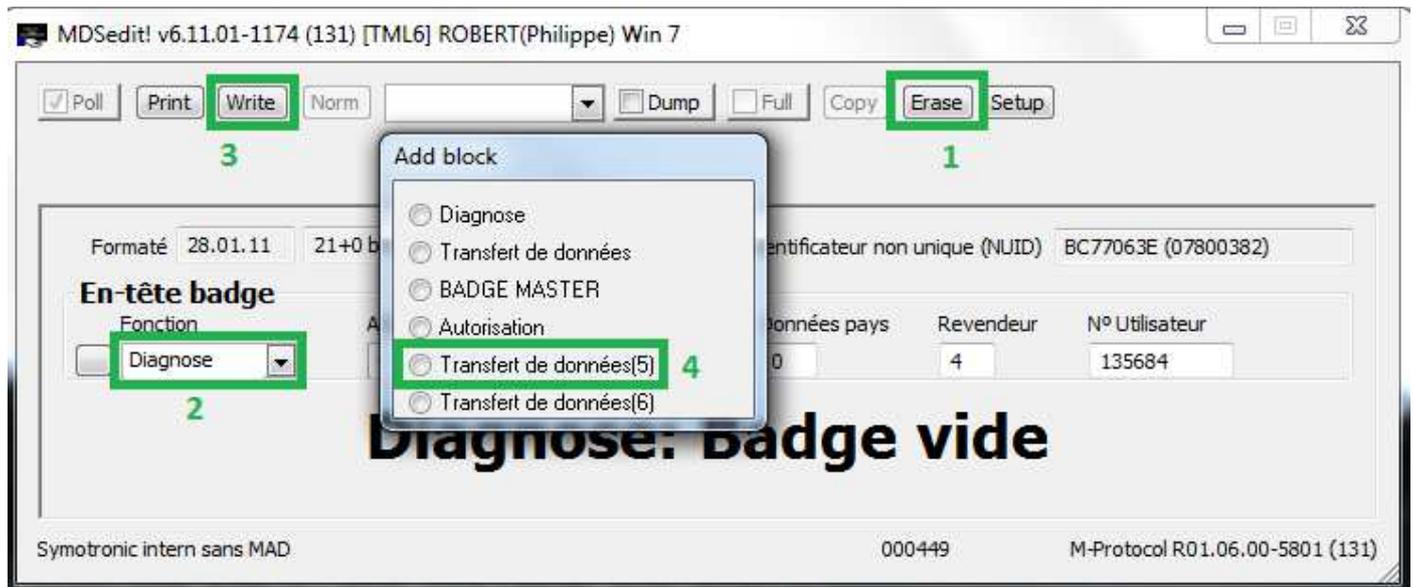


TRANSFERT DE LICENCE

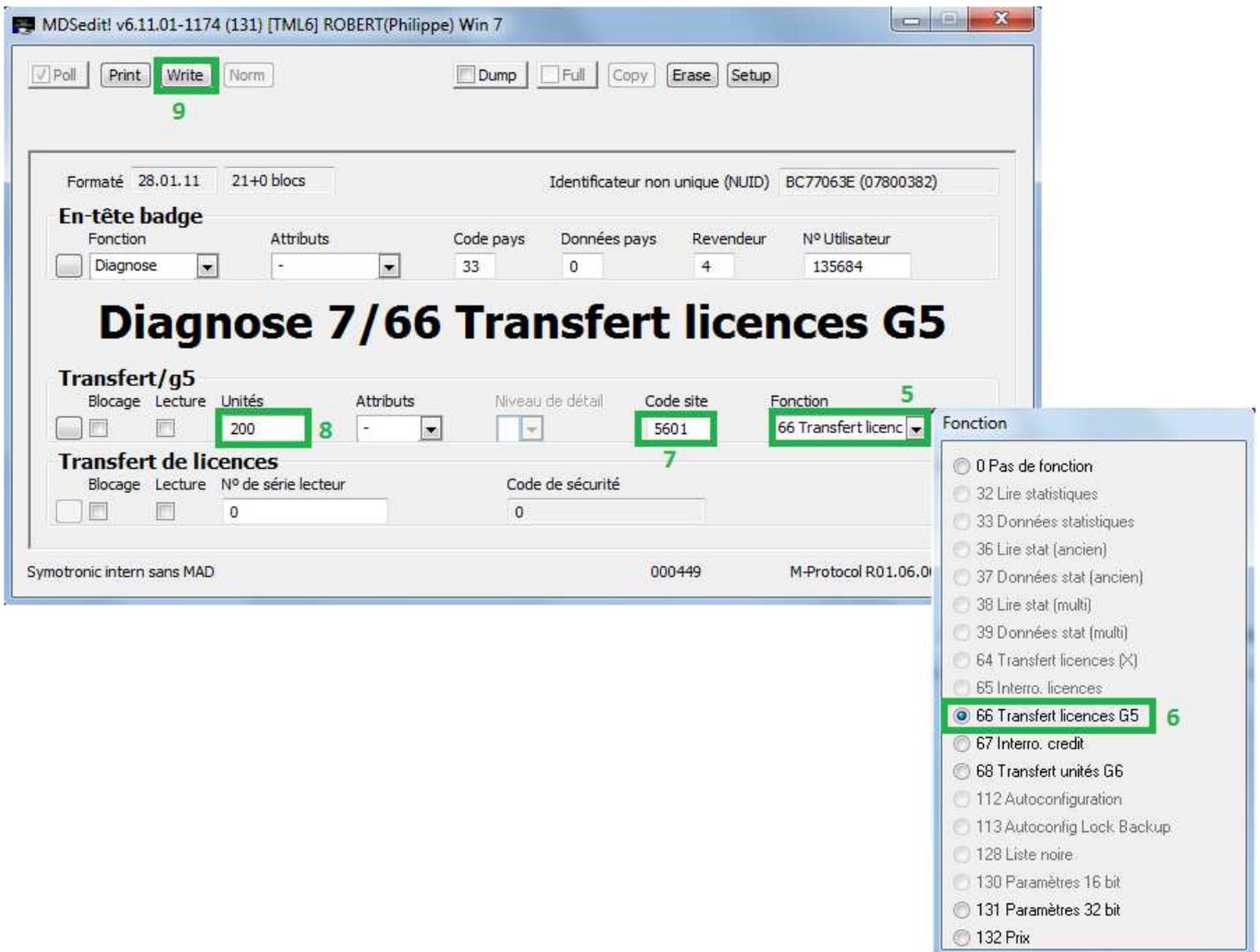
I – FAIRE UNE BADGE TRANSFERT DE LICENCE

Le badge peut être n'importe quel type de support 1k (clés, carte, patch, etc.).



Lancer le logiciel « MDSEdit » puis poser le badge sur votre terminal.

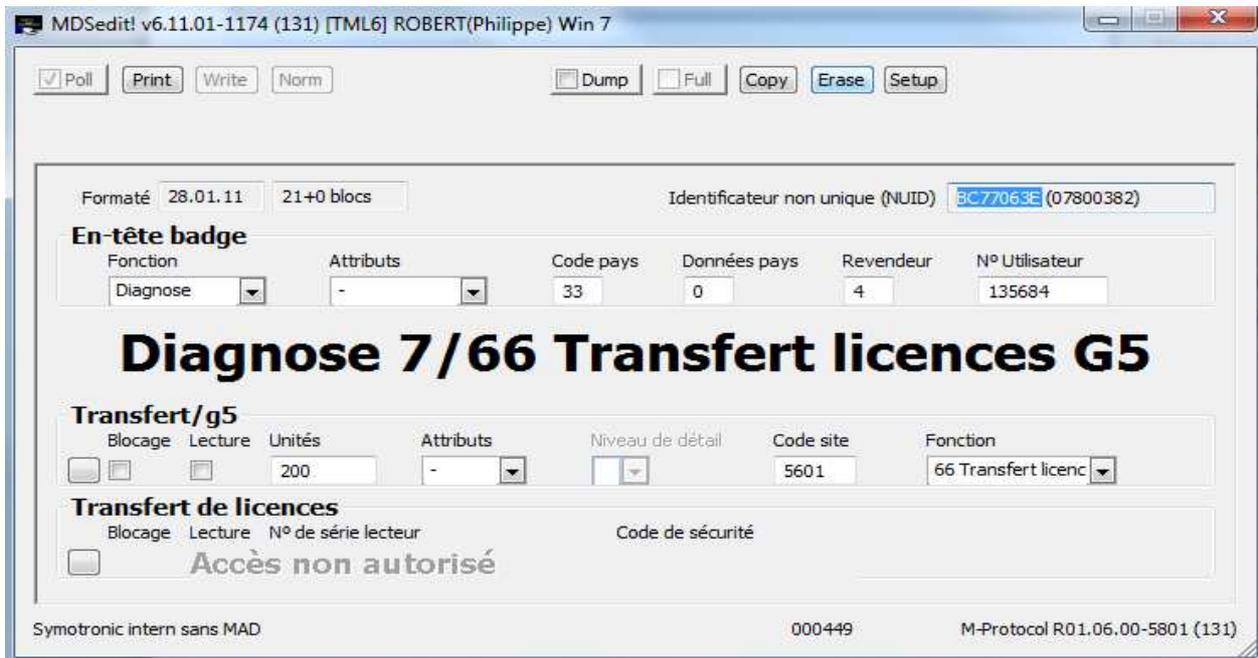
- 1- Commencer par faire un « Erase ».
- 2- Choisir la fonction « diagnose » de l'en-tête badge.
- 3- Faire un « Write »
- 4- Ouvrir le menu déroulant puis sélectionner « Transfert de données(5) ».



Le bloc Transfert /g5 apparaît.

- 5- Ouvrir le menu déroulant de la fonction transfert /g5.
- 6- Sélectionner « 66 Transfert de licences G5 ».
- 7- Saisir le code site de votre client.
- 8- Saisir le nombre de licence à créditer dans le badge (l'exemple ci-dessus: 200 licences).
- 9- Terminer par un « Write ».

Si tout est correct alors vous devriez obtenir la fenêtre ci-dessous :



Retirer votre badge et fermer MDSEdit.



Reposer votre badge sur le terminal.

Les licences sont débitées du terminal et sont transférées dans le badge.

Le nouveau solde de licence s'affiche également ci-dessous dans la partie « New ».

Rappel:

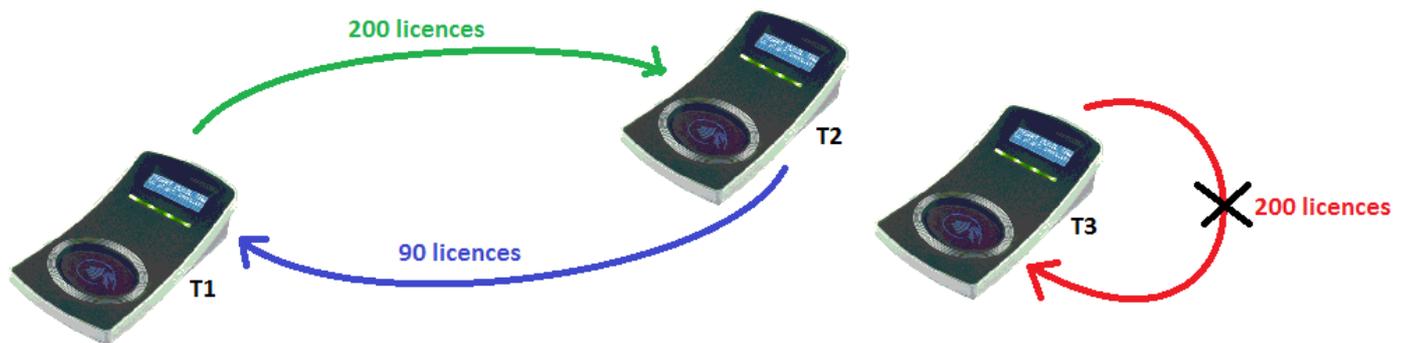
1 licence = 10 crédits licences

200 licences = 2000 crédits licences

Les terminaux 6 affichent en crédit licence tandis que les terminaux 5 en licence.

Après avoir déposé les licences sur un autre terminal (Génération 5 ou Génération 6), le badge transfert de licence passe automatiquement en badge « interroge crédit ». Cette fonction affiche le nombre de licence restant dans le terminal lorsque vous posez le badge.

II – RECUPERER LES LICENCES



Illustrons par un exemple:

Un badge transfert de licence a été fait sur T1 de 200 licences pour T2. Après utilisation, s'il reste 90 licences, elles peuvent être retournées sur T1 avec un autre badge transfert de licence.

Attention, un badge transfert de licence ne peut pas déposer ses licences directement dans son terminal d'origine. Il faudra au préalable les déposer sur un terminal tiers. Refaire la manipulation du premier exemple pour les récupérer.