Altova StyleVision Server, Altova RaptorXML(+XBRL) et Altova MobileTogether Server.)

Si LicenseServer n'est pas installé sur votre système au moment de l'installation d'un produit de serveur Altova, l'option pour installer LicenseServer est sélectionnée par défaut pendant la configuration d'installation. Si LicenseServer est déjà installé, l'option pour l'installer est désélectionnée par défaut. Vous pouvez changer l'option par défaut si vous le souhaitez.

Pour plus d'informations concernant l'attribution de licences, voir la section par le biais de LicenseServer, voir la section [Comment attribuer des licences](#).

Exigences du système

▼ Windows

Windows 7 SP1 avec mise à jour de la plateforme, Windows 8, Windows 10

▼ Windows Server

Windows Server 2008 R2 SP1 avec mise à jour de la plateforme ou plus récent

▼ Versions LicenseServer et leur compatibilité avec les produits Altova

Les nouvelles versions des produits Altova peuvent uniquement être mises sous licence avec la version de LicenseServer la plus récente au moment de la publication du produit Altova. Néanmoins, les versions plus anciennes des produits Altova fonctionneront avec les versions plus récentes de LicenseServer.

Donc, si vous installez une nouvelle version d'un produit Altova et si votre version actuelle de LicenseServer n'est pas la plus récente, désinstallez cette version plus ancienne de LicenseServer et installez la toute dernière version disponible sur le site Altova. Toutes les informations d'inscription et concernant la licence contenues dans votre ancienne version de LicenseServer seront enregistrées au moment de la désinstallation sur une base de données sur votre machine et seront importées automatiquement dans la version de LicenseServer plus récente. Lorsque vous installez une version plus récente de LicenseServer, l'ancienne version sera désinstallée avant que la nouvelle version soit installée.

Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

Le numéro de version de LicenseServer approprié pour toute version particulière d'un produit de serveur est affiché pendant le processus d'installation du produit serveur. Vous pouvez choisir d'installer cette version du LicenseServer avec le produit de serveur ou vous pouvez installer la nouvelle version du LicenseServer séparément. Dans les deux cas, le programme d'installation désinstallera automatiquement la version précédente (si elle n'a pas déjà été désinstallée) et installera la nouvelle version.

7.4 Installation (Linux)

Altova LicenseServer peut être installé sur les systèmes Linux (Debian, Ubuntu, CentOS, RedHat).

Exigences du système

▼ Linux

- CentOS 6 ou plus récent
- RedHat 6 ou plus récent
- Debian 7 ou plus récent
- Ubuntu 12.04 ou plus récent

Les bibliothèques suivantes sont exigées en tant que condition préalable pour installer et exécuter l'application. Si les paquets ci-dessous ne sont pas encore disponibles sur votre appareil Linux, vous pourrez exécuter la commande `command yum` (ou `apt-get` le cas échéant) pour les installer.

Exigé par	CentOS, RedHat	Debian	Ubuntu
LicenseServer	krb5-libs	libgssapi-krb5-2	libgssapi-krb5-2
MobileTogether Server Advanced	qt4, krb5-libs, qt-x11	libqtgui4, libgssapi-krb5-2	libqtgui4, libgssapi-krb5-2

Désinstaller les anciennes versions de LicenseServer

Dans l'interface de la ligne de commande (CLI), vous pouvez vérifier si LicenseServer est installé avec la commande suivante :

```
[Debian, Ubuntu]:  dpkg --list | grep Altova
[CentOS, RedHat]:  rpm -qa | grep server
```

Si LicenseServer n'est pas installé, procédez avec l'installation telle que décrite dans les étapes suivantes. Si LicenseServer est installé et que vous souhaitez installer une version plus récente, désinstallez la nouvelle version avec la commande :

```
[Debian, Ubuntu]:  sudo dpkg --remove licenseserver
[CentOS, RedHat]:  sudo rpm -e licenseserver
```

Installer Altova LicenseServer

Sur des systèmes Linux, LicenseServer doit être installé indépendamment d'autres produits de serveur Altova. Il n'est pas compris dans les paquets d'installation des produits de serveur Altova. Télécharger Altova LicenseServer du [site Internet Altova](#) et copier le paquet dans n'importe quel répertoire sur le système Linux.

Distribution	Installer extension
Debian	.deb
Ubuntu	.deb
CentOS	.rpm
RedHat	.rpm

Dans une fenêtre de terminal, passer au répertoire où vous avez copié le paquet Linux. Par exemple, si vous l'avez copié sur un répertoire utilisateur nommé `MyAltova` (qui est situé par exemple sur le répertoire `/home/User`), passez à ce répertoire comme suit :

```
cd /home/User/MyAltova
```

Installer LicenseServer avec la commande suivante :

```
[Debian]: sudo dpkg --install licenseserver-2.5-debian.deb
[Ubuntu]: sudo dpkg --install licenseserver-2.5-ubuntu.deb
[CentOS]: sudo rpm -ivh licenseserver-2.5-1.x86_64.rpm
[RedHat]: sudo rpm -ivh licenseserver-2.5-1.x86_64.rpm
```

Le paquet LicenseServer sera installé sous :

```
/opt/Altova/LicenseServer
```

Un utilisateur nommé `altovalicenseserver` sera créé. **LicenseServer doit être accédé avec cet utilisateur.** À effectuer par exemple sur CentOS 7, comme suit :

```
sudo runuser -l altovalicenseserver -c '/opt/Altova/LicenseServer/bin/
licenseserver debug'
```

Pour plus d'informations concernant comment procéder pour l'attribution de licences, voir la section [Comment attribuer des licences](#).

▼ Versions LicenseServer et leur compatibilité avec les produits Altova

Les nouvelles versions des produits Altova peuvent uniquement être mises sous licence avec la version de LicenseServer la plus récente au moment de la publication du produit Altova.

Néanmoins, les versions plus anciennes des produits Altova fonctionneront avec les versions plus récentes de LicenseServer.

Donc, si vous installez une nouvelle version d'un produit Altova et si votre version actuelle de LicenseServer n'est pas la plus récente, désinstallez cette version plus ancienne de LicenseServer et installez la toute dernière version disponible sur le site Altova. Toutes les informations d'inscription et concernant la licence contenues dans votre ancienne version de LicenseServer seront enregistrées au moment de la désinstallation sur une base de données sur votre machine et seront importées automatiquement dans la version de LicenseServer plus récente. Lorsque vous installez une version plus récente de LicenseServer, l'ancienne version sera désinstallée avant que la nouvelle version soit installée.

Le numéro de version du LicenseServer actuellement installé est indiqué au bas de la [page de configuration de LicenseServer](#) (tous les onglets).

Version actuelle : 2.5

7.5 Installation (macOS)

Altova LicenseServer peut être installé sur les systèmes (Mac) OS X, macOS (*voir les exigences ci-dessous*). Étant donné que vous risquez de devoir désinstaller une version précédente, le processus de désinstallation est décrit en premier.

Exigences du système

▼ (Mac) OS X, macOS

OS X 10.10 ou plus récent

Java pour OS X, macOS (dernière version)

Désinstaller les anciennes versions de LicenseServer

Avant de désinstaller LicenseServer, arrêter le service avec la commande suivante :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/com.altova.LicenseServer.plist
```

Pour vérifier si le service a été arrêté, ouvrir le terminal Activity Monitor et assurez-vous que LicenseServer ne se trouve pas dans la liste.

Dans **Applications**, cliquer avec le bouton de droite sur l'icône LicenseServer et choisir **Move to Trash** (Déplacer dans la poubelle). L'application sera déplacée dans la poubelle. Néanmoins, vous devrez également supprimer l'application du dossier `usr`. Pour ce faire, utiliser la commande :

```
sudo rm -rf /usr/local/Altova/LicenseServer
```

Installer Altova LicenseServer

Ouvrir la page de téléchargement <http://www.altova.com/download.html> et chercher le programme d'installation Altova LicenseServer sous "Server Software Products" pour Mac. Après avoir téléchargé le fichier d'image disque (.dmg) file, cliquer pour l'ouvrir. Cela instaure un nouveau lecteur virtuel sur votre ordinateur. Sur le lecteur virtuel, double-cliquer le fichier paquet (.pkg) et suivre les instructions à l'écran. Vous devrez accepter le contrat de licence pour pouvoir procéder à l'installation.

Le paquet LicenseServer sera installé dans le dossier :

```
/usr/local/Altova/LicenseServer
```

Un utilisateur nommé `altovalicensesever` sera créé. **LicenseServer doit être accédé avec cet utilisateur.**

Pour éjecter le lecteur virtuel après l'installation, cliquer avec le bouton de droite et puis

sélectionner **Eject**.

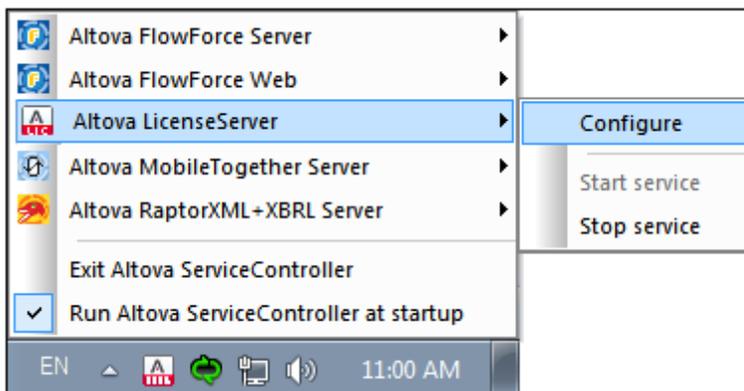
7.6 Altova ServiceController

Altova ServiceController (ServiceController en abrégé) est une application permettant de lancer, d'arrêter et de configurer confortablement les services Altova **sur les systèmes Windows**.

ServiceController est installé avec l'Altova LicenseServer et avec les *produits de serveur Altova installés en tant que services* (FlowForce Server, RaptorXML(+XBRL) Server, and Mobile Together Server). Il peut être démarré en cliquant sur **Start | Altova LicenseServer | Altova ServiceController**. (Cette commande est également disponible dans les dossiers de menu **Start** des *produits de serveur Altova qui sont installés en tant que services* (FlowForce Server, RaptorXML(+XBRL) Server, and Mobile Together Server).) Une fois que ServiceController a été démarré, il peut être accédé depuis la zone de notification (*capture d'écran ci-dessous*).



Pour spécifier que ServiceController démarre automatiquement lors de la connexion au système, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification pour afficher le menu **ServiceController** (*capture d'écran ci-dessous*) et basculer sur la commande **Run Altova ServiceController at Startup**. (Cette commande est activée par défaut.) Pour quitter ServiceController, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification et, dans le menu qui apparaît, (*voir capture d'écran ci-dessous*), cliquer sur **Exit Altova ServiceController**.



Démarrer et arrêter les services Altova

Chaque composant de service Altova installé aura une entrée dans le menu de ServiceController (*voir capture d'écran ci-dessus*). Un service Altova peut être lancé ou arrêté par le biais d'une commande sans son sous-menu ServiceController. De plus, des tâches importantes d'administration pour des services individuels peuvent être accédées par le biais du menu ServiceController. Dans la capture d'écran ci-dessus, par exemple, le service Altova LicenseServer a un sous-menu dans lequel vous pouvez choisir d'accéder à la page de Configuration de LicenseServer par le biais de la commande **Configurer**.

7.7 Comment attribuer des licences

Pour attribuer une licence à un produit Altova en utilisant Altova LicenseServer, procéder comme suit :

1. [Lancer LicenseServer](#)
2. Ouvrir la [page de Configuration de LicenseServer](#) qui est l'interface de l'administrateur avec LicenseServer, sur [Windows](#), [Linux](#) ou [macOS](#).
3. [Charger la/les licence/s](#) que vous avez reçue/s de la part d'Altova dans le pool de licences de votre Altova LicenseServer. Pour ce faire, utiliser l'onglet [License Pool](#) de la page de Configuration LicenseServer.
4. [Enregistrer le produit Altova](#) avec LicenseServer. Selon le type de produit, la méthode d'enregistrement auprès de LicenseServer sera différente : respectivement soit par le biais dialogue d'activation du logiciel, l'UI Web du produit, ou par le biais de la ligne de commande. Pour plus d'informations, consulter la documentation de votre produit Altova.
5. Dans l'onglet [Client Management](#) de la [page de Configuration de LicenseServer](#), [attribuer une licence](#) au produit Altova.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœurs a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devrez acheter au moins une licence octacœur. Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi, deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *limiter à*

une seule exécution thread, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Lancer le LicenseServer

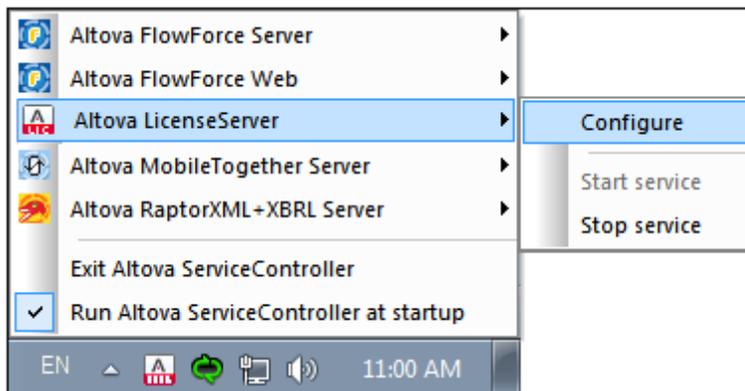
Cette section :

- Comment lancer le LicenseServer sur des [systèmes Windows](#)
- Comment lancer le LicenseServer sur des [systèmes Linux](#)
- Comment lancer le LicenseServer sur des [systèmes macOS](#)
- Note concernant la [Connexion avec altova.com](#)

Systèmes Windows

Vous pouvez lancer le LicenseServer par le biais du Altova ServiceController qui est disponible dans la zone de notification.

Tout d'abord, cliquer sur **Start | All Programs | Altova LicenseServer | Altova ServiceController** pour lancer Altova ServiceController et afficher son icône dans la zone de notification (*voir capture d'écran ci-dessous*). Si vous choisissez l'option *Run Altova ServiceController at Startup*, Altova ServiceController sera lancé au démarrage du système et son icône sera disponible dans la zone de notification à partir de ce moment.



Pour lancer LicenseServer, cliquer sur l'icône Altova ServiceController dans la zone de notification, planer au-dessus de **Altova LicenseServer** dans le menu qui s'ouvre (*voir capture d'écran ci-dessus*), puis sélectionner **Start Service** depuis le sous-menu de LicenseServer. Si LicenseServer est déjà en cours, l'option *Start Service* sera désactivée.

Systèmes Linux

Pour lancer LicenseServer en tant que service sur les systèmes Linux, exécuter la commande suivante dans une fenêtre de terminal.

```
[[Debian 7]:      sudo /etc/init.d/licenseserver start
[Debian 8]:      sudo systemctl start licenseserver
[Ubuntu <=14]:  sudo initctl start licenseserver
```

```
[Ubuntu 15]:      sudo systemctl start licenseserver
[CentOS 6]:      sudo initctl start licenseserver
[CentOS 7]:      sudo systemctl start licenseserver
[RedHat]:        sudo initctl start licenseserver
```

(Si vous devez arrêter LicenseServer, remplacer **start** avec **stop** dans la commande ci-dessus.)

Systemèmes macOS

Pour lancer le LicenseServer en tant que service sur les systèmes macOS, exécuter la commande suivante dans une fenêtre de terminal :

```
sudo launchctl load /Library/LaunchDaemons/com.altova.LicenseServer.plist
```

Si, à tout moment, vous devez arrêter LicenseServer, utiliser :

```
sudo launchctl unload /Library/LaunchDaemons/com.altova.LicenseServer.plist
```

Connexion au Serveur de licence principal sous altova.com

L'Altova LicenseServer doit pouvoir communiquer avec le Serveur de licence principal sous `altova.com` pour valider et authentifier les données relatives aux licences et pour assurer la conformité continue avec les accords de licence Altova. Cette communication a lieu par le biais de HTTPS avec le port 443. Si Altova LicenseServer, après avoir établi la vérification initiale avec le Serveur de licence principal `altova.com`, n'est pas capable de se reconnecter avec `altova.com` pour une durée de plus de 5 jours (= 120 heures), alors Altova LicenseServer ne pourra plus utiliser les produits de logiciels Altova connectés à cet Altova LicenseServer.

Toute perte de connexion de la sorte avec les serveurs principaux `altova.com` sera inscrite dans [l'onglet Messages](#) de la [page de Configuration d'Altova LicenseServer](#). En outre, l'administrateur peut configurer Altova LicenseServer pour envoyer automatiquement un e-mail d'alerte lorsque la connexion à `altova.com` est perdue. Les paramètres des e-mails d'alerte sont disponibles dans [l'onglet Paramètres](#) de la [page de Configuration](#).

Ouvrir la page de Config de LicenseServer (Windows)

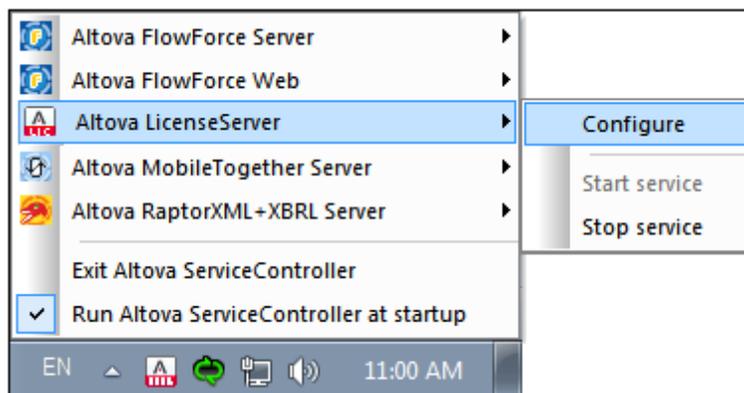
Cette section :

- [Ouvrir la page de Configuration si LicenseServer se trouve sur la même machine](#)
- [Ouvrir la page de Configuration si LicenseServer se trouve sur une autre machine](#)
- [Se connecter avec le mot de passe initial](#)
- [Définir un port fixe pour la page de Configuration](#)

Ouvrir la page de Configuration si LicenseServer se trouve sur la même machine

Sur les systèmes Windows, si LicenseServer se trouve sur la même machine, vous pouvez ouvrir la [page de Configuration](#) de LicenseServer de deux manières :

- Cliquer sur **Start | All Programs | Altova LicenseServer | LicenseServer Configuration Page**. La page de Configuration s'ouvre dans un nouvel onglet de votre navigateur Internet.
- Cliquer sur l'icône Altova ServiceController dans la zone de notification, placer la souris sur **Altova LicenseServer** dans le menu qui s'ouvre (*voir capture d'écran ci-dessous*) et choisir **Configurer** depuis le sous-menu LicenseServer



La [page de Configuration](#) s'ouvre dans une nouvelle fenêtre de navigateur et son masque de connexion s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*).

Ouvrir la page de Configuration si LicenseServer se trouve sur une autre machine

Pour ouvrir la [page de Configuration](#) de LicenseServer à partir d'une autre machine Windows sur le réseau local (un autre que celui sur lequel LicenseServer est installé), saisir l'URL de la [page de Configuration](#) LicenseServer dans la barre d'adresse d'un navigateur et appuyer sur **Enter**. Par défaut, l'URL de la page de Configuration sera :

```
http://<serverIPAddressOrName>:8088/
```

L'URL est présente dans le code HTML de la page de Configuration. Elle est nommée `webUI.html` et se trouve sous :

```
C:/ProgramData/Altova/LicenseServer/WebUI.html
```

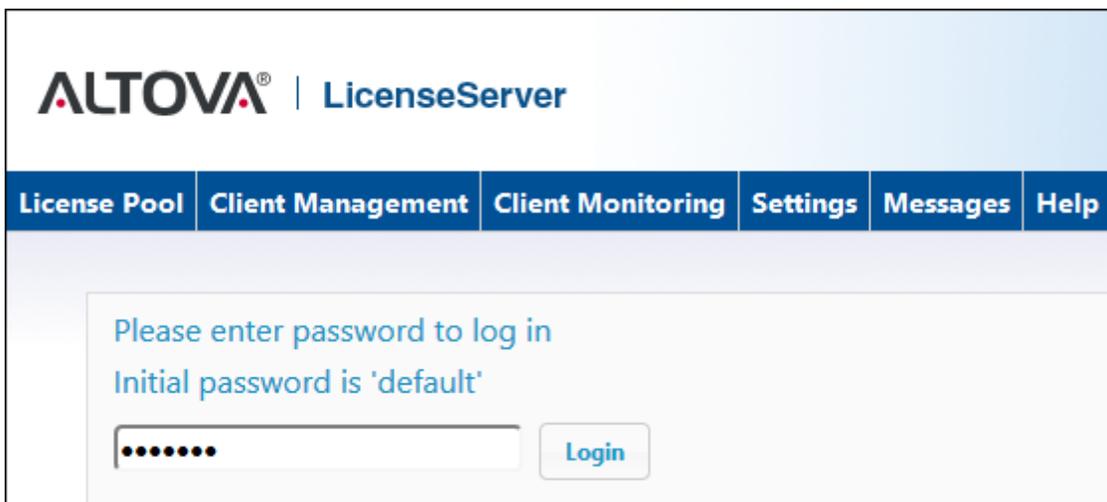
Si vous avez [configuré l'URL de la page de Configuration](#) pour être généré dynamiquement (dans l'onglet Paramètres de la page de Configuration), alors une nouvelle URL sera générée à chaque fois que LicenseServer sera lancé. Vous devez contrôler la version actuelle de `webUI.html` pour trouver l'URL actuelle de la [page de Configuration](#).

L'URL générée dynamiquement dans `webUI.html` aura une forme telle que :

`http://127.0.0.1:55541/optionally-an-additional-string`, et sera localisée dans la fonction `checkIfServiceRunning()` dans un script près de la fin de l'élément `<head>`. Alors que le numéro de port dans l'URL est attribué dynamiquement, la partie de l'adresse IP identifie le serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Si vous souhaitez accéder à la [page de Configuration](#) de LicenseServer à partir d'une autre machine, assurez-vous que la partie de l'adresse IP de l'URL possède l'adresse IP correcte ou le nom du serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Par exemple l'URL de la page de Configuration pourrait ressembler à : `http://SomeServer:55541`.

Se connecter avec le mot de passe initial

Après avoir effectué les étapes décrites ci-dessus, la [page de Configuration](#) s'ouvre et le masque de connexion s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*). Vous pouvez vous connecter avec votre mot de passe initial `default`. Après vous être connecté, vous pourrez changer votre mot de passe dans l'onglet [Paramètres](#).



ALTOVA® | LicenseServer

License Pool Client Management Client Monitoring Settings Messages Help

Please enter password to log in
Initial password is 'default'

..... Login

Configurer un port fixe ou dynamique pour la page Configuration

Le port de la page de Configuration (UI Web) et donc son adresse, peut être spécifié dans la [page Paramètres](#). Par défaut, le port est 8088. Vous pouvez configurer tout autre port que vous souhaitez pour la [page de Configuration](#) LicenseServer (*voir capture d'écran ci-dessous*). En alternative, vous pouvez permettre au port d'être sélectionné dynamiquement à chaque fois que LicenseServer est démarré. Dans ce cas, vous devrez trouver l'URL de la page de Configuration à partir du fichier `webUI.html` (*voir [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Windows\)](#) et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Linux\)](#), et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(macOS\)](#)*).

Web UI

Changing these settings will cause the LicenseServer to restart and any currently running and licensed applications will be shut down!

Configure the host addresses where the web UI is available to administrators.

All interfaces and assigned IP addresses

Only the following hostname or IP address:

Ensure this hostname or IP address exists or LicenseServer will fail to start!

Configure the port used for the web UI.

Dynamically chosen by the operating system

Fixed port

Ensure this port is available or LicenseServer will fail to start!

L'avantage d'un port fixe est que la page URL est connue à l'avance et peut donc être accédée facilement. Si le port est attribué dynamiquement, la partie port de l'URL devra être consultée dans le fichier `webUI.html` à chaque fois que LicenseServer est lancé.

Ouvrir la page de Config de LicenseServer (Linux)

Cette section :

- [Ouvrir la page de Configuration pour la première fois avec l'URL retournée](#)
- [URL de la page de Configuration de LicenseServer](#)
- [Se connecter avec le mot de passe initial](#)
- [Configurer un port fixe pour la page de Configuration](#)

Ouvrir la page de Configuration pour la première fois avec l'URL retournée

Sur les systèmes Linux, lorsque vous enregistrez votre produit de serveur Altova auprès de LicenseServer par le biais de la CLI, l'URL de la page de Configuration de LicenseServer est retournée. Lors de l'ouverture de l'URL dans un navigateur, vous serez invité à lire et à accepter le contrat de licence. Après avoir accepté le contrat de licence, le masque de connexion de la page de Configuration s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*).

Note : Les produits de bureautique Altova sont uniquement disponibles pour Windows.

URL de la page de Configuration de LicenseServer

Pour ouvrir la [page de Configuration](#) LicenseServer à tout moment, saisissez son URL dans la barre d'adresse d'un navigateur et appuyez sur **Entrée**. Par défaut, l'URL de la page de Configuration sera :

```
http://<serverIPAddressOrName>:8088/
```

L'URL se trouve dans le code HTML de la page de Configuration elle-même. Elle est nommée `webUI.html` et se trouve sous :

```
/var/opt/Altova/LicenseServer/webUI.html
```

Si vous avez [configuré l'URL de la page de Configuration](#) pour être générée dynamiquement (dans l'onglet Paramètres de la page de Configuration), alors une nouvelle URL sera générée à chaque fois que LicenseServer sera lancé. Vous devez contrôler la version actuelle de `webUI.html` pour trouver l'URL actuelle de la [page de Configuration](#).

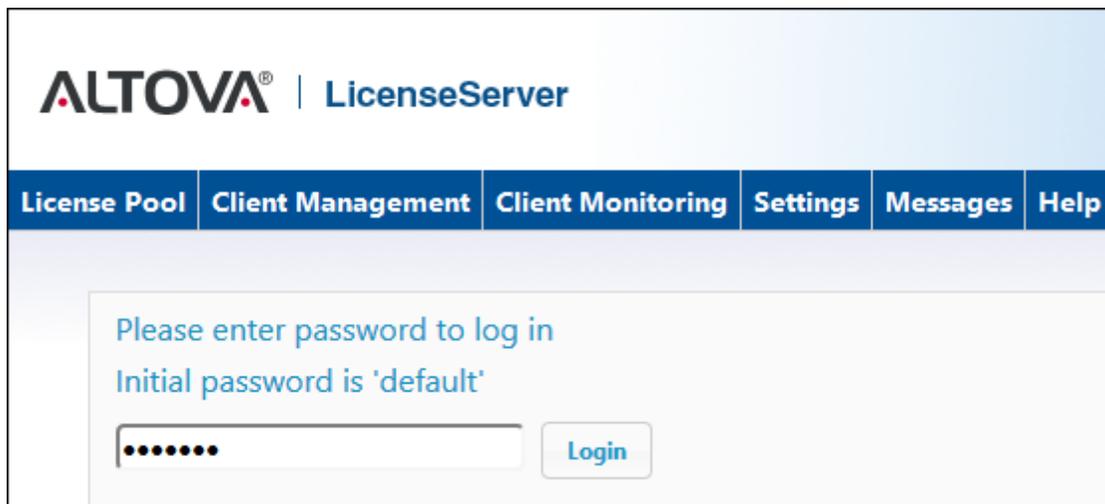
L'URL générée dynamiquement dans `webUI.html` aura une forme telle que :

```
http://127.0.0.1:55541/optionally-an-additional-string
```

et sera localisée dans la fonction `checkIfServiceRunning()` dans un script près de la fin de l'élément `<head>`. Alors que le numéro de port dans l'URL est attribué dynamiquement, la partie de l'adresse IP identifie le serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Si vous souhaitez accéder à la [page de Configuration](#) de LicenseServer depuis une autre machine, assurez-vous que la partie de l'adresse IP de l'URL possède l'adresse IP correcte ou le nom du serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Par exemple, l'URL de la page de Configuration pourrait ressembler à : `http://MyServer:55541`.

Se connecter avec le mot de passe initial

Après avoir effectué les étapes décrites ci-dessus, la [page de Configuration](#) s'ouvre et le masque de connexion s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*). Vous pouvez vous connecter avec votre mot de passe initial `default`. Après vous être connecté, vous pourrez changer votre mot de passe dans l'onglet [Paramètres](#).



ALTOVA® | LicenseServer

License Pool Client Management Client Monitoring Settings Messages Help

Please enter password to log in
Initial password is 'default'

..... Login

Configurer un port fixe ou dynamique pour la page Configuration

Le port de la page de Configuration (UI Web) et donc son adresse, peut être spécifié dans la [page Paramètres](#). Par défaut, le port est 8088. Vous pouvez configurer tout autre port que vous souhaitez pour la [page de Configuration](#) LicenseServer (*voir capture d'écran ci-dessous*). En alternative, vous pouvez permettre au port d'être sélectionné dynamiquement à chaque fois que LicenseServer est démarré. Dans ce cas, vous devrez trouver l'URL de la page de Configuration à partir du fichier `WebUI.html` (*voir [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Windows\)](#) et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Linux\)](#), et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(macOS\)](#)*).

Web UI

Changing these settings will cause the LicenseServer to restart and any currently running and licensed applications will be shut down!

Configure the host addresses where the web UI is available to administrators.

All interfaces and assigned IP addresses

Only the following hostname or IP address:

Ensure this hostname or IP address exists or LicenseServer will fail to start!

Configure the port used for the web UI.

Dynamically chosen by the operating system

Fixed port

Ensure this port is available or LicenseServer will fail to start!

L'avantage d'un port fixe est que la page URL est connue à l'avance et peut donc être accédée facilement. Si le port est attribué dynamiquement, la partie port de l'URL devra être consultée dans le fichier `WebUI.html` à chaque fois que LicenseServer est lancé.

Ouvrir la page de Config de LicenseServer (macOS)

Cette section :

- [Ouvrir la page de Configuration pour la première fois avec l'URL retournée](#)
- [URL de la page de Configuration de LicenseServer](#)
- [Se connecter avec le mot de passe initial](#)
- [Configurer un port fixe pour la page de Configuration](#)

Ouvrir la page de Configuration pour la première fois avec l'URL retournée

Sur les systèmes macOS, lorsque vous enregistrez votre produit de serveur Altova auprès de LicenseServer par le biais de la CLI, l'URL de la page de Configuration de LicenseServer est retournée. Lors de l'ouverture de l'URL dans un navigateur, vous serez invité à lire et à accepter le contrat de licence. Après avoir accepté le contrat de licence, le masque de connexion de la page de Configuration s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*).

Note : Les produits de bureautique Altova sont uniquement disponibles pour Windows.

URL de la page de Configuration de LicenseServer

Pour ouvrir la [page de Configuration](#) LicenseServer à tout moment, saisir son URL dans la barre d'adresse d'un navigateur et appuyer sur **Entrée**. Par défaut, l'URL de la page de Configuration sera :

```
http://<serverIPAddressOrName>:8088/
```

L'URL se trouve dans le code HTML de la page de Configuration elle-même. Elle est nommée `webUI.html` et se trouve sous :

```
/var/Altova/LicenseServer/webUI.html
```

Si vous avez [configuré l'URL de la page de Configuration](#) pour être générée dynamiquement (dans l'onglet Paramètres de la page de Configuration), alors une nouvelle URL est générée à chaque fois que LicenseServer est lancé. Vous devez contrôler la version actuelle de `webUI.html` pour trouver l'URL actuelle de la [page de Configuration](#).

L'URL générée dynamiquement dans `webUI.html` aura une forme telle que :

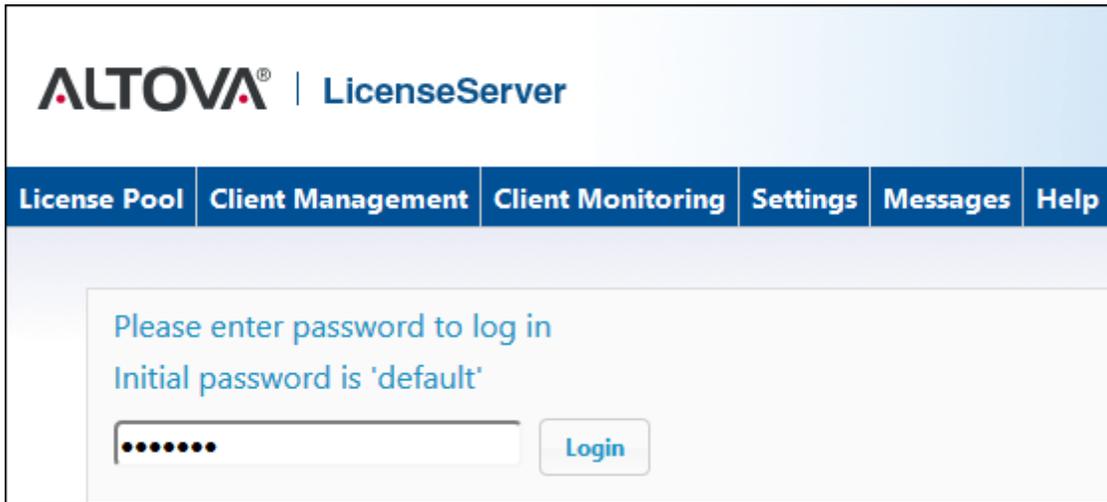
```
http://127.0.0.1:55541/optionally-an-additional-string
```

et sera localisée dans la fonction `checkIfServiceRunning()` dans un script près de la fin de l'élément `<head>`. Alors que le numéro de port dans l'URL est attribué dynamiquement, la partie de l'adresse IP identifie le serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Si vous souhaitez accéder à la [page de Configuration](#) de LicenseServer depuis une autre machine, assurez-vous que la partie de l'adresse IP de l'URL possède l'adresse IP correcte ou le nom du serveur sur lequel LicenseServer a été installé. Par exemple, l'URL de la page de Configuration pourrait ressembler à : `http://MyServer:55541`

Note : La [page de Configuration](#) peut aussi être accédée directement depuis l'icône **Finder | Applications | Altova License Server**.

Se connecter avec le mot de passe initial

Après avoir effectué les étapes décrites ci-dessus, la [page de Configuration](#) s'ouvre et le masque de connexion s'affiche (*capture d'écran ci-dessous*). Vous pouvez vous connecter avec votre mot de passe initial `default`. Après vous être connecté, vous pourrez changer votre mot de passe dans l'onglet [Paramètres](#).



ALTOVA® | LicenseServer

License Pool Client Management Client Monitoring Settings Messages Help

Please enter password to log in
Initial password is 'default'

..... Login

Configurer un port fixe ou dynamique pour la page Configuration

Le port de la page de Configuration (UI Web) et donc son adresse, peut être spécifié dans la [page Paramètres](#). Par défaut, le port est 8088. Vous pouvez configurer tout autre port que vous souhaitez pour la [page de Configuration](#) LicenseServer (*voir capture d'écran ci-dessous*). En alternative, vous pouvez permettre au port d'être sélectionné dynamiquement à chaque fois que LicenseServer est démarré. Dans ce cas, vous devrez trouver l'URL de la page de Configuration à partir du fichier `WebUI.html` (*voir [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Windows\)](#) et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(Linux\)](#), et [Ouvrir la page de Config de LicenseServer \(macOS\)](#)*).

Web UI

Changing these settings will cause the LicenseServer to restart and any currently running and licensed applications will be shut down!

Configure the host addresses where the web UI is available to administrators.

All interfaces and assigned IP addresses

Only the following hostname or IP address:

Ensure this hostname or IP address exists or LicenseServer will fail to start!

Configure the port used for the web UI.

Dynamically chosen by the operating system

Fixed port

Ensure this port is available or LicenseServer will fail to start!

L'avantage d'un port fixe est que la page URL est connue à l'avance et peut donc être accédée facilement. Si le port est attribué dynamiquement, la partie port de l'URL devra être consultée dans le fichier `WebUI.html` à chaque fois que LicenseServer est lancé.

Charger des licences sur LicenseServer

Cette section :

- [Charger un fichier de licence dans le pool de licences de LicenseServer](#)
- [Statut de la licence](#)
- [Activer les licences que vous souhaitez utiliser](#)
- [Étapes suivantes](#)

Charger un fichier de licence dans le pool de licences de LicenseServer

Après avoir obtenu une licence de la part d'Altova, vous devrez la charger sur Altova LicenseServer. Chaque fichier de licence peut contenir une ou plusieurs licences, cela dépend de votre achat. Lorsque vous chargez un fichier de licence, toutes les licences qui s'y trouvent seront chargées dans le pool de licences du LicenseServer et pourront être attribuées à un produit Altova qui a été enregistré avec ce LicenseServer. Toutes les licences chargées, qu'il s'agisse d'une seule licence ou de plusieurs - et pour tous les produits Altova, sont rassemblées dans un pool de licences sur LicenseServer. Ce pool de licences est affiché dans l'onglet de License Pool de la page de Configuration LicenseServer (*capture d'écran*).

Les fichiers de licence sont chargés sur le LicenseServer en utilisant la fonction Upload de l'onglet License Pool (*voir capture d'écran*).

Status	Name	Company	Product	Edition	Version	Key Code	Bundle ID	Start Date	End Date	Expires in days	SMP days left	#	License Type	Clients
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Gmb	DatabaseS	Enterprise Editi	2015 rel. 4	GWS36BI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 users
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	FlowForce Sen		2015 rel. 4	9FJUP0P-	-	2015-05	-	-	328	8 CPU Cores		
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Gmb	MapForce	Enterprise Editi	2015 rel. 4	BCEB4BI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 users
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	MapForce Sen		2015 rel. 4	23A8T1-	-	2015-05	-	-	328	8 CPU Cores		
<input checked="" type="checkbox"/>	Active	Altova Document	RaptorXML+X		2015 rel. 4	M2L0CMY-	-	2015-05	-	-	328	16 CPU Cores	running assigned	
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	RaptorXML Se		2015 rel. 4	847AXW4-	-	2015-05	-	-	328	16 CPU Cores		
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Gmb	SchemaAg		2015 rel. 4	GWVBWBI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 users

No files selected.

Les fichiers de licence sont chargés sur le LicenseServer à l'aide de la fonction *Upload License File* située sur l'onglet License Pool (*voir capture d'écran ci-dessus*). Cliquer sur le bouton **Browse** et choisir le fichier de licence que vous souhaitez. Le fichier de licence apparaîtra dans le champ de texte du Fichier de chargement de licence et le bouton **Upload** sera activé. Cliquer sur le bouton **Upload** pour charger le fichier de licence. Toutes les licences dans le fichier sont chargées et affichées dans l'onglet License Pool. La capture d'écran ci-dessus montre plusieurs

licences, chargées à partir de plusieurs fichiers de licence.

Statut de la licence

Les valeurs de statut de la licence sont les suivantes :

- *Activating* : (En cours d'Activation) lorsqu'une licence est chargée dans le pool de licences de LicenseServer, le serveur transmettra les données relatives aux licences au serveur de licences principal `altova.com` pour valider, authentifier et activer la licence fournie. Cela est nécessaire pour assurer la conformité avec le contrat de licence Altova. Au cours de cette activation initiale et de transaction d'authentification, qui dure généralement entre 30 secondes et quelques minutes (selon votre connexion Internet, la vitesse et le trafic réseau général), le statut de la licence indiqué sera *Activating...*
- *Failed Verification* : (Échec de la vérification) si une connexion avec le serveur de licence principal `altova.com` ne peut pas être établie, le statut de la licence dans le pool affiché sera *Failed Verification*. Si cela se produit, vérifier votre connexion Internet et vos règles de pare-feu pour assurer que LicenseServer est en mesure de communiquer avec le serveur de licence principal `altova.com`.
- *Active* : (Activé) une fois que la licence a été authentifiée et activée, le statut passera à *Active*.
- *Inactive* : (Désactivé) si une licence a été vérifiée mais qu'elle est présente sur un autre LicenseServer dans le réseau, le statut affiché sera *Inactive*. Un statut *Inactive* apparaît aussi lorsqu'une licence est désactivée manuellement dans le pool de licences par l'administrateur.
- *Pending* : si la date de démarrage d'une licence se trouve dans l'avenir, la licence sera affichée en tant que *Pending*. Le statut passera à *Active* une fois la date atteinte. Une licence *Pending* peut être attribuée à un produit et garantit que la licence d'un produit se poursuive sans interruption avant qu'une licence existante expire. Le passage à la nouvelle licence est conçu pour être une transition lisse sans interrompre les traitement de client.
- *Blocked* : (Bloqué) si une licence affiche *Blocked* dans le pool de licences, il y a eu un problème d'authentification dans la licence et le serveur de licences principal `altova.com` n'a pas donné son autorisation à LicenseServer d'utiliser cette licence. Cela pourrait être le résultat d'une violation d'un contrat de licence, d'une utilisation abusive d'une licence ou d'autres problèmes de conformité. Une fois le problème réglé, supprimer, recharger et réactiver la licence. Veuillez voir la table ci-dessous pour des informations complémentaires.

Ces statuts sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Statut	Signification
<i>Activating...</i>	Lors du chargement, l'information de licence est envoyée à <code>altova.com</code> à des fins de vérification. Rafraîchir le navigateur pour consulter le statut mis

	à jour. La vérification et l'activation peuvent prendre quelques minutes.
<i>Failed Verification</i>	Impossible d'établir une connexion avec <code>altova.com</code> . Après avoir établi la connexion, soit redémarrer le service, soit activer la licence (avec le bouton Activate).
<i>Active</i>	La vérification a été effectuée avec succès, la licence est activée.
<i>Inactive</i>	La vérification a été effectuée avec succès, mais la licence se trouve aussi sur un autre LicenseServer dans le réseau. Les licences peuvent être rendues inactives avec le bouton Deactivate .
<i>Pending</i>	La date de démarrage d'une licence <i>Pending</i> se trouve dans l'avenir et passera au mode <i>Active</i> à cette date. Elle peut être attribuée à un produit et garantit le renouvellement automatique de la licence d'un produit avant que la licence existante expire.
<i>Blocked</i>	La vérification a échoué. La licence est invalide et elle est bloquée. Une fois que le problème responsable du blocage de la licence a été résolu, supprimer la licence, la recharger et la réactiver. Chaque fois qu'une licence est chargée, elle prendra contact avec le serveur maître Altova, qui lancera une nouvelle vérification. Si vous ne la rechargez pas, la vérification de la licence devra attendre jusqu'à la prochaine communication prévue avec le serveur maître Altova et cela peut durer jusqu'à 24 heures. Veuillez contacter votre Support Altova si le problème persiste.

Note : Après avoir envoyé une licence à `altova.com` à des fins de vérification, le navigateur doit être rafraîchi pour voir le statut mis à jour. La vérification et l'activation peuvent prendre quelques minutes.

Note : Si une connexion à `altova.com` n'a pas pu être établie, le statut affichera *Failed Verification*. Après avoir établi une connexion, soit redémarrer le service, soit essayer d'activer la licence avec le bouton **Activate**.

Note : Lorsqu'une licence affiche un statut *Inactive* ou *Blocked*, un message d'explication du statut sera également ajouté au journal de Messages.

Seule une licence active ou pending peut être attribuée à une installation de produit. Une licence inactive pourra être activée ou supprimée du pool de licences. Si une licence est supprimée du pool de licences, elle pourra être chargée à nouveau dans le pool en chargeant le fichier de licence le contenant. Lorsqu'un fichier de licence est mis à jour, seules les licences ne se trouvant pas déjà dans le pool seront chargées dans le pool. Pour activer, désactiver ou supprimer une licence, la sélectionner et cliquer sur le bouton **Activate**, **Deactivate**, ou **Delete**, respectivement.

Activer la/les licence/s que vous souhaitez utiliser

Avant de pouvoir attribuer une licence à un produit Altova, celle-ci doit être activée. Veuillez donc vous assurer qu'elle ait été activée. Si elle n'est pas activée, la sélectionner et cliquer sur **Activate**.

Étapes suivantes

Après avoir chargé le fichier de licence sur LicenseServer et d'avoir contrôlé que la licence que vous souhaitez est activée, procédez à l'étape suivante :

1. Enregistrer le produit de serveur Altova ([FlowForce Server](#), [MapForce Server](#), [StyleVision Server](#)) avec LicenseServer. (Si vous avez déjà enregistré le produit avant de charger le fichier de licence, vous pouvez maintenant commencer à attribuer des licences.)
2. [Attribuer une licence](#) au produit Altova qui a été enregistré avec le LicenseServer.

Enregistrer un/des produits

Avant de pouvoir [attribuer une licence](#) à un produit Altova, vous devez enregistrer l'installation de produit avec LicenseServer. L'enregistrement s'effectue à partir du produit Altova et le processus diffère selon le type de produit.

- *Produits de bureau* : Registration is via the the product's Software Activation dialog.
- *Produits de serveur qui détiennent une UI Web* : l'enregistrement de FlowForce Server et de MobileTogether Server s'effectue par le biais de l'onglet *Setup* de l'UI Web ou le CLI du produit.
- *Produits de serveur qui détiennent **pas** d'UI Web* : l'enregistrement de MapForceServer, RaptorXML(+XBRL) Server et StyleVisionServer s'effectue par le biais du CLI de ces produits. Vous aurez besoin du nom du serveur ou de l'adresse IP sur la machine sur laquelle LicenseServer est installé afin de procéder à l'enregistrement.

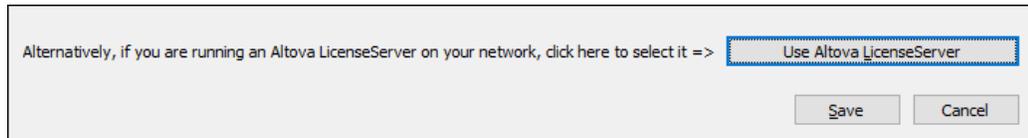
Cette section décrit comment enregistrer des produits de serveur Altova différents :

- [Enregistrer les produits de bureau Altova](#)
- [Enregistrer FlowForce Server](#)
- [Enregistrer MapForce Server](#)
- [Enregistrer MobileTogether Server](#)
- [Enregistrer RaptorXML\(+XBRL\) Server](#)
- [Enregistrer StyleVision Server](#)

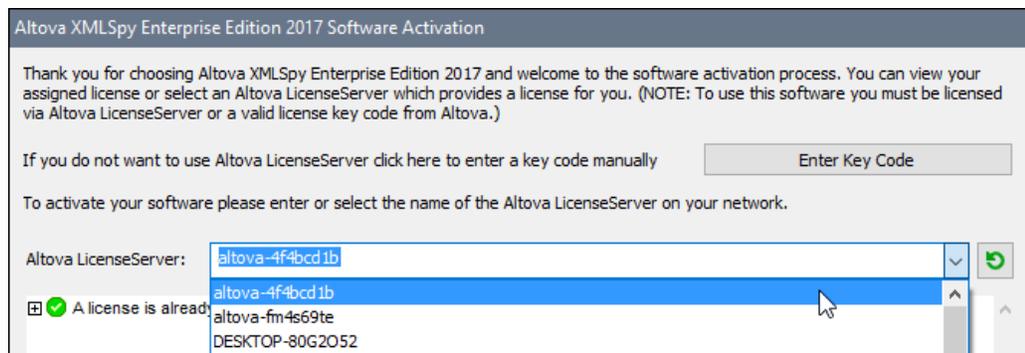
Enregistrer les produits de bureau Altova

Pour enregistrer un produit de bureau Altova avec un Altova LicenseServer, procéder comme suit :

1. Sélectionner la commande de menu **Help | Software Activation** pour vous rendre dans le dialogue d'Activation de logiciel. Vous pouvez activer votre logiciel soit (i) par le biais d'Altova LicenseServer, soit (ii) en saisissant les détails du code-clé de votre produit. Dans cette documentation, nous nous limitons à la description de la licence par le biais d'Altova LicenseServer.
2. Pour licencier votre produit Altova par le biais de LicenseServer, cliquer sur **Utiliser Altova LicenseServer** (situé en bas du dialogue; voir capture d'écran)



3. Le dialogue passe maintenant au mode d'activation de LicenseServer (capture d'écran ci-dessous). Dans la liste de choix *Altova LicenseServer*, sélectionner un LicenseServer depuis la liste déroulante.



Une fois la connexion vers le LicenseServer sélectionné a été effectuée, le produit est immédiatement enregistré avec le LicenseServer sélectionné, et, dans l'[onglet Client Management](#), le produit est affiché dans la liste de produit de l'appareil de ce client.

Désenregistrer un produit de bureau

Afin de désenregistrer un produit de bureau, rendez-vous sur l'[onglet Client Management](#) du LicenseServer et, dans le panneau *Product licensing* situé à droite, cliquez sur le bouton **Unregister Product** du produit en question.

Enregistrer FlowForce Server

Cette section :

- [Méthodes d'enregistrement de FlowForce Server avec LicenseServer](#)
 - [Accéder à la page de configuration de FlowForce Server \(Windows\)](#)
 - [Accéder à la page de configuration de FlowForce Server \(Linux\)](#)
 - [Enregistrer FlowForce Server par le biais de la page de configuration](#)
 - [Enregistrer FlowForce Server par le biais de la CLI FlowForce \(Windows\)](#)
 - [Enregistrer FlowForce Server par le biais de la CLI FlowForce \(Linux\)](#)
 - [Étapes suivantes](#)
-

Méthodes d'enregistrement de FlowForce Server

FlowForce Server peut être enregistré avec LicenseServer en utilisant une des méthodes suivantes :

- [Par le biais de la page de configuration FlowForce Server](#)
 - [Par le biais de la CLI FlowForce \(Windows\)](#)
 - [Par le biais de la CLI FlowForce \(Linux\)](#)
-

Accéder à la page de configuration de FlowForce Server (Windows)

La page de configuration de FlowForce Server peut être accédée par l'une des manières suivantes :

- Par le biais du menu **Start** :
Start | Altova FlowForce Server 2018 | FlowForce Server Setup Page
- Par le biais de [Altova ServiceController](#) : cliquer sur l'icône ServiceController dans la zone de notification. Dans le menu qui s'ouvre, sélectionner *Altova FlowForce Web | Setup*.

La page de configuration de FlowForce Server s'ouvre (*capture d'écran ci-dessous*).

Accéder à la page de configuration de FlowForce Server (Linux)

Après avoir installé FlowForce Server sur Linux (voir la documentation utilisateur de FlowForce Server pour plus d'informations concernant l'installation), lancer FlowForce Web Server en tant que service avec la commande suivante :

```
sudo /etc/init.d/flowforcewebserver start
```

Un message contenant l'URL de la configuration FlowForce Server apparaît dans la fenêtre de

terminal :

```
FlowForceWeb running on http://127.0.1.1:3459/setup?key=52239315203
```

Saisir l'URL dans le champ d'adresse d'un navigateur et appuyer sur **Enter** pour accéder à la page de configuration de FlowForce Server (*capture d'écran ci-dessous*).

Enregistrer FlowForce Server par le biais de la page de configuration

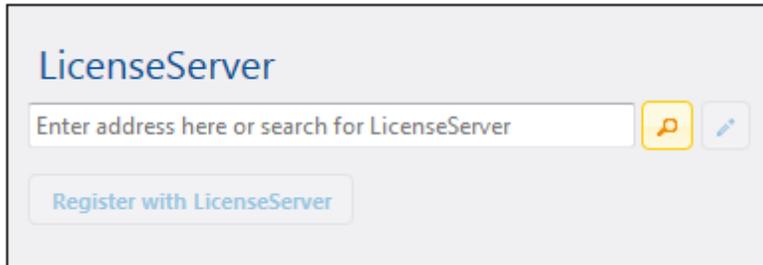
Dans la page de configuration (*capture d'écran ci-dessous*) (ci-dessus, vous trouverez une description de l'accès), le champ LicenseServer spécifie l'utilisation de Altova LicenseServer pour l'enregistrement.

The screenshot displays the 'Setup' page for FlowForce Server 2014. It features a navigation bar with 'Home' and 'Help' links. The main content area is titled 'Setup' and contains three sections: 'LicenseServer', 'FlowForce Web Server', and 'FlowForce Server'. The 'LicenseServer' section includes a search input field with the placeholder text 'Enter address here or search for LicenseServer' and a 'Register with LicenseServer' button. The 'FlowForce Web Server' section has a 'Bind address' dropdown set to 'All interfaces (0.0.0.0)', a text input field containing '127.0.0.1', and a 'Port' input field containing '8082'. The 'Default time zone' is set to 'Europe/Berlin'. The 'FlowForce Server' section has a 'Bind address' dropdown set to 'All interfaces (0.0.0.0)', a text input field containing '127.0.0.1', and a 'Port' input field containing '4646'. At the bottom of the page, there is a button labeled 'Apply settings and restart FlowForce services'.

Le LicenseServer peut être spécifié d'une des deux manières disponibles.

- Vous pouvez chercher les Altova LicenseServers actuellement disponibles dans le

réseau, donc ceux en cours de fonctionnement actuellement. Pour ce faire, cliquer sur le bouton **Search for Altova LicenseServers** (marqué en jaune dans la capture d'écran ci-dessous).



La recherche retourne une liste de Altova LicenseServers disponibles sur le réseau. Un LicenseServer sera sélectionné (capture d'écran ci-dessous) et les autres seront disponibles dans la liste déroulante de la liste de choix. Sélectionner le LicenseServer sur lequel votre licence de FlowForce est stockée.



- En alternative, vous pouvez saisir l'adresse du LicenseServer dans le champ de LicenseServer. Si les LicenseServers actuellement en cours de fonctionnement sont disponibles sous la forme d'une liste déroulante, vous devez cliquer sur le bouton **Manually Enter Address** pour pouvoir saisir une adresse dans le champ LicenseServer.

Après avoir spécifié le LicenseServer, cliquer **Register with LicenseServer**. L'application de serveur Altova sera enregistrée avec le LicenseServer spécifié et cette [page de Configuration](#) de LicenseServer s'ouvrira dans un navigateur. L'[onglet Client Management](#) sera activé (capture d'écran ci-dessous).

Note : Vous devrez éventuellement permettre l'affichage de fenêtres pop-up pour permettre l'affichage de la page de Configuration LicenseServer.

The screenshot shows the Altova LicenseServer interface. At the top, there is a navigation bar with the following tabs: License Pool, Server Management, Server Monitoring, Settings, Messages(0), Log Out, and Help. Below the navigation bar, the domain name 'DOC.altova.com' is displayed. The main content area lists three registered servers:

- Altova FlowForce Server 2014**: This server has 2 CPU core(s). Licenses for 2 CPU core(s) are required. Limit to single thread execution. Key Code: [empty], CPU Cores: [empty], Max licensed CPU cores: 0.
- Altova StyleVision Server 2014**: This server has 2 CPU core(s). Licenses for 2 CPU core(s) are required. Limit to single thread execution. Key Code: [empty], CPU Cores: [empty], Max licensed CPU cores: 0.
- Altova MapForce Server 2014**: This server has 2 CPU core(s). Licenses for 2 CPU core(s) are required. Limit to single thread execution. Key Code: [empty], CPU Cores: [empty], Max licensed CPU cores: 0.

At the bottom of the server list, there are two buttons: 'Request evaluation licenses' and 'Unregister server and all products'.

Dans la capture d'écran ci-dessus, trois produits Altova ont été enregistrés avec Altova LicenseServer sous `DOC.altova.com`. La section suivante décrit comment attribuer des licences, [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer FlowForce Server par le biais de la CLI FlowForce (Windows)

Sur les machines Windows, FlowForce Server peut aussi être enregistré avec un Altova LicenseServer sur votre réseau par le biais de la ligne de commande (CLI) en utilisant la commande `licenseserver` :

```
FlowForceServer licenseserver Server-Or-IP-Address
```

Par exemple, si LicenseServer marche sur `http://localhost:8088`, enregistrer FlowForce Server avec :

```
FlowForceServer licenseserver localhost
```

Si FlowForce Server a été installé avec d'autres produits de serveur Altova, l'enregistrement de FlowForce Server enregistrera aussi automatiquement les produits de serveur Altova. Une fois avoir enregistré FlowForce Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence à FlowForce Server. La section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#) décrit comment attribuer des licences.

Enregistrer FlowForce Server par le biais de la CLI FlowForce (Linux)

Sur les machines Linux, FlowForce Server peut être enregistré avec LicenseServer en utilisant la commande `licenseserver` dans la CLI de FlowForce Server. Veuillez noter que FlowForce Server doit être lancé avec des droits racine.

```
sudo /opt/Altova/FlowForceServer2018/bin/flowforceserver licenseserver localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez également noter que l'emplacement du programme d'exécution de FlowForce Server est :

```
/opt/Altova/FlowForceServer2018/bin
```

Une fois avoir enregistré FlowForce Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence à FlowForce Server. La section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#) décrit comment attribuer des licences.

Étapes suivantes

Après avoir enregistré votre produit Altova avec LicenseServer, procéder comme suit :

1. Si vous n'avez pas encore chargé votre/s fichier/s de licence sur LicenseServer (voir section précédente, [Charger la/les licence/s](#)), charger maintenant le fichier de licence et vérifier que la licence que vous souhaitez est active. Si vous avez déjà procédé à cette étape, continuer avec l'étape suivante, [Attribuer les licences](#).
2. [Attribuer une licence](#) à votre produit Altova qui a été enregistré avec le LicenseServer.

Enregistrer MapForce Server

Cette section :

- [Enregistrer MapForce Server depuis FlowForce Server \(Windows\)](#)
- [Enregistrer un MapForce Server autonome \(Windows\)](#)
- [Enregistrer MapForce Server \(Linux\)](#)
- [Étapes suivantes](#)

MapForce Server peut être installé dans le cadre du paquet FlowForce Server ou en tant qu'un produit de serveur autonome. Dans tous les cas, il doit être enregistré avec Altova LicenseServer. Après qu'il ait été enregistré avec LicenseServer, vous pouvez [attribuer une licence](#) depuis LicenseServer. Sur les systèmes Windows, vous pouvez installer MapForce Server dans le cadre de l'installation de FlowForce. Si MapForce Server a été installé dans le cadre du paquet FlowForce Server, il sera automatiquement enregistré auprès de LicenseServer lorsque FlowForce est enregistré avec le LicenseServer. Sur les systèmes Linux, les deux produits doivent être installés séparément. Si MapForce Server a été installé dans le cadre du paquet FlowForce Server, il sera automatiquement enregistré lorsque FlowForce est enregistré. Mais si MapForce Server est installé avant FlowForce Server, vous devrez enregistrer les deux produits séparément.

Enregistrer MapForce Server depuis FlowForce Server (Windows)

MapForce Server est contenu dans un pack avec FlowForce Server, donc lorsque FlowForce Server est enregistré avec un Altova LicenseServer sur votre réseau, MapForce Server sera également enregistré automatiquement avec LicenseServer. Vous trouverez une description de l'enregistrement de FlowForce Server dans la documentation de FlowForce Server dans la section [Enregistrer FlowForce Server avec LicenseServer](#).

Après l'enregistrement, vous pouvez vous rendre au LicenseServer et attribuer une licence de MapForce Server sur le MapForce Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer un MapForce Server autonome (Windows)

Si vous avez installé MapForce Server en tant que pack autonome, vous devrez l'enregistrer avec un Altova LicenseServer sur votre réseau puis lui attribuer une licence à partir de Altova LicenseServer. Vous pouvez enregistrer MapForce Server par le biais de son interface de ligne de commande (CLI) en utilisant la commande `licenseserver` :

```
MapForceServer licenseserver Server-Or-IP-Address
```

Par exemple, si LicenseServer marche sur `http://localhost:8088`, enregistrer MapForce Server avec :

```
MapForceServer licenseserver localhost
```

Après avoir enregistré MapForce Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au MapForce Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer MapForce Server (Linux)

Sur les machines Linux, MapForce Server peut être enregistré avec LicenseServer en utilisant la commande `licenseserver` de la CLI de MapForce Server. Veuillez noter que MapForce Server doit être lancé avec des droits racine.

```
sudo /opt/Altova/MapForceServer2018/bin/mapforceserver licenseserver localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez noter que l'emplacement du programme d'exécution de MapForce Server est :

```
/opt/Altova/MapForceServer2018/bin
```

Après avoir enregistré MapForce Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au MapForce Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

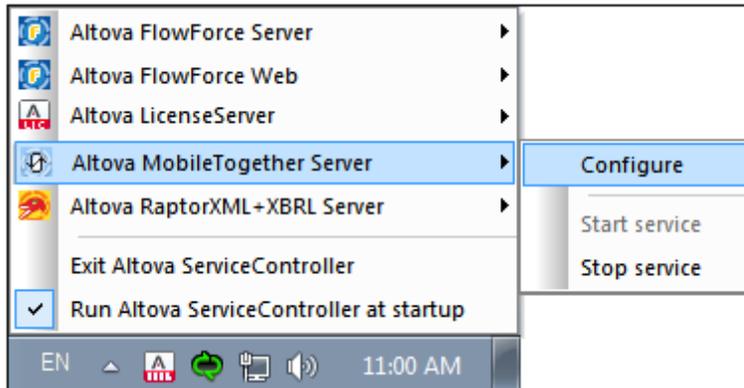
Étapes suivantes

Après avoir enregistré votre produit Altova avec LicenseServer, procéder à l'étape suivante :

1. Si vous n'avez pas encore chargé votre/s fichier/s de licence sur LicenseServer (voir section précédente, [Charger la/les licence/s](#)), charger maintenant le fichier de licence et vérifier que la licence que vous souhaitez est active. Si vous avez déjà procédé à cette étape, continuer avec l'étape suivante, [Attribuer les licences](#).
2. [Attribuer une licence](#) à votre produit Altova qui a été enregistré avec le LicenseServer

Enregistrer MobileTogether Server

Pour lancer MobileTogether Server, cliquer sur l'icône **ServiceController** dans la zone de notification, planer sur **Altova MobileTogether Server** dans le menu qui s'affiche (*voir capture d'écran ci-dessous*) puis sélectionner **Start Service** dans le sous-menu de MobileTogether Server. Si MobileTogether Server fonctionne déjà, l'option *Start Service* sera désactivée.



Enregistrer MobileTogether Server avec :

- L'onglet Paramètres de l'UI Web de MobileTogether : (i) lancer MobileTogether Server via le ServiceController (*voir le point précédent*); (ii) Saisir votre mot de passe pour accéder à la page de Configurations ; (iii) sélectionner l'onglet Paramètres, (iv) se rendre sur le panneau LicenseServer situé en bas de la page, sélectionner le nom ou l'adresse du LicenseServer et cliquer sur **Register with LicenseServer**.
- sa CLI, en utilisant la commande `licenseserver` :
`MobileTogetherServer licenseserver [options] ServerName-Or-IP-Address`
Par exemple, si `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé :
`MobileTogetherServer licenseserver localhost`

Après avoir enregistré le produit avec succès, rendez-vous à l'[onglet Client Management de la page de configuration de LicenseServer's](#) pour attribuer une licence au MobileTogether Server.

Enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server

Cette section :

- [Enregistrer RaptorXML\(+XBRL\) Server \(Windows\)](#)
 - [Enregistrer RaptorXML\(+XBRL\) Server \(Linux\)](#)
 - [Étapes suivantes](#)
-

RaptorXML(+XBRL) Server doit être installé sur la machine de serveur ou le réseau sur lequel LicenseServer est connecté, puis il doit être lancé en tant que service. Il doit ensuite être enregistré avec LicenseServer. Ce n'est qu'une fois l'enregistrement effectué qu'une [licence peut être attribuée](#) depuis le LicenseServer. Cette section décrit comment enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server avec LicenseServer.

Enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server (Windows)

Vous pouvez enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server par le biais de son interface de ligne de commande (CLI) en utilisant la commande `licenseserver` :

```
RaptorXML Server:   RaptorXML licenseserver Server-Or-IP-Address
RaptorXML+XBRL Server:   RaptorXMLXBRL licenseserver Server-Or-IP-Address
```

Par exemple, si LicenseServer marche sur `http://localhost:8088`, enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server avec :

```
RaptorXML Server:   RaptorXML licenseserver localhost
RaptorXML+XBRL Server:   RaptorXMLXBRL licenseserver localhost
```

Après avoir enregistré RaptorXML(+XBRL) Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au RaptorXML(+XBRL) Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer RaptorXML(+XBRL) Server (Linux)

Sur les machines Linux, RaptorXML(+XBRL) Server peut être enregistré avec LicenseServer en utilisant la commande `licenseserver` de la CLI RaptorXML(+XBRL) Server. Veuillez noter que RaptorXML(+XBRL) Server doit être démarré avec des droits racine.

```
sudo /opt/Altova/RaptorXMLServer2018/bin/raptorxmlserver licenseserver
localhost
sudo /opt/Altova/RaptorXMLXBRLServer2018/bin/raptorxmlxbrlserver licenseserver
localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez noter que l'emplacement du programme d'exécution de RaptorXML(+XBRL) Server est :

```
/opt/Altova/RaptorXMLServer2018/bin
/opt/Altova/RaptorXMLXBRLServer2018/bin
```

Après avoir enregistré RaptorXML(+XBRL) Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au RaptorXML(+XBRL) Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Étapes suivantes

Après avoir enregistré votre produit Altova avec LicenseServer, procéder à l'étape suivante :

1. Si vous n'avez pas encore chargé votre/s fichier/s de licence sur LicenseServer (voir section précédente, [Charger la/les licence/s](#)), charger maintenant le fichier de licence et vérifier que la licence que vous souhaitez est active. Si vous avez déjà procédé à cette étape, continuer avec l'étape suivante, [Attribuer les licences](#).
2. [Attribuer une licence](#) à votre produit Altova qui a été enregistré avec le LicenseServer

Enregistrer StyleVision Server

Cette section :

- [Enregistrer StyleVision Server depuis FlowForce Server \(Windows\)](#)
 - [Enregistrer un StyleVision Server autonome \(Windows\)](#)
 - [Enregistrer StyleVision Server \(Linux\)](#)
 - [Étapes suivantes](#)
-

StyleVision Server peut être installé dans le cadre du paquet FlowForce Server ou en tant qu'un produit de serveur autonome. Dans tous les cas, il doit être enregistré avec Altova LicenseServer. Après qu'il ait été enregistré avec LicenseServer, vous pouvez [attribuer une licence](#) depuis LicenseServer. Sur les systèmes Windows, vous pouvez installer StyleVision Server dans le cadre de l'installation de FlowForce. Si StyleVision Server a été installé dans le cadre du paquet FlowForce Server, il sera automatiquement enregistré auprès de LicenseServer lorsque FlowForce est enregistré avec le LicenseServer. Sur les systèmes Linux, les deux produits doivent être installés séparément. Si StyleVision Server a été installé dans le cadre du paquet FlowForce Server, il sera automatiquement enregistré lorsque FlowForce est enregistré. Mais si StyleVision Server est installé avant FlowForce Server, vous devrez enregistrer les deux produits séparément.

Enregistrer StyleVision Server depuis FlowForce (Windows)

StyleVision Server est contenu dans un pack avec FlowForce Server, donc lorsque FlowForce Server est enregistré avec un Altova LicenseServer sur votre réseau, StyleVision Server sera également enregistré automatiquement avec LicenseServer. Vous trouverez une description de l'enregistrement de FlowForce Server dans la documentation de FlowForce Server dans la section [Enregistrer FlowForce Server avec LicenseServer](#).

Après l'enregistrement, vous pouvez vous rendre au LicenseServer et attribuer une licence de StyleVision Server sur le StyleVision Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer un StyleVision Server (Windows)

Si vous avez installé StyleVision Server en tant que pack autonome, vous devrez l'enregistrer avec un Altova LicenseServer sur votre réseau puis lui attribuer une licence à partir de Altova LicenseServer. Vous pouvez enregistrer StyleVision Server par le biais de son interface de ligne de commande (CLI) en utilisant la commande `licenseserver` :

```
StyleVisionServer licenseserver Server-Or-IP-Address
```

Par exemple, si LicenseServer marche sur `http://localhost:8088`, enregistrer StyleVision Server avec :

```
stylevisionserver licenseserver localhost
```

Après avoir enregistré StyleVision Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au StyleVision Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Enregistrer StyleVision Server (Linux)

Sur les machines Linux, StyleVision Server peut être enregistré avec LicenseServer en utilisant la commande `licenseserver` de la CLI de StyleVision Server. Veuillez noter que StyleVision Server doit être lancé avec des droits racine.

```
sudo /opt/Altova/StyleVisionServer2018/bin/stylevisionserver licenseserver localhost
```

Dans la commande ci-dessus, `localhost` est le nom du serveur sur lequel LicenseServer est installé. Veuillez noter que l'emplacement du programme d'exécution de StyleVision Server est :

```
/opt/Altova/StyleVisionServer2018/bin
```

Après avoir enregistré StyleVision Server avec succès, vous pouvez vous rendre sur LicenseServer et attribuer une licence au StyleVision Server. Vous trouverez une description de l'attribution de licence dans la section [Attribuer des licences aux produits enregistrés](#).

Étapes suivantes

Après avoir enregistré votre produit Altova avec LicenseServer, procéder à l'étape suivante :

1. Si vous n'avez pas encore chargé votre/s fichier/s de licence sur LicenseServer (voir section précédente, [Charger la/les licence/s](#)), charger maintenant le fichier de licence et vérifier que la licence que vous souhaitez est active. Si vous avez déjà procédé à cette étape, continuer avec l'étape suivante, [Attribuer les licences](#).
2. [Attribuer une licence](#) à votre produit Altova qui a été enregistré avec le LicenseServer

Attribuer des licences à des produits enregistrés

Cette section :

- [Avant d'attribuer une licence](#)
- [L'onglet Client Management](#)
- [Icônes dans l'onglet Server Management](#)
- [Note sur les cœurs et les licences](#)
- [Attribuer une licence](#)
- [Désenregistrer les produits du LicenseServer](#)

Avant d'attribuer une licence

Avant d'attribuer une licence à un produit Altova, veuillez vous assurer que :

- La licence pertinente a été mise à jour dans le [pool de licences de LicenseServer](#) et que cette licence est active.
- Votre produit Altova a été enregistré avec LicenseServer.

L'onglet Client Management

Les licences sont attribuées dans l'onglet Client Management de la page de Configuration de LicenseServer (*capture d'écran*). La capture d'écran montre dans le panneau de gauche, un appareil client comportant trois produits Altova qui ont été enregistrés auprès du LicenseServer.

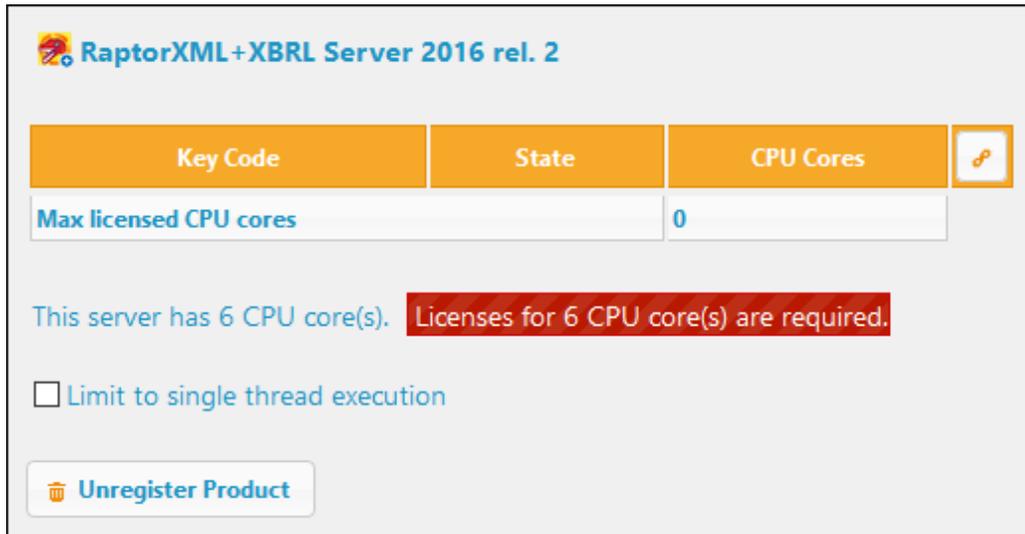
The screenshot displays the 'Client Management' tab in the Altova LicenseServer interface. On the left, a table lists registered clients. The client 'doc-aab' with user 'adoc' is selected, showing three registered products: RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2, MobileTogether Server 2.2, and XMLSpy Enterprise Edition 2016 rel. 3. The right pane provides details for the selected product, 'RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2'. It shows a table with columns for Key Code, State, and CPU Cores. The key code is 'M2L0CMY-W78MPXJ-A8H3C40-W5X55XY-C9C93D1', the state is 'Active', and the CPU Cores are '16'. Below this, it indicates 'Max licensed CPU cores' is '16' and notes that the server has 6 CPU cores, requiring licenses for 6 CPU cores. There is also a checkbox for 'Limit to single thread execution' and an 'Unregister Product' button.

Address	User	Registered Products
		All Products
doc-aab	adoc	<ul style="list-style-type: none"> RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2 MobileTogether Server 2.2 XMLSpy Enterprise Edition 2016 rel. 3

Key Code	State	CPU Cores
M2L0CMY-W78MPXJ-A8H3C40-W5X55XY-C9C93D1	Active	16
Max licensed CPU cores		16

Veillez noter les points suivants concernant l'onglet Client Management :

- Dans le panneau de gauche, chaque produit est recensé sous le nom de son appareil client. La capture d'écran ci-dessus représente un appareil client. Cet appareil client comporte trois produits Altova enregistrés auprès du LicenseServer. Si un produit Altova sur une machine client différente est enregistré auprès de ce LicenseServer, alors cette machine client, avec ses produits enregistrés, figurera également dans le panneau de gauche.
- Lorsque vous sélectionnez un appareil client dans le panneau de gauche, les détails de licence des produits enregistrés de cet appareil sont affichés dans le panneau de droite. Ici, vous pouvez éditer les attributions de licence de chaque produit.
- Chaque produit Altova enregistré sur un appareil client a sa propre entrée *Key Code* (code-clé) qui prend le code-clé d'une licence. Une licence est attribuée à un produit enregistré en cliquant sur le bouton **Edit Assigned Licenses** (Éditer les licences attribuées) (*voir la liste d'icônes ci-dessous*) et en sélectionnant la licence nécessaire de celle disponible pour ce produit dans le pool de licences. Cette procédure est expliquée en détails ci-dessous.
- Les produits de serveur présentent également une ligne expliquant combien de cœurs CPU doivent être mis sous licence pour faire fonctionner ce produit sur ce client. Si le nombre de cœurs mis sous licence est moins important que le nombre nécessaire, alors l'information est marquée en rouge (*voir capture d'écran ci-dessous*). (Le nombre de cœurs CPU devant obtenir une licence est le nombre de cœurs CPU sur ce client. Il est obtenu depuis la machine client par le LicenseServer.)



The screenshot shows the interface for "RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2". It features a table with columns for "Key Code", "State", and "CPU Cores". The "Key Code" field contains "Max licensed CPU cores" and the "CPU Cores" field contains "0". Below the table, a red warning message states: "This server has 6 CPU core(s). Licenses for 6 CPU core(s) are required." There is also a checkbox labeled "Limit to single thread execution" which is currently unchecked. At the bottom, there is a button labeled "Unregister Product".

- Si des **versions multiples** d'un seul produit (par exemple StyleVision Server 2013 et StyleVision Server 2014) ont été installées sur une machine et si chacune de ces installations ont été enregistrées avec un seul LicenseServer, alors les enregistrements multiples sont consolidés dans un seul enregistrement dans l'onglet Client Management et sont affichés en tant qu'un enregistrement unique. Lorsqu'une licence est attribuée à cet enregistrement unique, toutes les installations indiquées par cet enregistrement seront mises sous licence. Néanmoins, plusieurs instances d'une seule installation peuvent être exécutées simultanément, mais il n'est pas possible d'exécuter une instance de StyleVision Server 2013 et une instance de StyleVision Server 2014. Veillez noter que toute version récemment installée doit être enregistrée pour qu'elle puisse être exécutée.
- Les nouvelles versions des produits de serveur Altova peuvent uniquement être mises

sous licence avec la version de LicenseServer la plus récente au moment de la mise du produit sur le marché. Les produits de serveur Altova plus anciens fonctionneront avec les versions plus récentes du LicenseServer. Donc si vous installez une nouvelle version d'un produits de serveur Altova et si votre version actuelle du LicenseServer version n'est pas la version la plus récente, désinstallez l'ancienne version du LicenseServer et installez la version la plus récente. Toutes les informations d'enregistrement et d'obtention de licence contenues dans votre ancienne version du LicenseServer seront enregistrées dans une base de données sur l'appareil client au moment de la désinstallation et seront importées automatiquement dans la nouvelle version. (Le numéro de version du LicenseServer qui est approprié pour toute version particulière d'un produit de serveur est affiché pendant l'installation du produit de serveur. Vous pouvez choisir d'installer cette version avec le produit de serveur. La version du LicenseServer actuellement installée est indiquée au bas de la [page de configuration du LicenseServer](#) .)

Icônes dans l'onglet Client Management



Edit Assigned Licenses. Disponible pour chaque liste de produit. Ouvre le dialogue Edit Assigned Licenses dans lequel des nouvelles licences peuvent être attribuées et les licences déjà attribuées peuvent être éditées.



Show Licenses. Apparaît avec chaque liste de licence. Passe à [l'onglet License Pool](#) et marque la licence sélectionnée permettant de lire les détails de la licence.



Unregister Product. Le produit sélectionné sera désenregistré depuis le LicenseServer.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœur a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devrez acheter au moins une licence octacœur. Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi, deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *Limiter à une seule exécution thread*, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Attribuer une licence

Pour attribuer une licence à un produit enregistré, cliquer sur le bouton **Edit Assigned Licenses** de ce produit. Le dialogue Manage Licenses s'ouvre (*capture d'écran ci-dessous*).

Edit Assigned Licenses

Product: RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2

Registered at: doc-aab

Requires licenses for 6 CPU cores Max licensed CPU cores: **16**

Available licenses						
	#	License Type	State	Key Code	Expires in days	SMP days left
<input checked="" type="checkbox"/>	16	CPU Cores	Active	M2L0CMY-W78MP		336

Apply Changes **Go to License Pool**

Veuillez noter les points suivants à propos des licences affichées dans le dialogue Manage Licenses :

- Le produit pour lequel une licence est nécessaire est recensé dans la partie supérieure

gauche du dialogue. Dans la capture d'écran ci-dessus, le produit est Altova RaptorXML+XBRL Server.

- La machine sur laquelle le serveur est installé (Doc-aab dans la capture d'écran ci-dessus) est affichée après.
- Le dialogue affiche toutes les licences actuellement actives pour ce produit dans le pool de licences. Dans notre capture d'écran, une licence RaptorXML+XBRL Server actuellement active se trouve dans le pool de licences. (LicenseServer détectera automatiquement à partir de chaque licence dans le pool le produit pour lequel elle a été émise).
- Le type de licence peut être soit *Cores* (tous les produits de serveur Altova, y compris MobileTogether Server) ou *Users* (MobileTogether Server uniquement). Le type de licence est affiché dans la colonne *License Type*. La licence dans la capture d'écran ci-dessus a été obtenue pour 16 cœurs CPU.
- Vous devez connaître le nombre de cœurs de processeurs sur le serveur sur lequel le produit de serveur Altova a été installé. Si la machine possède un processeur double cœur, il vous faudra une licence à deux cœurs (le décompte des cœurs CPU). Le nombre de cœurs requis par le produit enregistré est indiqué sous le nom de la machine. La licence que vous attribuez à ce serveur doit être valide pour un nombre de cœurs suffisant. Veuillez noter que vous pouvez combiner des licences pour atteindre le nombre nécessaire de cœurs. Donc si le processeur de la machine est à octa-cœurs (huit cœurs), vous pouvez combiner deux licences à quatre cœurs.
- Le dialogue Edit Assigned Licenses recensera uniquement les licences actives pour ce produit. Les licences des autres produits Altova ne figureront pas dans la liste.
- Les cases à cocher des licences qui ont déjà été attribuées, par exemple, sur une autre installation du produit du réseau, seront cochées. Donc seules des licences non cochées peuvent être sélectionnées.
- La colonne *CPU Cores* (ou # pour les utilisateurs de MobileTogether Server) indique pour combien de cœurs CPU (ou MobileTogether Clients) une licence est valide.
- Si vous souhaitez procéder à des modifications du pool de licences, par exemple pour charger, activer, désactiver ou supprimer une licence, cliquer sur le bouton **Go to License Pool**.

Sélectionner la licence que vous souhaitez attribuer. La case à cocher de la licence sera cochée. De même, le nombre total de cœurs de CPU mis sous licence pour ce produit sur ce client est recensé près de la partie supérieur gauche du dialogue en tant que *Max licensed CPU cores* (voir capture d'écran ci-dessus). Vous pouvez sélectionner plus de licences si vous souhaitez augmenter le nombre de cœurs de CPU mis sous licence pour ce produit sur ce client. Dans ce cas, le *Max licensed CPU cores* sera la somme des cœurs CPU sur toutes les licences sélectionnées.

Après avoir sélectionné la/les licence/s, cliquer sur **Apply Changes**. La/les licence/s sera/ont attribuée/s à ce produit et sera/ont affichée/s dans l'onglet Client Management (voir capture d'écran ci-dessous). La capture d'écran indique qu'une licence à 16 cœurs CPU pour Altova RaptorXML+XBRL a bien été attribuée à l'appareil client.



RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2

Key Code	State	CPU Cores	
M2L0CMY-W78MPXJ-A8H3C40-W5X55XY-C9C93D1	Active	16	
Max licensed CPU cores		16	

This server has 6 CPU core(s). Licenses for 6 CPU core(s) are required.

Limit to single thread execution

 Unregister Product

Désenregistrer les produits du LicenseServer

Chaque produit Altova enregistré avec LicenseServer est recensé dans le panneau de droite (*Product licensing*) sous son nom de machine client et présente un bouton **Unregister Product** en bas de son entrée (*voir capture d'écran ci-dessus*). Cliquer sur ce bouton pour désenregistrer le produit du LicenseServer. Si une licence a été attribuée au produit, l'attribution sera terminée lors du désenregistrement du produit. Pour désenregistrer tous les produits, cliquer sur le bouton **Unregister Client and All Products** situé en haut du panneau de droite (*Product licensing*) (*voir d'abord la capture d'écran dans cette section*).

Pour réenregistrer un produit avec le LicenseServer, procéder comme suit :

- *Produits Serveur*: rendez-vous sur la page Settings dans l'UI Web du produit. Si le produit de serveur ne dispose pas d'une UI Web, ouvrez une fenêtre d'invite de commande et utilisez le CLI du produit pour l'enregistrer. Les étapes pour chaque produit de serveur sont décrites ici : [Enregistrer FlowForce Server](#), [Enregistrer MapForce Server](#), [Enregistrer MobileTogether Server](#), [Enregistrer StyleVision Server](#) et [Enregistrer RaptorXML\(+XBRL\) Server](#).
- *Produits de bureau* : Ouvrir le [Dialogue d'activation de logiciel](#) du produit (**Aide | Activation de logiciel**), passer à l'Activation par le biais du mode LicenseServer et, dans le champ *Altova LicenseServer*, sélectionner le LicenseServer que vous souhaitez pour enregistrer le produit. Le produit sera enregistré et il apparaîtra dans l'onglet de Client Management du LicenseServer, dans la liste des produits enregistrés du client.

7.8 Référence de la page de Configuration

La page de Configuration LicenseServer est l'interface d'administrateur avec le LicenseServer (UI Web). Elle permet la gestion de LicenseServer et l'obtention de la licence pour les produits Altova qui ont été enregistrés avec LicenseServer. La page de Configuration de LicenseServer est visionnée dans un navigateur web. Pour une description de l'ouverture de la page de Configuration voir les sections, [Ouvrir la Page de Config LicenseServer \(Windows\)](#), [Ouvrir la Page de Config LicenseServer \(Linux\)](#) et [Ouvrir la page de Config du LicenseServer \(macOS\)](#).

Cette section est une référence utilisateur pour la page de Configuration et est organisée selon les onglets de la page de Configuration :

- [License Pool](#) (Pool de licences)
- [Client Management](#) (Gestion du client)
- [Client Monitoring](#) (Surveillance du client)
- [Settings](#) (Paramètres)
- [Messages, Log Out](#) (Messages, Déconnexion)

Pour des instructions étape par étape de l'attribution des licences avec LicenseServer, voir la section [Comment attribuer les licences](#).

Pool de licences

Cette section :

- [Charger une licence](#)
- [Statut de la licence](#)
- [Activer, désactiver et supprimer une licence](#)
- [Icônes dans l'onglet du Pool de licences](#)
- [Informations concernant la licence](#)
- [Note sur les licences de produit de bureau](#)
- [Note sur les cœurs et les licences](#)

L'onglet **License Pool** affiche les informations concernant les licences actuellement disponibles sur LicenseServer (voir capture d'écran ci-dessous). Lorsqu'un fichier licence est chargé sur LicenseServer avec le bouton **Upload** sur cette page, toutes les licences contenues dans ce fichier licence sont placées dans le pool de licences sur LicenseServer et sont affichées sur la page License Pool. La page License Pool affiche donc un aperçu de toutes les licences actuellement disponibles sur le LicenseServer et les détails de chacune de ces licences. Sur cette page, outre le fait de pouvoir charger des licences, vous pouvez également activer, désactiver et supprimer les licences sélectionnées.

ALTOVA® LicenseServer															
License Pool															
Client Management Client Monitoring Settings Messages(0) Log Out Help															
Licenses															
<input type="checkbox"/>	Status	Name	Company	Product	Edition	Version	Key Code	Bundle ID	Start Date	End Date	Expires in days	SMP days left	#	License Type	Clients
				All Products	All	All									
<input type="checkbox"/>	Active		Altova GmbH	DatabaseS	Enterprise Editi	2015 rel. 4	GWS36BI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 machir
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	Altova GmbH	FlowForce Sen		2015 rel. 4	9FJUP0P-	-	2015-05	-	-	328	8	CPU Cores	
<input type="checkbox"/>	Active		Altova GmbH	MapForce	Enterprise Editi	2015 rel. 4	BCEB4BI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 machir
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	Altova GmbH	MapForce Sen		2015 rel. 4	23A8TT1-	-	2015-05	-	-	328	8	CPU Cores	
<input checked="" type="checkbox"/>	Active	Altova Document	Altova GmbH	RaptorXML+X		2015 rel. 4	M2L0CMY-	-	2015-05	-	-	328	16	CPU Cores	running assigned
<input type="checkbox"/>	Active	Altova Document	Altova GmbH	RaptorXML Se		2015 rel. 4	847AXW4-	-	2015-05	-	-	328	16	CPU Cores	
<input type="checkbox"/>	Active		Altova GmbH	SchemaAg		2015 rel. 4	GWVBWBI-	{D5FC74C	2015-06	-	-	355	50	Installed User	0/50 machir

Upload License File No files selected.

Charger une licence

Pour charger un fichier de licence (un fichier `.altova_licenses` que vous recevrez de la part

d'Altova GmbH pour votre produit Altova), cliquer sur le bouton **Browse**, chercher le fichier licence et le sélectionner. Cliquer sur **Upload**, pour placer toutes les licences contenues dans le fichier licence dans le pool de licences et les afficher sur la page License Pool (*capture d'écran ci-dessus*).

Statut de la licence

Les valeurs de statut de la licence sont les suivantes :

- *Activating* : (En cours d'Activation) lorsqu'une licence est chargée dans le pool de licences de LicenseServer, le serveur transmettra les données relatives aux licences au serveur de licences principal `altova.com` pour valider, authentifier et activer la licence fournie. Cela est nécessaire pour assurer la conformité avec le contrat de licence Altova. Au cours de cette activation initiale et de transaction d'authentification, qui dure généralement entre 30 secondes et quelques minutes (selon votre connexion Internet, la vitesse et le trafic réseau général), le statut de la licence indiqué sera *Activating...*
- *Failed Verification* : (Échec de la vérification) si une connexion avec le serveur de licence principal `altova.com` ne peut pas être établie, le statut de la licence dans le pool affiché sera *Failed Verification*. Si cela se produit, vérifier votre connexion Internet et vos règles de pare-feu pour assurer que LicenseServer est en mesure de communiquer avec le serveur de licence principal `altova.com`.
- *Active* : (Activé) une fois que la licence a été authentifiée et activée, le statut passera à *Active*.
- *Inactive* : (Désactivé) si une licence a été vérifiée mais qu'elle est présente sur un autre LicenseServer dans le réseau, le statut affiché sera *Inactive*. Un statut *Inactive* apparaît aussi lorsqu'une licence est désactivée manuellement dans le pool de licences par l'administrateur.
- *Pending* : si la date de démarrage d'une licence se trouve dans l'avenir, la licence sera affichée en tant que *Pending*. Le statut passera à *Active* une fois la date atteinte. Une licence *Pending* peut être attribuée à un produit et garantit que la licence d'un produit se poursuive sans interruption avant qu'une licence existante expire. Le passage à la nouvelle licence est conçu pour être une transition lisse sans interrompre les traitement de client.
- *Blocked* : (Bloqué) si une licence affiche *Blocked* dans le pool de licences, il y a eu un problème d'authentification dans la licence et le serveur de licences principal `altova.com` n'a pas donné son autorisation à LicenseServer d'utiliser cette licence. Cela pourrait être le résultat d'une violation d'un contrat de licence, d'une utilisation abusive d'une licence ou d'autres problèmes de conformité. Une fois le problème réglé, supprimer, recharger et réactiver la licence. Veuillez voir la table ci-dessous pour des informations complémentaires.

Ces statuts sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Statut	Signification
<i>Activating...</i>	Lors du chargement, l'information de licence est envoyée à altova.com à des fins de vérification. Rafraîchir le navigateur pour consulter le statut mis à jour. La vérification et l'activation peuvent prendre quelques minutes.
<i>Failed Verification</i>	Impossible d'établir une connexion avec altova.com . Après avoir établi la connexion, soit redémarrer le service, soit activer la licence (avec le bouton Activate).
<i>Active</i>	La vérification a été effectuée avec succès, la licence est activée.
<i>Inactive</i>	La vérification a été effectuée avec succès, mais la licence se trouve aussi sur un autre LicenseServer dans le réseau. Les licences peuvent être rendues inactives avec le bouton Deactivate .
<i>Pending</i>	La date de démarrage d'une licence <i>Pending</i> se trouve dans l'avenir et passera au mode <i>Active</i> à cette date. Elle peut être attribuée à un produit et garantit le renouvellement automatique de la licence d'un produit avant que la licence existante expire.
<i>Blocked</i>	La vérification a échoué. La licence est invalide et elle est bloquée. Une fois que le problème responsable du blocage de la licence a été résolu, supprimer la licence, la recharger et la réactiver. Chaque fois qu'une licence est chargée, elle prendra contact avec le serveur maître Altova, qui lancera une nouvelle vérification. Si vous ne la rechargez pas, la vérification de la licence devra attendre jusqu'à la prochaine communication prévue avec le serveur maître Altova et cela peut durer jusqu'à 24 heures. Veuillez contacter votre Support Altova si le problème persiste.

Note : Après avoir envoyé une licence à altova.com à des fins de vérification, le navigateur doit être rafraîchi pour voir le statut mis à jour. La vérification et l'activation peuvent prendre quelques minutes.

Note : Si une connexion à altova.com n'a pas pu être établie, le statut affichera *Failed Verification*. Après avoir établi une connexion, soit redémarrer le service, soit essayer d'activer la licence avec le bouton **Activate**.

Note : Lorsqu'une licence affiche un statut *Inactive* ou *Blocked*, un message d'explication du statut sera également ajouté au journal de Messages.

Seule une licence active ou pending peut être attribuée à une installation de produit. Une licence inactive pourra être activée ou supprimée du pool de licences. Si une licence est supprimée du pool de licences, elle pourra être chargée à nouveau dans le pool en chargeant le fichier de licence le contenant. Lorsqu'un fichier de licence est mis à jour, seules les licences ne se trouvant pas déjà dans le pool seront chargées dans le pool. Pour activer, désactiver ou supprimer une licence, la sélectionner et cliquer sur le bouton **Activate**, **Deactivate**, ou **Delete**, respectivement.

Connexion au Serveur de licence principal sous altova.com

L'Altova LicenseServer doit pouvoir communiquer avec le Serveur de licence principal sous `altova.com` pour valider et authentifier les données relatives aux licences et pour assurer la conformité continue avec les accords de licence Altova. Cette communication a lieu par le biais de HTTPS avec le port 443. Si Altova LicenseServer, après avoir établi la vérification initiale avec le Serveur de licence principal `altova.com`, n'est pas capable de se reconnecter avec `altova.com` pour une durée de plus de 5 jours (= 120 heures), alors Altova LicenseServer ne pourra plus utiliser les produits de logiciels Altova connectés à cet Altova LicenseServer.

Toute perte de connexion de la sorte avec les serveurs principaux `altova.com` sera inscrite dans [l'onglet Messages](#) de la [page de Configuration d'Altova LicenseServer](#). En outre, l'administrateur peut configurer Altova LicenseServer pour envoyer automatiquement un e-mail d'alerte lorsque la connexion à `altova.com` est perdue. Les paramètres des e-mails d'alerte sont disponibles dans [l'onglet Paramètres](#) de la [page de Configuration](#).

Activer, désactiver et supprimer une licence

Une licence active peut être désactivée en sélectionnant la licence et en cliquant sur **Deactiver**. Une licence inactive (bouton **Activer**) ou supprimée (bouton **Delete**). Lorsqu'une licence est supprimée, elle est retirée du pool de licences. Une licence supprimée peut être ajoutée à nouveau dans le pool de licences en chargeant le fichier de licence le contenant. Si un fichier licence est re-chargé, seules les licences qui ne se trouvent pas encore dans le pool de licences y seront ajoutées ; les licences se trouvant déjà dans le pool de licences n'y seront pas rajoutées.

Icônes dans l'onglet du Pool de licences

-  *Logo Altova MissionKit.* Apparaît à côté des noms de produits de bureau individuels Altova lorsque la licence du produit de bureau fait partie d'une licence MissionKit. Voir [Note sur les licences de produit de bureau](#) ci-dessous.
-  *Show Assigned Client (Afficher le client attribué).* Apparaît dans la colonne *Clients* d'une licence qui a été attribuée. Va vers l'onglet [Client Management](#), dans lequel les licences des produits enregistrés d'un client peuvent être gérés.
-  *Show Running Client (Afficher le client en cours).* Apparaît dans la colonne *Clients* d'une licence qui a été attribuée au logiciel actuellement en cours. Va vers l'onglet [Client Management](#) de l'appareil du client exécutant ce logiciel. Sont affichés ici, l'information concernant le client sélectionné et son logiciel enregistré.
-  *Show Info (Affiche l'info).* Apparaît dans la colonne *Clients* d'une licence qui n'a pas été attribuée. Affiche l'information concernant la licence, comme le décompte des utilisateurs et si la licence fait partie d'un paquet de licences.

Informations concernant la licence

Les informations suivantes concernant la licence sont affichées :

- *Status* : (Statut) peut être une des valeurs suivantes : *Activating (Activation)* | *Failed Verification (Échec de la vérification)* | *Active (Actif)* | *Inactive (Inactif)* | *Blocked (Bloqué)*. Voir [Statut de licence](#) ci-dessus.
- *Name, Company* : (Nom, Entreprise) le nom et l'entreprise du titulaire de licence. Cette information a été soumise au moment de l'achat.
- *Product, Edition, Version* : (Produit, Édition, Version) la version et l'édition des produits licenciés. Vous trouverez en haut de chaque colonne une liste de choix pour filtrer les licences par catégorie.
- *Key Code, Bundle ID: (Code de clé, Bundle ID)* La clé de licence pour déverrouiller le produit. Tous les produits contenus dans un seul paquet Altova MissionKit doivent présenter le même Bundle ID. Les produits non regroupés dans un paquet n'ont pas de Bundle ID.
- *Start Date, End Date: (Date de commencement, date d'expiration)* Ensemble ils indiquent la période de validité de la licence. Les licences permanentes n'ont pas de date butoir.
- *Expires in days, SMP (days left): (Clé, Expire dans jours, SMP (jours restants))* le nombre de jours restants avant que la licence expire. Chaque licence achetée est fournie avec un Support & Maintenance Package, qui est valide pour un certain nombre de jours. La colonne *SMP* note combien d'assistance vous pouvez encore profiter.
- *#, License Type* : le nombre d'utilisateurs ou de cœurs de CPU permis par la licence est recensé dans la colonne *#*. Que la licence régule les utilisateurs ou les cœurs, cela est indiqué dans la colonne *License Type*. Dans le cas du produit MobileTogether Server Altova, les licences sont aussi attribuées sur la base du nombre **d'appareils** client qui se connectent à MobileTogether Server. Dans le cas de tous les autres produits de serveur Altova, les licences sont attribuées sur la base des **cœurs CPU** uniquement (*voir note ci-dessous*). Dans le cas des produits de bureau Altova, les licences sont attribuées sur la base des **utilisateurs**. Voir [Note sur les licence de produits de bureau](#) ci-dessous.
- *Clients*: Cette colonne n'a que des entrées pour les [licences MobileTogether Server \(MTS\)](#) et les [licences de produits de bureau](#). Elle ne contient pas d'entrées pour les [licences de produits de serveur](#) non-MTS. En ce qui concerne les [licences d'appareil MobileTogether Server](#), cette colonne affiche si la licence a été attribuée. En ce qui concerne les produits de bureau, la colonne affiche le décompte de la machine et le décompte des utilisateurs tel que décrit ci-dessous.

Produits de bureau : décompte des appareils et des utilisateurs

- Le décompte d'appareils (*machine count*) indique le nombre d'appareils disposant actuellement d'une licence pour exécuter le logiciel avec une licence donnée. Par exemple, 7/10 *machines* signifie que la licence peut être utilisée pour des instances de logiciel sur 10 appareils et est actuellement utilisée pour des instances de logiciel sur 7 appareils. Cliquer sur le bouton [Show Assigned Client](#) pour vous rendre sur l'onglet [Client Management](#) et voir les détails des licences de l'appareil du client.
- Le décompte d'utilisateur (*user count*) indique le nombre d'utilisateurs utilisant actuellement la licence parmi le nombre total d'utilisateurs permis. Seuls les installations de logiciel sous licence et actuellement exécutées sont comptées. Par exemple, , 3/10 *users* signifie que la licence est actuellement utilisée par 3 utilisateurs pour un total de 10 utilisateurs autorisés. Si une installation de logiciel sous licence est actuellement en

cours, vous pouvez cliquer sur le bouton [Show Running Client](#) pour ouvrir l'onglet [Client Monitoring](#) et voir les détails des produits Altova qui sont exécutés sur les appareils des clients sur ce réseau.

- Les décomptes *user count* et *machine count* vous indiquent la capacité de licence et l'utilisation d'une licence donnée. Par exemple, si le décompte d'appareil d'une [licence d'utilisateur installée](#) est 7/10 et si le décompte utilisateur est 3/10, alors nous pouvons déduire les informations suivantes : (i) le produit de logiciel peut être mis sous licence sur 10 appareils ; (ii) le logiciel a été mis sous licence sur 7 appareils ; (iii) 3 des 7 installations de logiciel mises sous licence sont actuellement exécutées.

Désattribuer une licence

Afin de désattribuer une licence depuis une installation de logiciel sur un appareil, rendez-vous sur l'onglet [Client Management](#). Sélectionner l'appareil, puis le logiciel que vous souhaitez désattribuer. Ensuite, cliquer sur le bouton **Edit Assigned Licenses**, décocher la licence et cliquer sur **Apply Changes**.

Note sur les licences de produit de bureau

Il existe trois types de licences d'utilisateurs de produits bureau :

- *Installed User (Utilisateur installé)* : les licences ont été achetées pour un nombre bien précis d'ordinateurs sur lesquels vous aimeriez installer le logiciel. Par exemple, si vous achetez une licence *10-Installed-User*, vous pourrez installer et utiliser le logiciel sur jusqu'à 10 ordinateurs. Sur chaque appareil mis sous licence, vous pourrez démarrer autant d'instances de logiciel simultanées que vous le souhaitez. La licence, pour chaque "utilisateur installé", permet d'utiliser le produit de logiciel sur cet appareil.
- *Concurrent User (Utilisateur parallèles)* : cette licence vous permet d'installer le logiciel sur un nombre d'ordinateurs allant jusqu'au nombre d'appareils égal à 10 fois le nombre autorisé d'utilisateurs parallèles. Toutes les installations doivent se trouver sur le même réseau physique. à tout moment, le logiciel peut uniquement être utilisé par le nombre autorisé d'utilisateurs parallèles. Par exemple, si vous achetez une licence *20-Concurrent-User*, le logiciel peut être installé sur jusqu'à 200 ordinateurs se trouvant dans le même réseau physique et utilisé sur jusqu'à 20 ordinateurs simultanément à tout moment. Si vous souhaitez utiliser les licences *Concurrent User* sur des réseaux physiques différents, vous devrez acheter une licence séparée pour chaque réseau. Veuillez noter que vous ne pouvez pas utiliser une licence *Concurrent User* pour plusieurs réseaux.
- *Named User (Utilisateur nommé)* : pour chaque licence *Named-User*, vous pouvez installer le logiciel sur jusqu'à 5 ordinateurs mais seul l'utilisateur nommé dans la licence pourra utiliser le logiciel. Avec cette licence, un utilisateur peut travailler sur des ordinateurs différents à la condition que **seule une instance** du logiciel soit utilisé à tout moment.

Note à propos des licences Altova MissionKit

[Altova MissionKit](#) est une suite de produits de bureau Altova. Une licence Altova MissionKit comprend des licences individuelles pour chacun des produits de bureau dans la suite MissionKit. Chacune de ces licences de produit détient un code clé différent et unique mais le même MissionKit Bundle ID. Si vous chargez une licence Altova MissionKit sur le pool de licences, les licences individuelles de chaque produits de MissionKit est recensé dans le License Pool (affichant le [logo Altova MissionKit](#)). Si vous attribuez une de ces licences de produit à un

utilisateur particulier, tous les autres produits de ce paquet MissionKit seront aussi attribués à cet utilisateur. Par conséquent, aucun autre produit dans ce paquet MissionKit particulier ne pourra être attribué à un autre utilisateur.

Extractions de licence

Vous pouvez extraire une licence depuis le pool de licences pour une période de jusqu'à 30 jours afin de stocker la licence sur la machine du produit. Cela vous permet de travailler hors ligne, ce qui peut être utile si, par exemple, vous souhaitez travailler dans un environnement où vous n'aurez pas accès à votre Altova LicenseServer (si par exemple votre produit Altova est installé sur un laptop et que vous êtes en déplacement). Lorsque la licence est extraite, le LicenseServer affiche la licence comme étant utilisée et celle-ci ne peut pas être utilisée par une autre machine. La licence retourne automatiquement à l'état archivé lorsque la période d'extraction expire. En alternative, une licence extraite peut être archivée à tout moment par le biais du bouton **Archiver** dans le dialogue Activation du logiciel. Pour extraire une licence depuis le pool de licence sur votre machine de produit, allez sur le menu **Aide** de votre produit de bureau Altova et choisir **Activation du logiciel**. Veuillez consulter le manuel de votre produit Altova pour plus d'informations.

Note sur les cœurs et les licences

L'obtention de la licence des produits de serveur Altova, est basée sur le nombre de cœurs de processeurs disponibles sur la machine de produit. Par exemple, un processeur double cœur a deux cœurs, un processeur quadricœur a quatre cœurs, un processeur hexacœurs a six cœurs, etc. Le nombre de cœurs pour lesquels une licence a été délivrée pour un produit doit être supérieur ou égal au nombre de cœurs disponibles sur cette machine de serveur, que ce serveur soit une machine physique ou virtuelle. Par exemple, si un serveur a huit cœurs (un processeur octacœur), vous devrez acheter au moins une licence octacœur. Vous pouvez aussi additionner les licences pour obtenir le nombre souhaité de cœurs. Ainsi, deux licences de quadricœurs peuvent être utilisées pour un serveur octacœur au lieu d'acheter une licence octacœur.

Si vous utilisez un serveur d'ordinateur avec un grand nombre de cœurs CPU, mais ne disposez que d'un faible volume à traiter, vous pouvez aussi créer une machine virtuelle qui disposera d'un plus petit nombre de cœurs et acheter une licence pour ce nombre de cœurs. Il va de soi que la vitesse de traitement d'un tel déploiement sera moins rapide que si tous les cœurs disponibles sur le serveur étaient utilisés.

Note: Chaque licence de produit de serveur Altova peut être utilisée pour une seule machine client à la fois (l'appareil sur lequel le produit de serveur Altova est installé), même si la licence a une capacité de licence n'est pas utilisée. Par exemple, si une licence de 10-cœurs est utilisée pour une machine client qui détient 6 cœurs CPU, les 4 cœurs restants de la capacité de licence ne pourront pas être utilisés simultanément pour une autre machine client.

Note : En raison des fonctions de ses services, MobileTogether Server Advanced Edition ne sera exécuté que sur des machines comportant **deux ou plus de cœurs**.

Les licences MobileTogether Server

Les licences de MobileTogether Server sont basées sur le nombre des cœurs CPU dans l'appareil MobileTogether Server. Les licences cœur permettent à un nombre illimité d'appareils

MobileTogether Client de se connecter au serveur. Néanmoins, si vous cochez la case *Limiter à une seule exécution thread*, un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Cela est utile pour l'évaluation et les tests à petite échelle. Veuillez noter que, dans ce cas, un second appareil se connectera à MobileTogether Server, et prendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Gestion des clients

Cette section :

- [Icônes dans l'onglet Client Management](#)
- [Gestion des licences dans le panneau Product Licensing](#)
- [Attribution des licences](#)
- [Exécution à traitement unique](#)
- [Une machine client sous plusieurs noms différents](#)
- [Demande d'une licence d'évaluation](#)
- [Désenregistrement de produits](#)

L'onglet **Client Management** (capture d'écran ci-dessous), est divisé en deux panneaux :

The screenshot shows the Altova LicenseServer interface. The top navigation bar includes 'License Pool', 'Client Management', 'Client Monitoring', 'Settings', 'Messages(0)', 'Log Out', and 'Help'. The 'Client Management' tab is active. The interface is split into two panels. The left panel, 'Registered Clients', contains a table with the following data:

Address	User	Registered Products
doc-aab	adoc	<ul style="list-style-type: none"> RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2 MobileTogether Server 2.2 XMLSpy Enterprise Edition 2016 rel. 3

The right panel displays details for the selected client 'RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2'. It includes a table for license details:

Key Code	State	CPU Cores
M2L0CMY-W78MPXJ-A8H3C40-W5X55XY-C9C93D1	Active	16
Max licensed CPU cores		16

Below the table, a message states: 'This server has 6 CPU core(s). Licenses for 6 CPU core(s) are required.' There is a checkbox for 'Limit to single thread execution' which is currently unchecked. Buttons for 'Request evaluation licenses', 'Unregister client and all products', and 'Unregister Product' are also visible.

- *Registered clients* : le panneau de gauche affiche une liste tabulaire des appareils sur le réseau dont au moins un produit Altova est [enregistré avec LicenseServer](#). Ce genre d'appareil est appelé *registered clients*. Chaque client enregistré est recensé dans le panneau de gauche avec tous ses produits enregistrés. Afin de découvrir comment enregistrer des produits avec LicenseServer, consulter [Enregistrer les Produits](#). L'affichage dans ce panneau peut être filtré en sélectionnant ou en saisissant un filtre au haut d'une des colonnes du panneau.
- *Product licensing*: le panneau de droite. Lorsqu'un client enregistré est sélectionné dans le panneau de gauche (*Registered Clients*), les détails de licence des produits de ce client enregistré sont affichés dans le panneau de droite. Ici, vous pouvez gérer les licences de chaque produit enregistré (*description ci-dessous*).

Icônes dans l'onglet Server Management

-  *Edit Assigned Licenses.* (Éditer les licences attribuées) Disponible pour chaque produit. Le dialogue Manage Licenses (Gérer les licences) s'ouvre dans lequel des nouvelles licences peuvent être attribuées au produit et les licences déjà attribuées peuvent être éditées.
-  *Show Licenses.* (Afficher les informations de licence) Apparaît avec chaque licence. Passe à l'onglet License Pool et marque la licence sélectionnée pour que l'utilisateur puisse lire les détails de licence.
-  *Unregister This Product.* (Désenregistrer ce produit) Disponible pour chaque produit. Le produit sélectionné (sur la machine client sélectionnée) sera désenregistré du LicenseServer.

Gestion des licences dans le panneau de Product Licensing

Le panneau de droite *Product licensing*, vous permet de procéder aux étapes suivantes :

- *Assign, unassign, change a product's license: (Attribuer, désattribuer, changer une licence d'un produit)* cliquer sur le bouton **Edit Assigned Licenses** du produit pour ce faire. Voir [Attribution des licences](#) ci-dessous. Veuillez noter que chaque produit de serveur a une ligne établissant combien de cœurs de CPU doivent être mis sous licence pour exécuter ce produit sur ce client. Si le nombre de cœurs de licence est moins important que le nombre exigé, l'information sera marquée en rouge. (Le nombre de cœurs de CPU qui doit être mis sous licence est le nombre de cœurs de CPU sur ce client et qui est obtenu depuis l'appareil du client par LicenseServer.)
- *Set up a single-core, server-product license to use only one core of a client (Définir une licence à cœur unique, server-product à utiliser uniquement sur le cœur d'un client):* voir [Exécution à traitement unique](#) ci-dessous.
- *Unregister a product from LicenseServer (Désenregistrer un produit de LicenseServer) :* pour ce faire utiliser un bouton **Unregister Product** du produit. Voir [Désenregistrer des produits](#) ci-dessous.

Attribuer une licence

Pour attribuer une licence à un produit enregistré, cliquer sur le bouton **Edit Assigned Licenses** de ce produit. Le dialogue Edit Assigned Licenses s'ouvre (*capture d'écran ci-dessous*).

Edit Assigned Licenses
✕

Product:  RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2

Registered at: doc-aab +

Requires licenses for 6 CPU cores Max licensed CPU cores: **16**

Available licenses

#	License Type	State	Key Code	Expires in days	SMP days left	
<input checked="" type="checkbox"/>	16 CPU Cores	Active	M2L0CMY-W78MP		336	i

Apply Changes
Go to License Pool

Sélectionner la/les licence/s que vous souhaitez attribuer, ensuite, cliquer sur **Apply Changes (Appliquer les changements)**. Les licences seront attribuées à ce produit et seront affichées dans l'onglet *Product Licensing* de l'onglet Client Management (voir capture d'écran).


RaptorXML+XBRL Server 2016 rel. 2
+

Key Code	State	CPU Cores	
M2L0CMY-W78MPXJ-A8H3C40-W5X55XY-C9C93D1	Active	16	i
Max licensed CPU cores		16	

This server has 6 CPU core(s). Licenses for 6 CPU core(s) are required.

Limit to single thread execution

 Unregister Product

Exécution à traitement unique

Si une licence de produit de serveur Altova pour un seul cœur est disponible dans le pool de licences, une machine multi-cœurs peut se voir attribuer cette licence à cœur unique. Dans ce cas de figure, la machine exécutera ce produit sur un seul cœur. Le traitement sera donc plus lent puisque le traitement unique (ce qui est possible sur des cœurs multiples) ne sera

pas disponible. Le produit sera exécuté dans le mode de traitement unique sur cette machine.

Pour attribuer une licence à cœur unique sur une machine à multicœurs, cocher la case *Limit to single thread execution* pour ce produit.

Dans le cas de **MobileTogether Server (MTS)**, si une exécution à traitement unique est sélectionnée pour une licence à cœurs MTS, alors un seul appareil mobile pourra se connecter au MobileTogether Server à tout moment. Veuillez noter que si, dans ce cas, un deuxième appareil se connecte au MobileTogether Server, il reprendra la licence. Le premier appareil ne pourra plus se connecter et recevra un message d'erreur.

Une machine client sous des noms différents

Si une machine client est enregistrée plus d'une fois sur le LicenseServer, il peut apparaître dans l'onglet Client Management sous plusieurs nom, c. à. d. avec plusieurs entrées. Cela peut se produire par exemple si une machine est réenregistrée avec le nom d'hôte donné dans une forme différente.

Afin d'assurer que des licences supplémentaires ne sont pas attribuées en redondance à la même machine sous ses noms différents, vous devriez désenregistrer les entrées de la machine client redondante en cliquant sur le bouton **Unregister client and all products** dans le panneau en haut à droite (Product Licensing). De même, si la même licence est attribuée plusieurs fois sur le même appareil sous ses noms différents, des conflits de licence surgiront. Ainsi, pour éviter ces deux situations (licences redondantes et attributions multiples d'une seule licence), il est recommandé que les entrées redondantes d'une seule machine client soient désenregistrées.

Ci-dessous, vous trouverez les formes qu'un nom d'appareil peut prendre dans l'onglet Client Management :

- *Nom d'hôte avec le nom de domaine (le nom de domaine complètement qualifié, FQDN), comme : "win80-x64_1.my.domain.com" ou "Doc3.my.domain.com".* Cela arrive lorsque le nom d'hôte de la machine (avec ou sans les informations de domaine) est passé en tant que l'argument de la commande CLI `licenseserver` qui est utilisée pour enregistrer le produit de serveur avec LicenseServer. Par exemple : `<AltovaServerProduct> licenseserver Doc3`. Cela produit un FQDN comme : `Doc3.my.domain.com`.

Un FQDN est également produit lorsque `localhost` est fourni sur les systèmes Windows 7 et 10 en tant que le nom d'hôte.

- *Nom d'hôte sans nom de domaine. Par exemple : "win80-x64_1" ou "Doc3".* Cela se produit sur les systèmes Windows 8 lorsque `localhost` est indiqué en tant que le nom de la machine.
- *localhost.* Dans certains cas, `localhost` est également affiché en tant que le nom de la machine.

Note : Si, pendant l'installation d'un produit de serveur Altova sur les machines Windows la

machine est automatiquement enregistrée avec LicenseServer, localhost est utilisé par le programme d'installation en tant que le nom de la machine.

Connexion à un LicenseServer par VPN

Si un appareil client se connecte à votre réseau par le biais d'un service Virtual Private Network (VPN), l'appareil client peut se voir attribuer une adresse IP dynamiquement, ce qui signifie qu'il peut être identifié en tant qu'un appareil différent à chaque fois qu'il se connecte. Vous trouverez un moyen de résoudre ce problème dans la rubrique [Information de réseau](#).

Demande d'une licence d'évaluation

Vous pouvez obtenir une licence d'évaluation de 30 jours pour chacun des produits Altova installés d'un client qui a été enregistré avec LicenseServer. Cliquer sur le bouton **Request Evaluation Licenses** en haut du panneau de droite (*Product Licensing*). Un dialogue apparaît contenant une liste des produits de serveur Altova (sur cette machine client) qui ont été enregistrés avec LicenseServer. Veuillez vous assurer que les produits pour lesquels vous souhaitez obtenir une licence d'évaluation sont cochés puis remplissez les champs d'enregistrement et envoyez la demande. Altova vous enverra un e-mail contenant la/les licence/s d'évaluation pour une période de 30 jours. Pour les produits de serveur, le nombre des cœurs pour lesquels la licence est valide sera exactement le nombre requis par le produit au moment de l'envoi de la requête. Enregistrer la/les licence/s sur disque et la/les [charger sur le pool de licences](#).

Désenregistrement de produits

Chaque produit Altova enregistré avec LicenseServer est recensé dans le panneau de droite (*Product Licensing*) sous son nom de machine client et affiche un bouton **Unregister Product** en bas de son entrée. Cliquer sur ce bouton pour désenregistrer le produit depuis LicenseServer. Si une licence a été attribuée au produit, l'attribution sera terminée lorsque le produit sera désenregistré. Pour désenregistrer tous les produits, cliquer sur le bouton **Unregister Client and All Products** situé en haut du panneau de droite (*Product Licensing*) (*voir première capture d'écran dans cette section*).

Pour réenregistrer un produit avec le LicenseServer, procéder comme suit :

- *Produits serveur* : rendez-vous à la page Paramètres dans l'UI Web du produit de serveur. Si le produit de serveur n'a pas d'UI Web, ouvrir une ligne de commande et utiliser la CLI du produit pour l'enregistrer. Les étapes pour chaque produit de serveur sont décrites ici : [Enregistrer FlowForce Server](#), [Enregistrer MapForce Server](#), [Enregistrer MobileTogether Server](#), [Enregistrer StyleVision Server](#) et [Enregistrer RaptorXML\(+XBRL\) Server](#).
- *Produits de bureau* : ouvrir le dialogue [dialogue d'activation de logiciel \(Help | Software Activation\)](#), passer à l'Activation par le biais du mode LicenseServer et, dans le champ *Altova LicenseServer*, choisir le LicenseServer avec lequel vous souhaitez enregistrer le produit. Le produit sera enregistré et apparaîtra dans l'onglet Client Management du

LicenseServer, dans la liste des produits enregistrés de ce client.

Pour plus d'informations, voir la section [Attribuer des licences à des produits enregistrés](#).

Surveillance des clients

L'onglet **Client Monitoring** fournit un aperçu de l'appareil client sélectionné. L'onglet affiche les éléments suivants :

Clients extraits

Les utilisateurs finaux d'un produit de bureau Altova (pas un produit de serveur), comme XMLSpy ou MapForce, peuvent extraire une licence qui est enregistrées auprès de LicenseServer. Cela peut se produire dans des situations où l'on peut penser que l'appareil de l'utilisateur final sera hors ligne pendant une certaine période. La licence peut être extraire du LicenseServer pour la période pendant laquelle l'appareil sera hors ligne. Pour cette période, l'utilisateur final peut continuer à utiliser le produit de bureau Altova sans prendre contact avec LicenseServer. Les licences et les utilisateurs qui sont actuellement extraits, ainsi que la période d'extraction sont recensés sous ce titre.

Note : L'extraction de licence est effectuée par l'utilisateur final par le biais du dialogue Activation de logiciel (**Aide | Activation de logiciel**) du produit de bureau Altova.

Clients en cours

Une liste des produits Altova actuellement en cours d'exécution sur ce client. Si plusieurs instances d'un produit sont exécutées, chacune de ces instances est recensée.

Running Clients								
Product	Edition	Version	User	Address	State	Failover	Last seen (seconds ago)	
 RaptorXML+XBRL Serv		2016 rel. 2	DOBRA	doc-aab	Running		8	 
 XMLSpy	Enterprise Editic	2016 rel. 3	adoc	doc-aab	Running		11	 

Note : [Failover LicenseServers](#) travaille avec des applications client de version v2015rel3 ou plus récente (dans le cas d'Altova MobileTogether Server, version 1.5 ou plus récente) ; les clients plus vieux sont marqués.

Note : Si une licence pour un produit de bureau est extraite, elle sera affichée dans une section séparée *Checked-out Clients* de l'onglet Surveillance des clients. La licence sera indiquée comme en cours d'exécution et ne pourra pas être utilisée pour une autre machine sur le réseau.

Icônes dans l'onglet Client Monitoring



Show Licenses. (Afficher les informations de licence) Disponible pour chaque instance de produit. Passe à [l'onglet License Pool](#) et marque la licence de l'instance de produit sélectionnée.



Manage Client. (Gérer le client) Disponible pour chaque instance de produit. Passe à l'onglet [Client Management](#), et souligne le client de l'instance de produit sélectionné.

Paramètres

Cette section :

- [Paramètres Failover LicenseServer](#)
- [Paramètres de réseau](#)
- [Paramètres e-mail d'alerte](#)
- [Paramètres divers](#)

Ci-dessous vous trouverez la description de l'onglet **Settings** (Paramètres) ci-dessous. Vous pouvez définir les éléments suivants :

- Une **période d'attente jusqu'à la fermeture du LicenseServer**. Une fermeture sera généralement implémentée pour l'entretien du serveur. Le temps jusqu'à la fermeture peut être utilisée pour économiser du temps pour les clients exécutant des produits de bureau Altova. Le temps de fermeture que vous sélectionnez est le temps maximum de fermeture. LicenseServer se fermera plus tôt, dès que LicenseServer ne sera plus connecté à un client exécutant un produit de bureau. Le compte à rebours de la fermeture démarrera lorsque vous cliquerez sur **Shutdown**. Pour annuler la fermeture, cliquer sur **Abort Shutdown**. Afin de permettre aux clients un fonctionnement pendant la fermeture de LicenseServer, configurer un [Failover LicenseServer](#).
- Un second LicenseServer peut être configuré pour prendre en charge depuis le Primary LicenseServer sur celui-ci n'est plus disponible. Le second LicenseServer est appelé le [Failover LicenseServer](#). Vous trouverez une description de la configuration des paramètres [ici](#).
- Le mot de passe pour la connexion au LicenseServer. Saisir le mot de passe désiré et cliquer sur **Change Password (Changer mot de passe)**.
- Tester la connectivité à Altova en cliquant sur **Test Connection to Altova (Connexion test à Altova)**. Noter que vous devez enregistrer les nouveaux paramètres (en cliquant sur le bouton **Save (Enregistrer)** au bas du panneau) avant de tester la connexion. Le bouton **Test Connection to Altova** est désactivé pendant que le test est en cours et se réactive lorsque le test est terminé.
- Les paramètres de réseau pour la page de configuration (UI Web) à base web, pour le serveur proxy (le cas échéant) utilisé pour établir la connexion à Internet (le cas échéant), et pour la disponibilité de LicenseServer (License Service). Ces paramètres sont décrits dans les [Paramètres de réseau](#) ci-dessous.
- Les paramètres de serveur d'e-mail et le destinataire d'e-mail d'alerte à contacter en cas d'une occurrence de LicenseServer particulière. Ces paramètres sont décrits dans les [Paramètres de mail d'alerte](#) ci-dessous.
- Après avoir modifié un paramètre, cliquer sur **Save**, en bas du panneau. Veuillez noter que les modification des paramètres ne prendront effet que s'ils sont enregistrés.

Paramètres de LicenseServer Failover

Un second LicenseServer peut être configuré pour reprendre les tâches du LicenseServer primaire si celui-ci n'est plus disponible. Ce second LicenseServer est appelé **Failover LicenseServer**.

Failover LicenseServer Settings

To reduce the risk of an unavailable LicenseServer you can configure a second LicenseServer as a backup or "Failover LicenseServer".
In the event that the Primary LicenseServer becomes unavailable a Failover LicenseServer can take over.

LicenseServer Mode

Primary LicenseServer

Failover LicenseServer

Please note: The Failover LicenseServer periodically synchronizes all licenses, registered clients and license assignments from the Primary LicenseServer. Whenever a Failover LicenseServer takes over from a Primary LicenseServer any changes to these items made on the Failover LicenseServer during this period will be lost as soon as the Primary LicenseServer regains control. Other settings such as Proxy Server and Mail settings are independently set in each server and are not synchronized.

This is a Failover LicenseServer for the LicenseServer at kubu6.altova.com

Last seen 2/5/2015, 11:56:04 AM

Pour configurer un LicenseServer en tant que Failover LicenseServer, procéder comme suit :

1. Installer le LicenseServer comme décrit dans la section d'installation.
2. Configurer le mode de LicenseServer sur *Failover LicenseServer* en activant le bouton radio correspondant (*voir capture d'écran ci-dessus*). (Par défaut, le mode de LicenseServer Mode est défini sur *Primary LicenseServer*.)
3. Dans le dialogue Find the Primary LicenseServer (Trouver le LicenseServer Primaire) qui s'ouvre (*capture d'écran ci-dessous*), saisir le LicenseServer Primaire que vous souhaitez sauvegarder avec ce LicenseServer Failover. Vous pouvez procéder de deux manières :
(i) cliquer sur **Search for LicenseServers** puis sélectionner dans la liste de choix le LicenseServer que vous souhaitez sauvegarder depuis la liste des LicenseServers trouvés ;
(ii) cliquer sur **Manually Enter Address**, et saisir l'adresse du LicenseServer que vous souhaitez sauvegarder. Après avoir saisi le LicenseServer Primaire, cliquer sur **Connect to Primary LicenseServer**.



4. Un dialogue de confirmation apparaît vous demandant si vous souhaitez définir le LicenseServer actuel en tant que le LicenseServer Failover du LicenseServer Primaire que vous venez de sélectionner. Si vous continuez avec la confirmation, vous supprimerez toute licence installée et les clients enregistrés. Cliquer sur **Yes** si vous souhaitez confirmer.

Une fois qu'un LicenseServer Failover a été configuré, le LicenseServer Primaire et LicenseServer Failover présenteront des notifications à propos de leurs modes respectifs dans la partie supérieure de la page de Configuration. Dans les deux captures d'écran ci-dessous, le LicenseServer Failover est montré tout d'abord, suivi du LicenseServer Primaire.



Veillez noter les points suivants :

- Après la configuration d'un LicenseServer Failover, il synchronisera périodiquement toutes les licences, les clients enregistrés et les accords de licence du Primaire. Si celui-ci n'est plus disponible, le Failover reprend le rôle du LicenseServer. Une fois que le Primaire est à nouveau disponible, il reprend le contrôle à partir du Failover. Toute modification concernant la licence réalisée sur le Failover au cours de cette période sera perdue lorsque le Primaire reprend le service.
- Le LicenseServer Failover fournira des licences uniquement aux clients de version 2015 rel 3 ou plus récente. Les clients plus anciens sont marqués en tant que tels dans l'[onglet Client Monitoring](#) du LicenseServer Primaire (*capture d'écran ci-dessous*). Nous recommandons de mettre vos applications client au niveau de la version 2015 rel 3 ou plus récente (dans le cas d'Altova MobileTogether Server, version 1.5 ou plus récente) si vous souhaitez utiliser la fonction LicenseServer Failover (dans le cas d'Altova MobileTogether Server, version 1.5 ou plus récente).

Extraction de licence

Vous pouvez choisir si vous voulez permettre aux licences de bureau d'être extraites du pool de licences vers l'appareil sur lequel le produit de bureau Altova est installé. Si vous autorisez cette opération, un client qui a acquis une licence depuis votre LicenseServer peut extraire cette licence et demeurer sans contrôle pour une période pouvant aller jusqu'à la période maximum que vous avez définie dans ce paramètre. La période maximum autorisée pour les extractions est de 30 jours. (Cela permet à un client de continuer à utiliser le produit de bureau même lorsque l'accès au LicenseServer n'est pas possible (par ex. pendant les voyages) ou n'est pas souhaité.) Le client peut effectuer l'extraction par le biais de la commande **Aide | Activation du logiciel** de l'application bureau Altova.

Une fois qu'une licence a été extraite, elle est déplacée vers la section *Clients extraits* de l'onglet [Surveillance des clients](#). Elle sera considérée être en utilisation et ne sera pas disponible pour une utilisation par d'autres clients sur le réseau.

Paramètres de réseau

Les administrateurs peuvent spécifier des points d'accès de réseau à la page de configuration de LicenseServer et sur LicenseServer.

Web UI

Changing these settings will cause the LicenseServer to restart and any currently running and licensed applications will be shut down!

Configure the host addresses where the web UI is available to administrators.

All interfaces and assigned IP addresses
 Only the following hostname or IP address:
 Ensure this hostname or IP address exists or LicenseServer will fail to start!

Configure the port used for the web UI.

Dynamically chosen by the operating system
 Fixed port
 Ensure this port is available or LicenseServer will fail to start!

Proxy Server

Configure the proxy server connection details if a proxy server is needed to communicate with Altova's servers.

Hostname
 Port Number If the port number is left blank the default port 1080 will be used.
 User Name
 Password Leave the user name and password blank if no authentication is required.

License Service

Configure the host addresses where the LicenseServer service is available to clients.

All interfaces and assigned IP addresses
 Local only (localhost)
 Only the following hostnames or IP addresses:
 Ensure the hostnames or IP addresses exist or LicenseServer will fail to start!

- **Web UI:** (UI Web) les adresses IP autorisées peuvent varier de toutes les interfaces et adresses IP sur cette machine à une adresse fixe et les ports peuvent être soit calculés dynamiquement soit fixes. Cela permet une gamme étendue d'adresses IP autorisées : Paramètres de port. Le paramètre de port par défaut est **8088**.
- **Proxy Server (Disponible depuis la version v1.3):** (Serveur proxy (disponible à partir de v1.3 et plus) Si un serveur proxy est utilisé pour une connexion à Internet, les détails du serveur proxy doivent être saisis dans le panneau Proxy Server (voir capture d'écran ci-dessus). Sinon, les paramètres du serveur proxy peuvent être laissés en blanc. Pour configurer LicenseServer pour utiliser un serveur proxy, saisir le nom d'hôte du serveur proxy et, si nécessaire, un numéro de port. Si le serveur proxy ne nécessite pas d'authentification, alors vous pourrez laisser les champs *User Name (Nom utilisateur)* et *Password (Mot de passe)* en blanc.
- **License Service:** (Service de licence) la machine sur laquelle License Server est installée peut être connectée à plusieurs réseaux par le biais d'une ou plusieurs interfaces de réseau. Sur chaque réseau, la machine License Server est connue par un nom d'hôte et une adresse IP. Le paramètre de *License Service* vous permet de configurer sur quels

réseaux le service de licence est disponible. L'option `localhost` permet un service uniquement sur la machine locale. Si vous établissez une liste des noms d'hôte et/ou des adresses IP, utilisez une liste séparée par des virgules sans aucun espace (par exemple : `hostname1,IPAddress1,hostname2`). Le numéro de port du service est fixé à **35355**.

Les paramètres par défaut permettent un accès sans restrictions au LicenseServer et à sa page de configuration à partir de laquelle les réseaux vers LicenseServer sont connectés. Si vous souhaitez restreindre l'accès soit à LicenseServer soit à sa page de configuration, saisissez les paramètres appropriés et cliquez sur **Save**.

Exécutez un test de connectivité (*voir ci-dessus*) pour vérifier que les paramètres sont corrects.

Paramètres de mail d'alerte

Altova LicenseServer doit être connecté au serveur `altova.com`. Si la connexion est interrompue pendant plus de 24*5 heures (5 jours), LicenseServer n'autorisera pas les licences. En conséquence, les sessions de travail avec les produits Altova sous licence par LicenseServer pourraient être sujettes à des interruptions.

Il est possible d'envoyer un mail d'alerte à une adresse e-mail pour avertir l'administrateur qu'une connexion est interrompue. Le panneau Alert Mail (*voir capture d'écran ci-dessous*) vous permet de saisir les paramètres pour envoyer les messages d'alerte à une adresse e-mail d'un administrateur.

Alert Mail

Configure email settings for communication with administrator.

SMTP Host

SMTP Port

User authentication

User password

From

To

Miscellaneous

Show hint how to receive evaluation licenses for a server product

Send a warning email if contact with a running product is lost.

SMTP Host et *SMTP Port* sont les détails d'accès du serveur d'e-mail à partir duquel l'alerte d'e-mail sera envoyée. *User Authentication* et *User Password* sont les identifiants d'utilisateur pour accéder au serveur d'e-mails. Le champ *From (De)* prend l'adresse du compte e-mail à partir duquel l'e-mail sera envoyé. Le champ *To (À)* prend l'adresse e-mail du destinataire.

Cliquer **Save** lorsque vous avez terminé. Après avoir enregistré les paramètres de mail d'alerte, les alertes par e-mail seront envoyées à l'adresse spécifiée à chaque fois qu'un événement particulier se produit, par exemple, lors de la perte d'une connexion à `altova.com`. Veuillez noter que de tels événements sont également enregistrés dans l'[onglet Messages](#) où ils peuvent y être consultés.

Paramètres divers

Show hints for receiving and deploying evaluation licenses (Montrer des indices de réception et de déploiement des licences d'évaluation)

Cocher cette case (voir capture d'écran ci-dessus) pour afficher en haut de la page de configuration de brèves instructions concernant comment évaluer et déployer les licences d'évaluation.

Send a warning email if contact with a running product is lost (Envoyer un e-mail d'avertissement si un produit en cours d'exécution est perdu)

Un message d'avertissement est envoyé depuis l'adresse *From (De)* à l'adresse *To (À)* si une connexion avec un produit mis sous licence en cours d'exécution est perdue.

Messages, Log Out

L'onglet **Messages** affiche tous les messages pertinents aux licences dans le pool de licences du LicenseServer. Chaque message contient un bouton **Delete** (Supprimer) qui vous permet de supprimer ce message.

L'onglet **Log Out** (Déconnexion) sert de bouton de déconnexion. Cliquer sur l'onglet pour vous déconnecter immédiatement, le masque de connexion s'affiche.

7.9 Réinitialisation du mot de passe

Si vous oubliez votre mot de passe LicenseServer, vous pouvez utiliser la commande `passwordreset` depuis la CLI pour réinitialiser le mot de passe à `default`.

1. Ouvrir une fenêtre de ligne de commande.
2. Passer au répertoire où le pack d'application de LicenseServer ou le programme d'exécution est installé.
3. Saisir la commande : `licenseserver passwordreset`
Cela permet de réinitialiser le mot de passe d'administrateur de LicenseServer à `default`.
4. Vous pouvez maintenant vous connecter à la UI Web Administrateur avec le mot de passe `default`.

Index

A

Actions de serveur,

journal de, 107

Adresse de serveur, 111

Adresse du serveur, 111

Adresse IP des clients, 150

Altova LicenseServer,

(voir LicenseServer), 148

enregistrement, 111

lancer, 47

paramètres de connexion, 111

Altova ServiceController, 160

Aperçu MobileTogether Server, 7

Attribuer des licences, 192, 207

C

Caches,

créer, 109

paramètres de, 109

Certificats SSL, 111

Charger les licences, 174, 199

Chiffage, 51

ChiffageSSL, 51

Clients mobiles,

information pour les, 75

commande exportresourcestrings, 139

commande help, 144

commande licenseserver, 128

commande setdeflang, 142

Commandes,

exportresourcestrings, 139

help, 144

licenseserver, 128

setdeflang, 142

Configuration,

sur Linux, 22

sur Mac OS X, 31

sur Windows, 15

Connexion Active directory, 111

Connexion utilisateur,

et mots de passe spécifiques au domaine, 111

importer les domaines utilisateur pour, 111

Connexions VPN sur LicenseServer, 150

cryptage SSL, 40

D

Déclencheurs pour services de serveur,

Paramètres de déclencheurs HTTP, 71

Déclencheurs pour les services de serveur,

déclencheur de minuteur, 67

gestion de, 67

paramètres de déclencheur à minuteur, 69

Déclencheurs pour services de serveur,

paramètres de déclencheur de système de fichier, 70

Déconnexion, 222

Délais d'expiration de session de serveur, 111

E

E-mails d'alerte, 214

Enregistrer FlowForce Server avec LicenseServer, 180

Enregistrer les produits de bureau avec LicenseServer, 179

Enregistrer MapForce Server avec LicenseServer, 185

Enregistrer StyleVision Server avec LicenseServer, 190

F

Fichiers de serveur,

gestion de, 82

structure de, 82

FlowForce Server,

enregistrer avec LicenseServer, 180

Flux de travail, 82

I

Information de réseau,

Information de réseau,

- connexions via VPN, 150
- et adresse IP du client, 150
- procédure de connexion, 150

Installation sur Linux, 23**Installation sur Mac OS X, 32****Installation sur Windows, 16****Interface administrateur, 198****J****Journal des actions de serveur, 107****L****Licence sur Linux, 26****Licence sur Mac OS X, 35****Licence sur Windows, 18****Licences,**

- attribuer, 192, 207
- charger, 174, 199

Licences utilisateur,

- gestion de, 105

LicenseServer,

- enregistrement, 111
- enregistrer FlowForce Server avec, 180
- enregistrer les produits de bureau avec, 179
- enregistrer MapForce Server avec, 185
- enregistrer StyleVision Server avec, 190
- étapes d'attribution des licences, 161
- installation sur Linux, 155
- installation sur Mac OS X, 158
- installation sur Windows, 153
- interface avec, 198
- lancer, 163
- Page de configuration, 198
- paramètres, 214
- paramètres de connexion, 111
- voir Altova LicenseServer, 47

Linux,

- installation sur, 23
- licence sur, 26

Liste des utilisateurs client, 105**Localisation, 139, 142****M****Mac OS X,**

- installation sur, 32
- licence sur, 35

MapForce Server,

- enregistrer avec LicenseServer, 185

Messages, 222**Mise à jour, 152****MobileTogether Server, 3**

- configurer, 14
- installer, 14
- lancer, 49
- licence, 14
- utiliser, 9

Mot de passe,

- par défaut au démarrage, 165

Mot de passe par défaut, 165**Mots de passe,**

- activer les domaines pour, 111

N**Navigateurs,**

- activer l'exécution de solutions pour, 111

Navigateurs web,

- activer l'exécution de solutions pour, 111

Nom d'hôte des clients, 150**O****Onglet Server Management, 192, 207****Onglet Server Monitoring, 213****P****Page de configuration, 198**

- ouvrir sur Linux, 168
- ouvrir sur Mac OS X, 171
- ouvrir sur Windows, 165

Page de configuration, 198

- URL de, 165
- URL de (Linux), 168
- URL de (Mac OS X), 171

Page de configuration LicenseServer,

- (voir Configuration page), 165
- (voir page de configuration), 168, 171

Paramètres, 111, 214**Paramètres de cache, 111****Paramètres de déclencheur à minuteur, 69****Paramètres de déclencheur de système de fichier, 70****Paramètres de déclencheurs HTTP, 71****Paramètres de journal, 111****Paramètres de réseau, 214****Paramètres de simulation, 111****Paramètres d'hôte, 111****Permissions, 82****Politique de mots de passe,**

- attribuer des membres à, 101
- créer, 101

Pool de licences, 174, 199**Ports,**

- pour les administrateurs de serveur, http et https, 111
- pour les clients mobiles, http et https, 111

Ports administrateur, 56, 111**Ports client, 111****Ports client mobile, 111****Ports d'administrateur de serveur, 111****Ports HTTP et HTTPS,**

- pour les administrateurs de serveur, 111
- pour les clients mobiles, 111

Ports Mobile client, 56**Privilèges, 60**

- liste descriptive de, 63

Produits de bureau,

- enregistrer avec LicenseServer, 179

R

Rapports,

- de privilèges, 103
- de privilèges par utilisateur, 103

Répertoire de solutions sur le serveur, 111**Répertoire de travail, 111****Répertoire de travail de la solution du côté serveur, 111****Restaurer MobileTogether Server, 76****Rôles, 60**

- attribuer des membres à, 97
- créer, 97
- définir des privilèges pour, 97

S

Sauvegarder MobileTogether Server, 76**ServiceController, 160****Services,**

- aperçu de configuration, 67
- déclencheur de système de fichier pour, 70
- déclencheur à minuteur pour, 69
- déclencheur HTTP pour, 71
- gestion de déclencheur, 67

Statistiques,

- d'utilisation de solution, 72

Statistiques de serveur, 72**StyleVision Server,**

- enregistrer avec LicenseServer, 190

U

Utilisateurs, 60

- attribuer des rôles à, 92
- création de nouveaux, 92
- gérer, 92
- supprimer, 92

Utilisation de la ligne de commande, 126

W

Windows,

- installation sur, 16
- licence sur, 18