

# FluidDraw® P6

## Instalación y licencias



1	Información general.....	2
2	Inicio rápido – Instalación local .....	4
3	Requisitos del sistema .....	5
4	Escenarios de instalación de FluidDraw – Resumen .....	5
4.1	Explicación de los símbolos utilizados.....	5
4.2	Instalación local con licencia local.....	6
4.3	Instalación local de FluidDraw y servidor de licencias .....	6
4.4	Instalación de red (instalación servidor-cliente) y servidor de licencias.....	7
4.5	Instalaciones locales de FluidDraw y varios servidores de licencias .....	8
4.6	Escenario mixto .....	9
4.7	Procedimiento para las instalaciones servidor-cliente .....	9
4.8	Dongle USB – CmDongle .....	10
5	Instalación de FluidDraw .....	12
6	Instalación de cliente .....	16
7	Instalación del servidor de licencias .....	19
8	Activar licencias .....	21
8.1	Asistente de activación licencias en línea de FluidDraw .....	22
8.2	Activación de licencia mediante el License Central WebDepot de Festo .....	25
8.3	Desactivación de licencias basada en archivos (sin acceso a Internet) .....	27
9	Comprobación de licencias en FluidDraw.....	35
9.1	Uso actual de licencias.....	35
9.2	Licencias activadas .....	35
10	Administración de la licencia .....	36
10.1	Instalación del software de gestión de licencias (CodeMeter Runtime).....	36
10.2	Inicio del CodeMeter WebAdmin .....	36
10.3	Mostrar detalles de licencia .....	37
10.4	Comprobación de la configuración del servidor .....	38
10.5	Comprobar la configuración de clientes.....	38
11	La licencia no se encuentra al iniciarse FluidDraw.....	39
12	Actualización de FluidDraw .....	40
13	Licencias de FluidDraw 365 .....	41
14	Parámetros de instalación para una distribución de software central.....	42
15	Resumen – Observaciones importantes.....	44



## 1 Información general

Todas las licencias de FluidDraw son licencias de red que pueden usarse de forma compartida a través de un servidor de licencia o de forma local en un ordenador o Notebook. Las licencias se entregan en forma de ticket directamente después de adquirirse y pueden activarse de forma inmediata en FluidDraw. Están disponibles las siguientes licencias:

Suscripción anual FluidDraw 365	Compra de la licencia FluidDraw P6
La suscripción anual autoriza siempre a usar la versión actual. Asimismo, se incluye una actualización a la versión P7 (o superior) y actualizaciones dentro de la versión P6. La licencia tiene un periodo de validez de un año y se renueva de forma automática. La suscripción puede cancelarse en cualquier momento.	Use FluidDraw P6 de forma ilimitada. Se incluyen actualizaciones dentro de la versión 6.

Encontrará esta y más información adicional en Festo AppWorld:

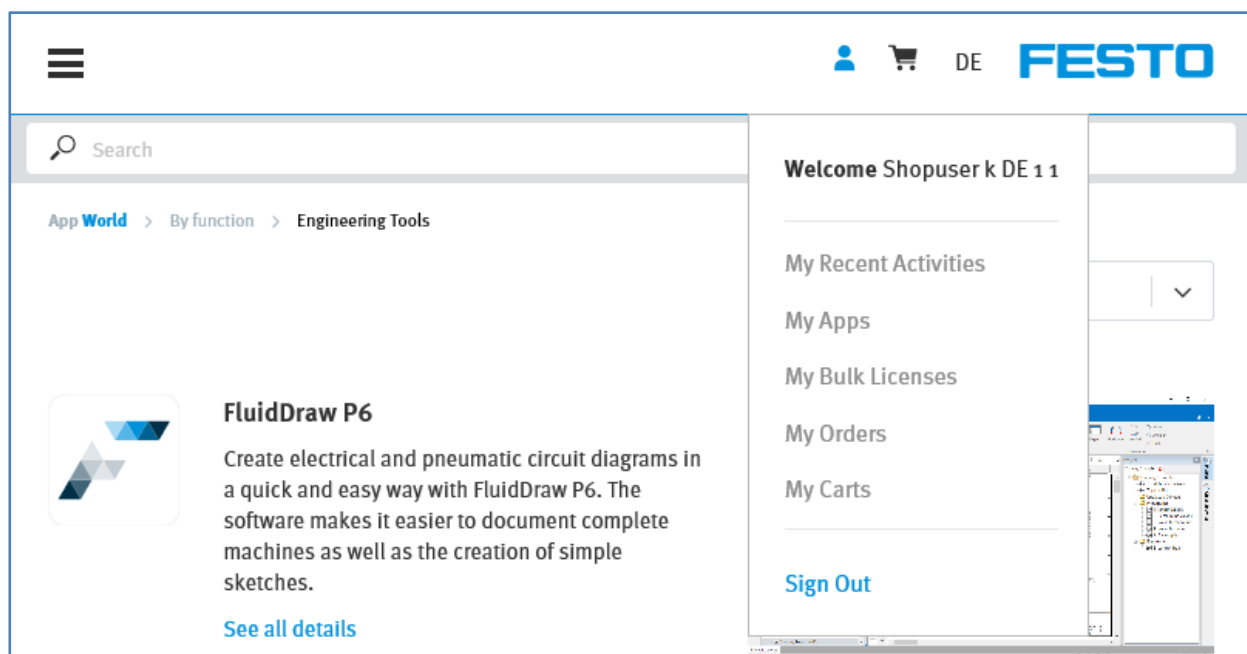
<https://www.festo.com/appworld/fluiddraw-p6.html>

Aquí puede descargar el manual de FluidDraw y la configuración actual de FluidDraw, que se encuentra en “Más información” sobre FluidDraw.

Si se ha registrado, puede

- Ver precios
- Pedir (con autorización de pedido existente)
- Ver en todo momento sus pedidos e identificadores (ID) de tickets

Necesita el identificador de ticket para activar o desactivar sus licencias de FluidDraw o para trasladarlas.





Festo AppWorld – Mis aplicaciones:

App World > My Apps

Welcome **Mike Mustermann** (mike.mustermann@web.de)  
Online Shop - Mitarbeiter Zugänge S4- (0000123456)

My Recent Activities **My Apps** My Bulk Licenses My Orders My Carts

Type: All | Period of time: 3 months

Product Key: | Order Number:

1-10 of 12 Apps

### My Recent Apps

Date	Product
11/20/19	FluidDraw P6 Ticket ID: LHA3F [redacted] YX3FF
11/22/19	FluidDraw 365 Ticket ID: WRFPO [redacted] GSLMD Quantity: 2 Status: CANCELLED End date: 09.09.2020

## ¡¡IMPORTANTE!

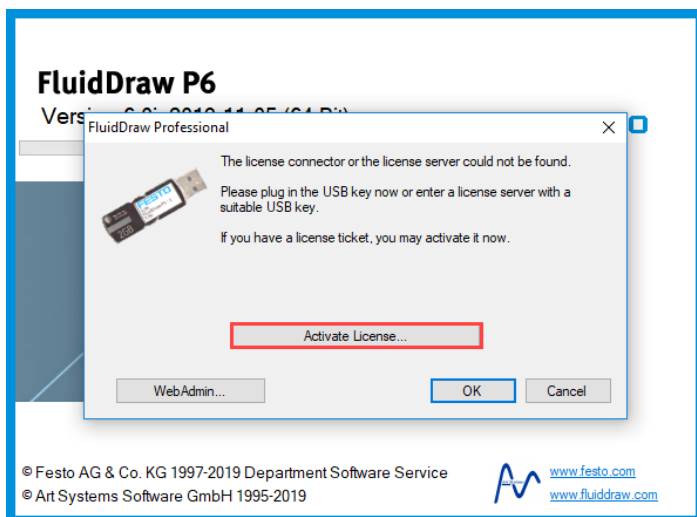
¡Sea cuidadoso con su ID de ticket! Cualquiera que lo conozca puede activar licencias gratis.

Desactive sus licencias de FluidDraw antes de realizar cambios en un ordenador con licencias de FluidDraw activadas. Estos cambios pueden ser, por ejemplo, el nombre del ordenador, el sistema operativo, la sustitución de la placa base, la CPU, el adaptador de red o el disco duro.

Esta documentación se basa en la versión P6.0j de FluidDraw del 5 de noviembre de 2019. Puede haber discrepancias en futuras versiones.

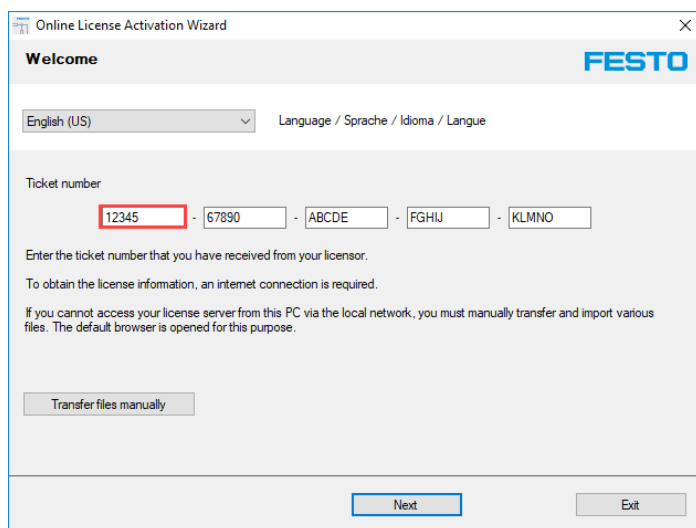
## 2 Inicio rápido – Instalación local

1. Descarga de la configuración de FluidDraw de [https://www.festo.com/net/de\\_de/SupportPortal/Downloads/510796/](https://www.festo.com/net/de_de/SupportPortal/Downloads/510796/)
2. Ejecutar la instalación
3. Iniciar FluidDraw y esperar a que se muestre el cuadro de diálogo con la opción de activar la licencia



¡Para el archivado de licencias se requiere una conexión a Internet!

4. Introducir su ID de ticket-ID (en el formato: 12345-67890-ABCDE-FGHIJ-KLMNO).  
Puede utilizar la función de copiar y pegar en el primer campo de entrada.  
Siga los demás pasos del asistente.



En el apartado 8 en la página 21 así como en el manual de FluidDraw encontrará información detallada para la activación de la licencia:

<https://www.festo.com/net/SupportPortal/Files/561701/FluidDrawDE.pdf>

### 3 Requisitos del sistema

- Windows 7/8/10, 32 bits / 64 bits,
- Microsoft .Net Framework 4.52
- 2 GB de RAM para 32 bits / 6 GB para 64 bits
- 8 GB de espacio libre en el disco duro

### 4 Escenarios de instalación de FluidDraw – Resumen

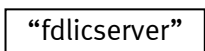
#### 4.1 Explicación de los símbolos utilizados



Aplicación FluidDraw instalada



Enlace del programa a FluidDrawP6.exe en una unidad de red



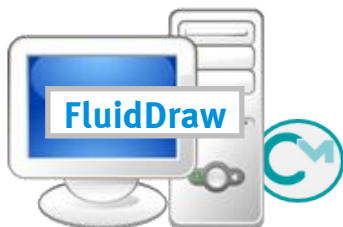
Indicación del servidor de licencias (alias del ordenador o dirección IP). Se necesita siempre que el puesto de trabajo de FluidDraw no se encuentra en la misma subred que el servidor de licencias.



Contenedor de licencias. Contiene las licencias de FluidDraw. Puede ser un dongle USB (CmDongle) o un ordenador específico (CmActLicense).

## 4.2 Instalación local con licencia local

FluidDraw y la licencia necesaria se encuentran en un ordenador local, véase también el apartado 2 en la página 4.

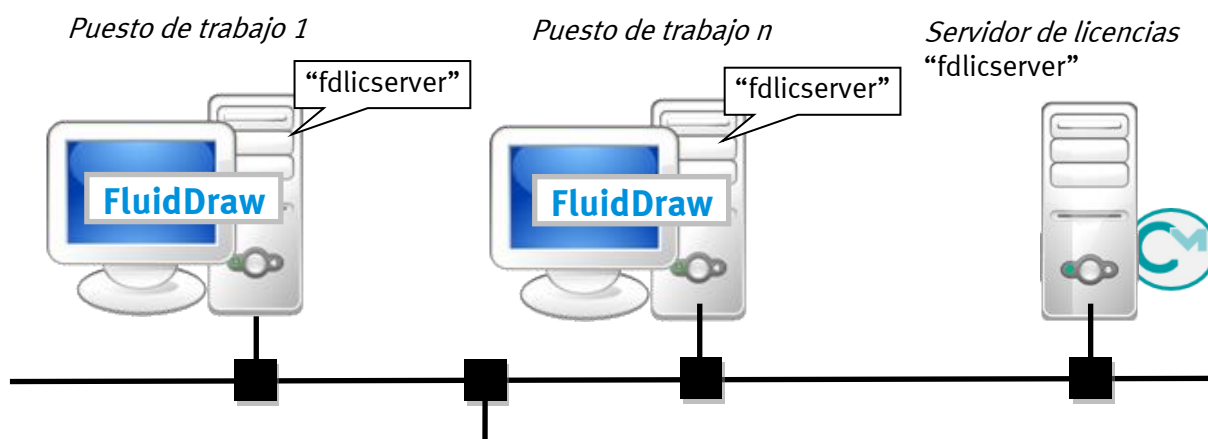


## 4.3 Instalación local de FluidDraw y servidor de licencias

Todos los puestos de trabajo tienen una instalación local de FluidDraw y obtienen su licencia de un servidor de licencias.

Cuando se utiliza un servidor de licencias, el número de licencias solo tiene que corresponderse con el número de usuarios que trabajan con FluidDraw al mismo tiempo.

Si el servidor de licencias no se encuentra en la misma subred que el puesto de trabajo de FluidDraw, el servidor de licencias debe especificarse durante la instalación local de FluidDraw. Como alternativa o posteriormente, el servidor de licencias también puede introducirse mediante el CodeMeter WebAdmin.



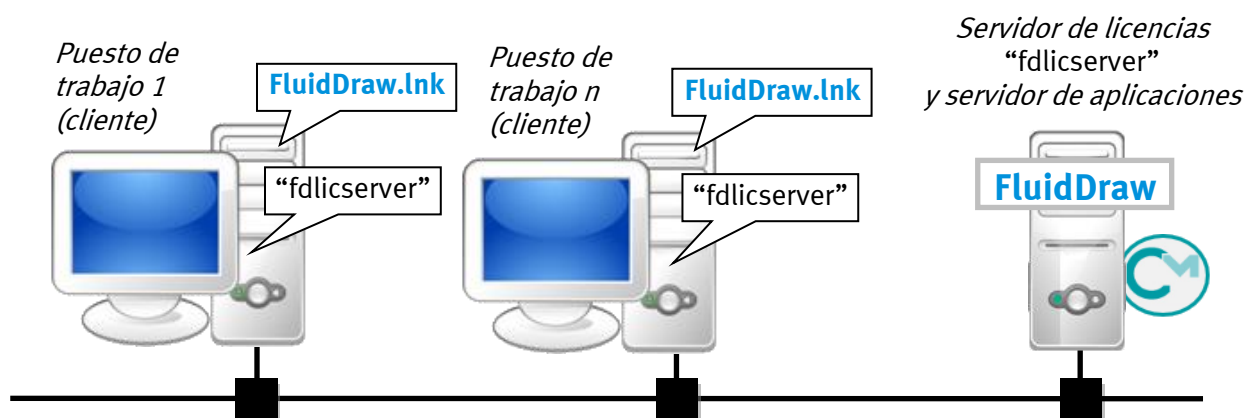
#### 4.4 Instalación de red (instalación servidor-cliente) y servidor de licencias

Esta es la variante preferida cuando se utiliza FluidDraw en varios puestos de trabajo dentro de una red.

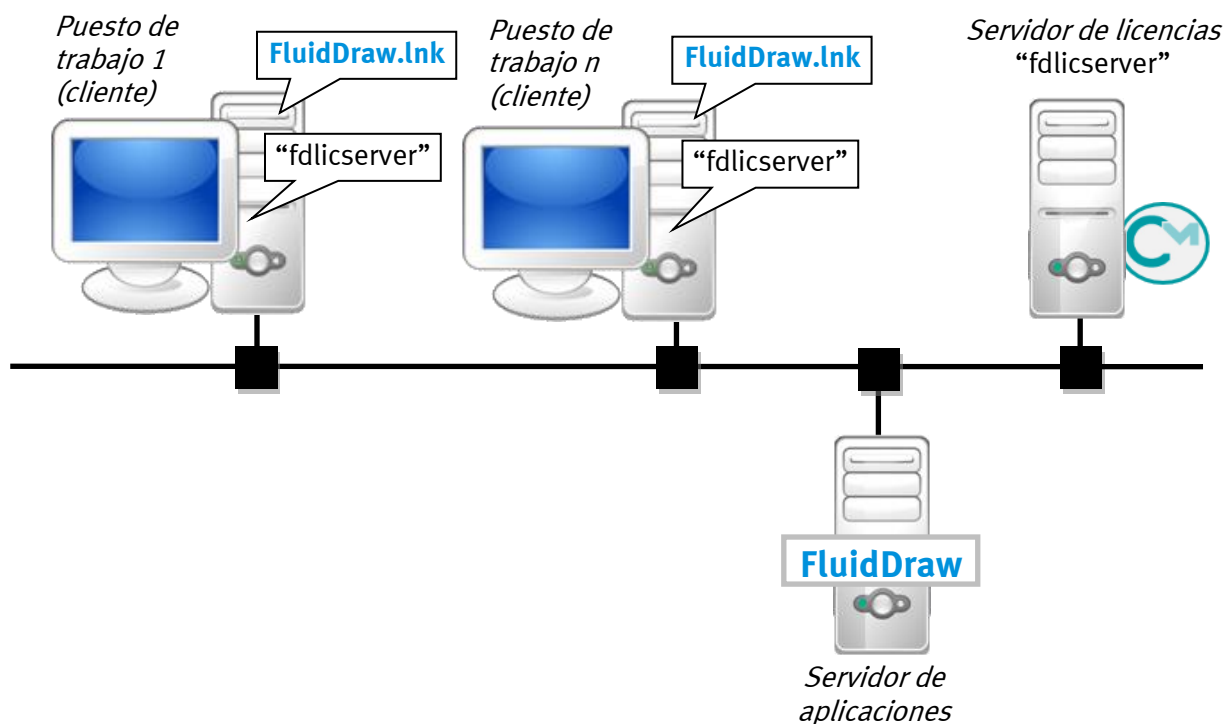
Con el uso de un servidor de aplicaciones, se garantiza que todos los usuarios trabajen siempre con la misma versión de FluidDraw. Las actualizaciones son sencillas, ya que solo hay que realizarlas en el servidor de aplicaciones.

Cuando se utiliza un servidor de licencias, el número de licencias solo tiene que corresponderse con el número de usuarios que trabajan con FluidDraw al mismo tiempo.

##### Variante 1: aplicación y licencias en un servidor



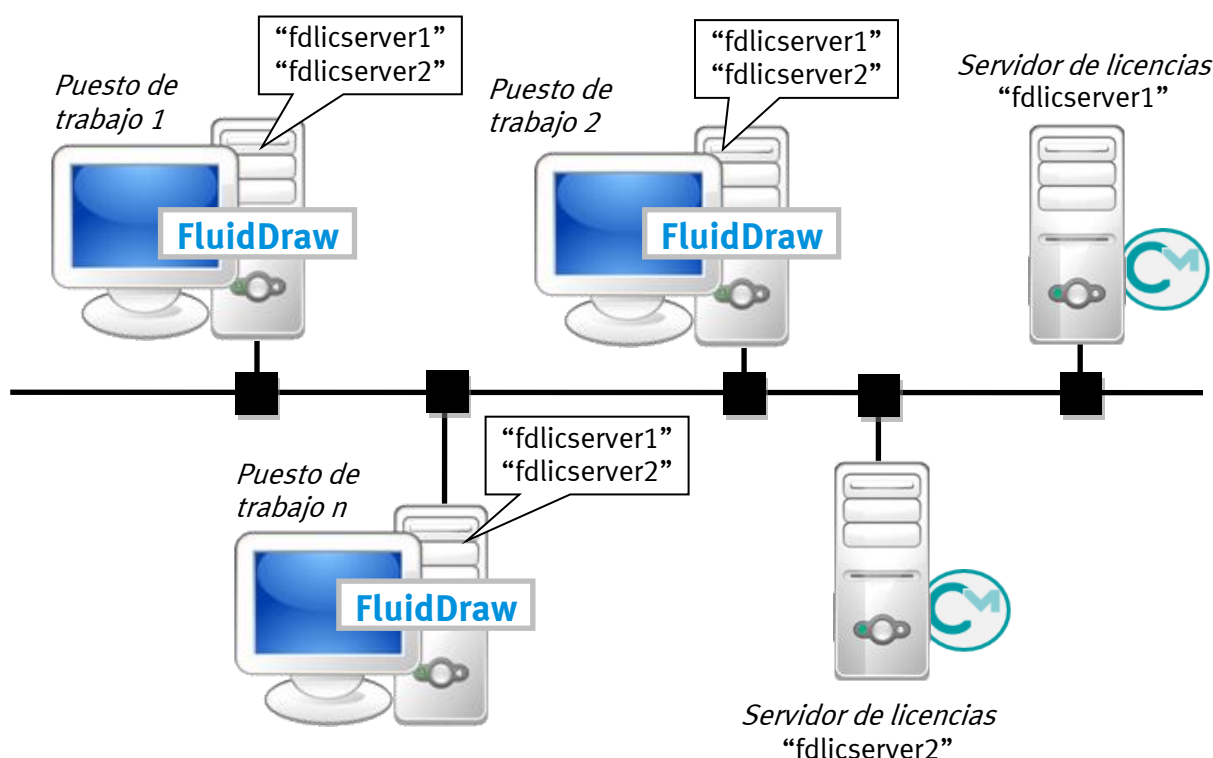
##### Variante 2: servidor separado de aplicaciones y licencias



## 4.5 Instalaciones locales de FluidDraw y varios servidores de licencias

Si tiene un gran número de usuarios (puestos de trabajo), puede conseguir un nivel muy alto de disponibilidad y fiabilidad si distribuye sus licencias entre varios servidores de licencias y configura instalaciones locales de FluidDraw en los puestos de trabajo. Por lo tanto, la aplicación es independiente de la disponibilidad de un servidor de aplicaciones (instalación de FluidDraw en una unidad de red). Si un servidor de licencias falla, al menos pueden seguir utilizándose las licencias de los otros servidores de licencias. No obstante, esto reduce temporalmente el número de usuarios que pueden trabajar con FluidDraw al mismo tiempo.

Dado que este escenario es más probable que se considere para redes “más grandes”, debería o debe introducir en los puestos de trabajo todos los servidores de licencias en la lista de búsqueda de servidores. Puede hacerlo con una distribución central de software a través de un parámetro de llamada para la configuración (véase la página 42) o utilizar CodeMeter WebAdmin (véase la página 39).



Por supuesto, también puede activar una licencia localmente en cada puesto de trabajo. Con esto lograría la mayor disponibilidad y fiabilidad posibles.

También hay que tener en cuenta que se trata de licencias vinculadas al hardware. Por lo tanto, debe desactivar la licencia antes de cualquier cambio de hardware o de ordenador para poder reactivarla en la nueva configuración después (traslado de la licencia). Esto supone un mayor esfuerzo de mantenimiento o asistencia.



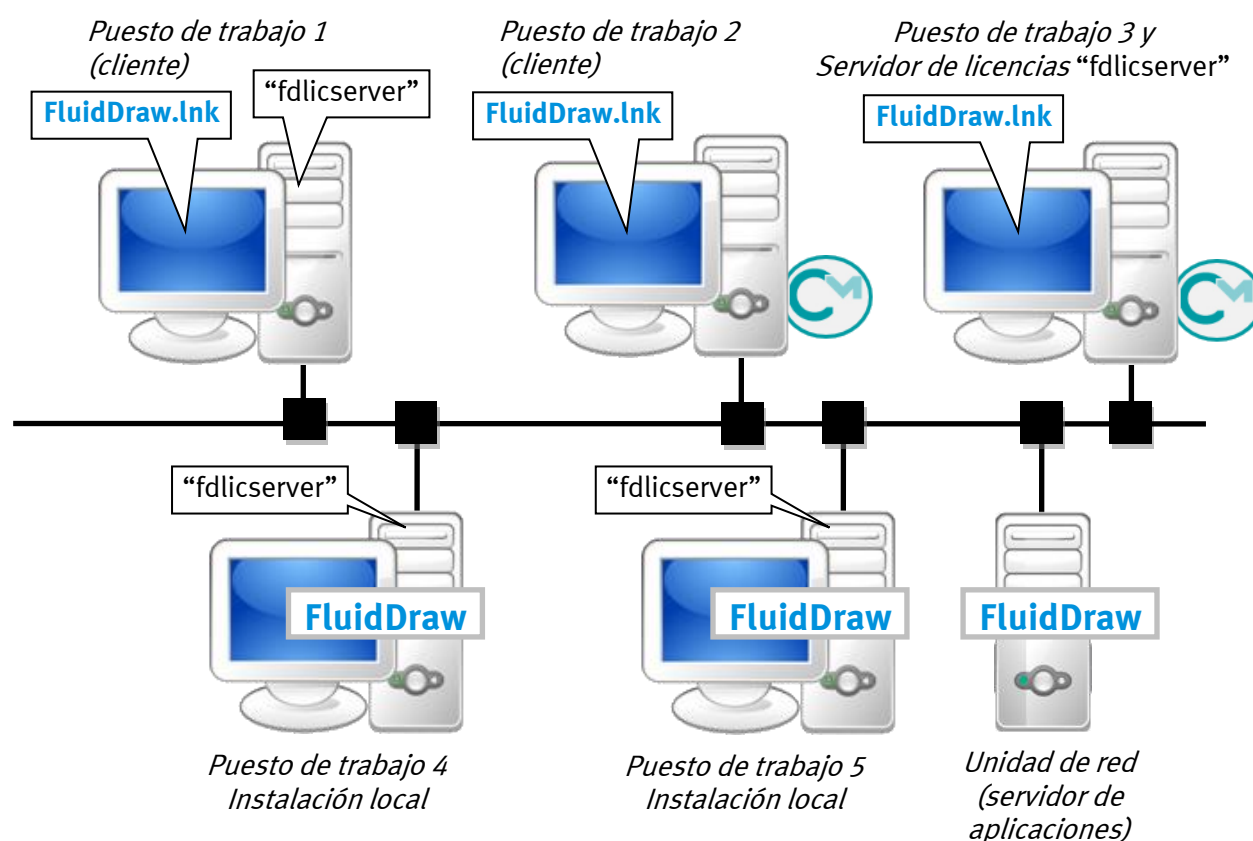
## 4.6 Escenario mixto

Este sumario sólo sirve para ilustrar las distintas posibilidades y no se recomienda en la práctica.

Se crea un servidor de licencias que también puede utilizarse como puesto de trabajo (el puesto de trabajo 3), que inicia FluidDraw desde una unidad de red (servidor de aplicaciones) mediante un enlace de programa, al igual que los puestos de trabajo 1 y 2.

El puesto de trabajo 1 obtiene su licencia del servidor de licencias (puesto de trabajo 3), mientras que la licencia del puesto de trabajo 2 se activó localmente en este puesto de trabajo.

Los dos puestos de trabajo inferiores 4 y 5 tienen una instalación local de FluidDraw. No necesitan el servidor de aplicaciones (es decir, el acceso a la unidad de red con la instalación de FluidDraw), sino que utilizan las licencias activadas en el puesto de trabajo 3 (servidor de licencias).



**ATENCIÓN:** En determinadas circunstancias, a pesar de contar con una licencia local, se utiliza una licencia de red disponible. Para evitarlo de forma segura, se puede bloquear el puerto 22350 en el cortafuegos del puesto de trabajo correspondiente (en este caso el puesto de trabajo 2) para que no se encuentren las licencias de red. En este caso, se accede a la licencia local de forma segura.

## 4.7 Procedimiento para las instalaciones servidor-cliente

Instalar el servidor de licencias (apartado 7 en la página 19)

Activar las licencias (apartado 8 en la página 21).

Instalación del programa

1. Instalación completa de FluidDraw P6 en el servidor de aplicaciones (apartado 5 en la página 12)
2. Acceso a la red (instalación de cliente) en los puestos de trabajo (apartado 6 en la página 16)

## 4.8 Dongle USB – CmDongle

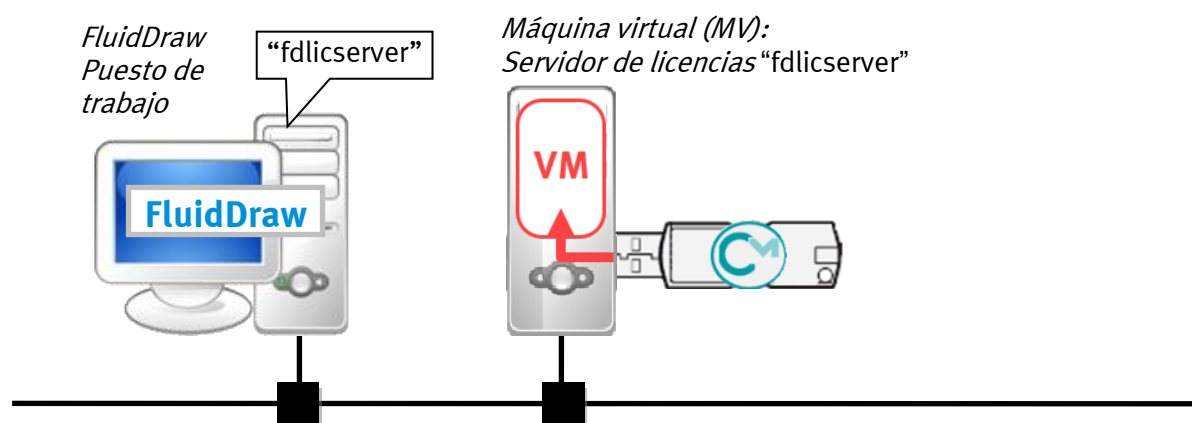
También puede activar licencias de FluidDraw en un dongle USB de la versión P5 o en otro CmDongle existente de Wibu Systems. Así, las licencias son independientes de la configuración de un ordenador.

No es posible utilizar medios de almacenamiento USB normales en lugar de los dongles USB de Wibu Systems. Estos últimos disponen de una zona de almacenamiento especial para licencias que no está libremente accesible y que no se puede perder.

Si el servidor de licencias es una máquina virtual, el CmDongle debe estar disponible para ella. Para ello, existen las siguientes opciones.

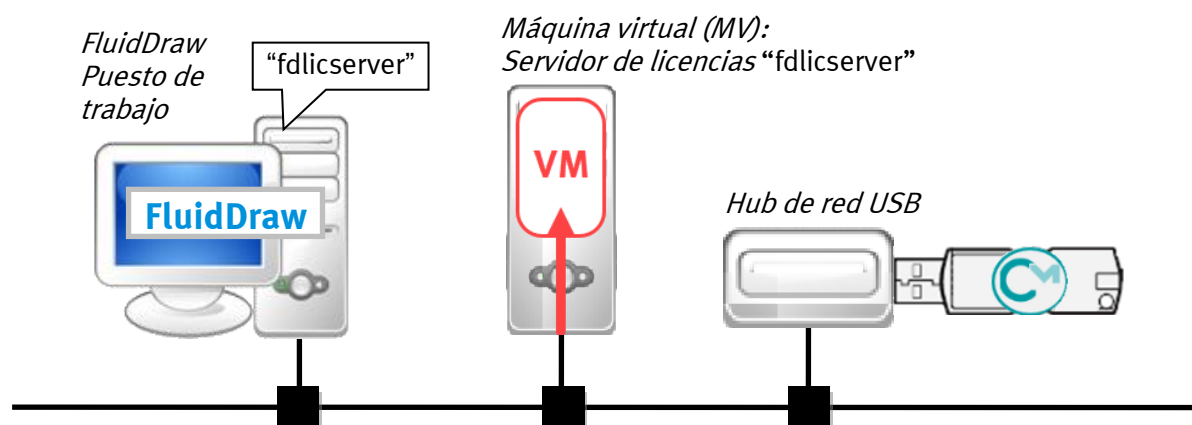
### 4.8.1 Servidor de licencias en entorno virtual – Con dongle USB

El dongle USB debe redirigirse al ordenador virtual (MV). Para ello, se debe asignar un nombre de dispositivo al dongle USB en el ordenador virtual. Tenga en cuenta que un dispositivo USB redirigido solo puede ser utilizado por un sistema operativo a la vez.



### 4.8.2 Servidor de licencias en entorno virtual – Con hub de red USB

Si el dongle USB no se puede redirigir a la máquina virtual (MV), se debe utilizar un hub de red USB.



### 4.8.3 FluidDraw P6 en un CmDongle con RAM

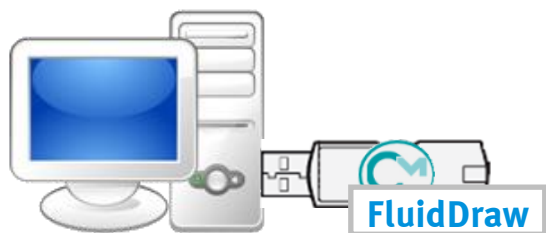
Si dispone de un dongle USB de FluidDraw P5 con RAM u otro CmDongle con RAM, también puede poner FluidDraw P6 en ese conector e iniciarlo directamente desde el conector, sin mayor instalación.

Para ello, instale primero FluidDraw en su ordenador local. A continuación, copie la carpeta de programa completa “FluidDrawP6” en el conector. Puede encontrarla por defecto en “C:\Program Files (x86)\Festo”. Ahora cree un enlace de programa a FluidDrawP6.exe en el subdirectorio “\bin” y cópielo en el directorio raíz del conector. Tenga en cuenta que este enlace del programa solo funciona si al CmDongle se le ha asignado la letra de unidad adecuada. De lo contrario, inicie “[letra de la unidad del CmDongle]:FluidDrawP6\bin\FuildDrawP6.exe”.

NOTA: Si no hay ninguna instalación de FluidDraw en el ordenador local, también puede seleccionar directamente el directorio raíz del conector como ruta de instalación en la configuración. De lo contrario, la configuración solo le ofrecerá “Instalar la actualización de FluidDraw P6”, lo que significa que no es posible una instalación directa en el conector.

Por último, debe activar una licencia de FluidDraw P6 en el conector. Durante la activación de la licencia mediante el Asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw, seleccione el ordenador local y, a continuación, el número de serie de su conector. Si realiza la activación a través del License Central WebDepot de Festo, seleccione allí su CmDongle, véase el apartado 8 en la página 21.

Ahora puede conectar el conector a cualquier ordenador e iniciar FluidDraw P6 directamente desde él ejecutando el enlace del programa.





## 5 Instalación de FluidDraw

Descargue la instalación de FluidDraw de una de las siguientes fuentes:

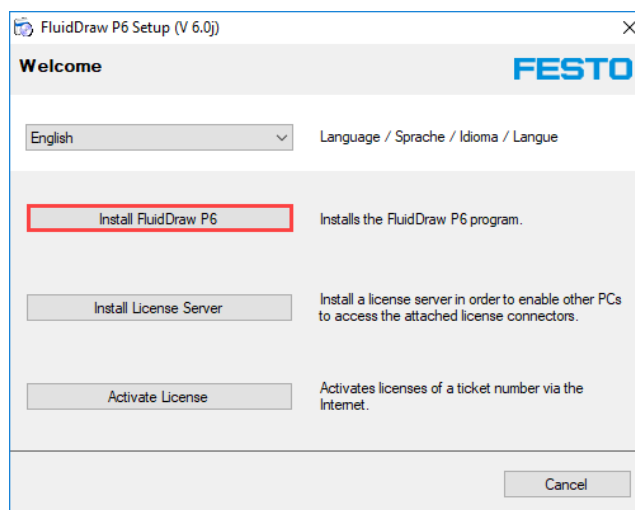
[https://www.festo.com/net/de\\_de/SupportPortal/Downloads/510796/](https://www.festo.com/net/de_de/SupportPortal/Downloads/510796/)  
<https://www.art-systems.de/www/site/de/downloads/fluiddraw-p6.html>

e iníciela.

Los siguientes cuadros de diálogo solo están disponibles en este formulario si no hay ninguna instalación de FluidDraw en el ordenador.

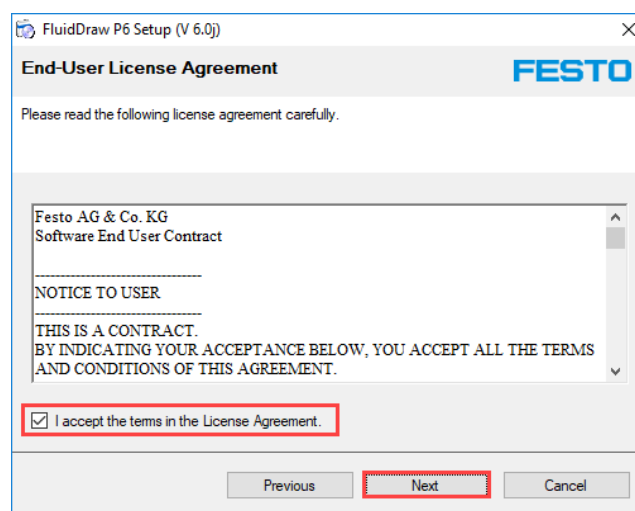
**Para cambiar posteriormente el servidor de licencias o la ruta de instalación, deberá desinstalar primero FluidDraw y volver a ejecutar la instalación.**

### Instalación de FluidDraw P6



Acepte el contrato de licencia de usuario final.

### Continuar

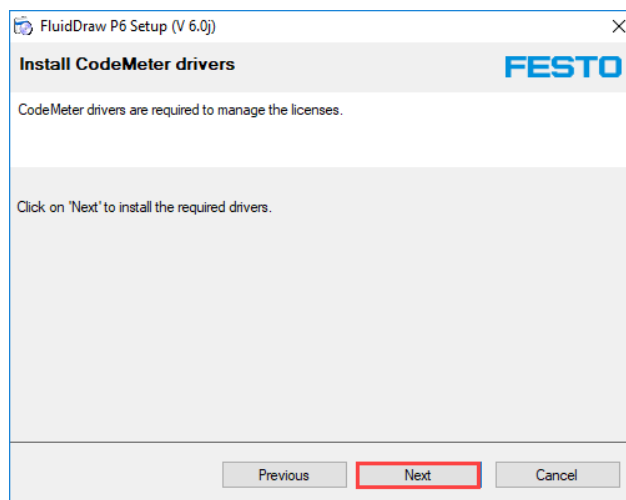




Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.

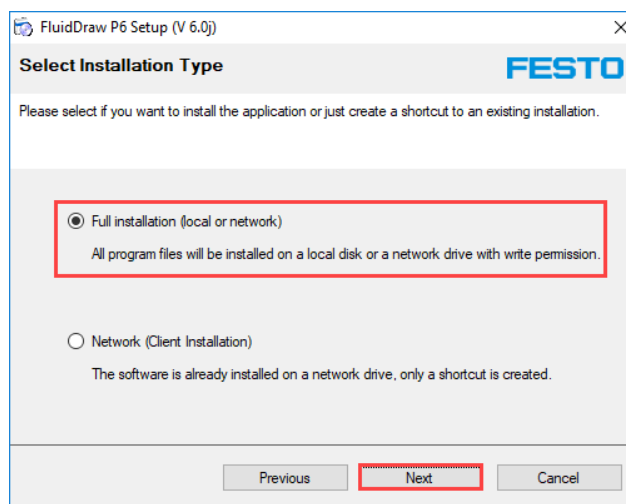
**Continuar**



Seleccione **Instalación completa en una unidad local o unidad de red** (establecido por defecto).

En el caso de una instalación en red, debe ser una ubicación a la que los clientes tengan acceso de lectura. Ejecute este paso ANTES DE “Acceso a la red (instalación del cliente)”.

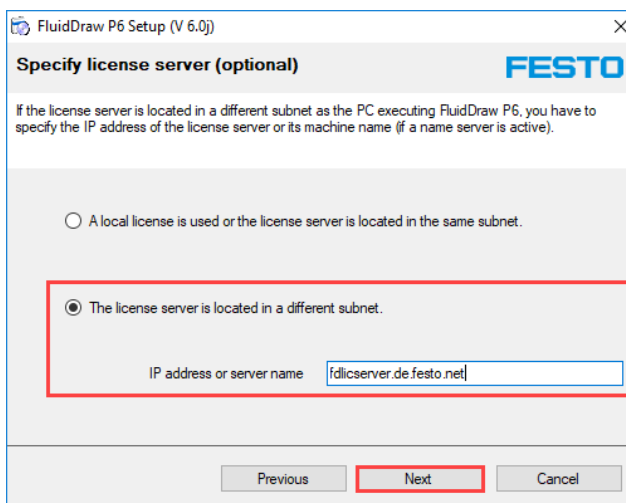
**Continuar**



Si utiliza una licencia local o el servidor de licencias se encuentra en la misma subred, deje la opción superior.

Introduzca la **dirección IP o el nombre del servidor** si el servidor de licencias se encuentra en una subred diferente a la del ordenador en el que se utiliza FluidDraw P6.

**Continuar**

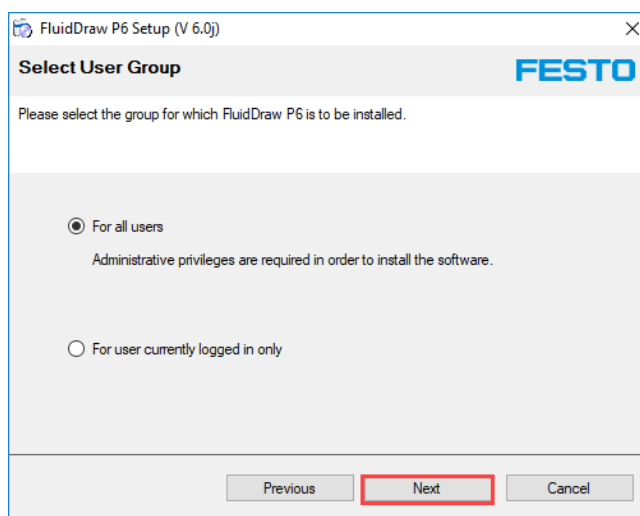


NOTA: Puede introducir el servidor de licencias más tarde utilizando el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.2 en la página 36.



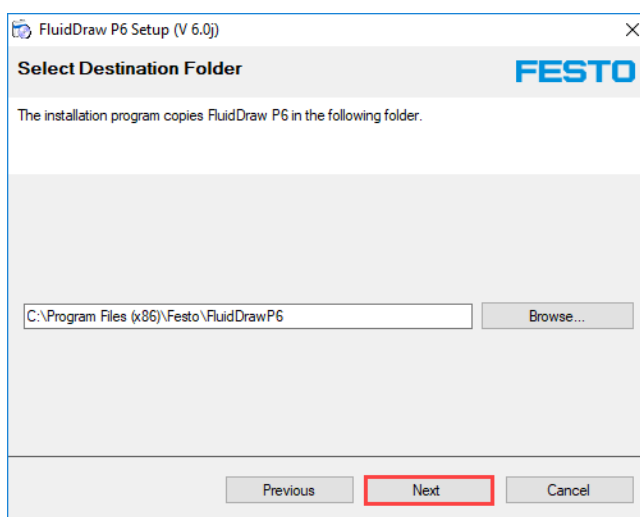
Seleccione el grupo de usuarios.

**Continuar**

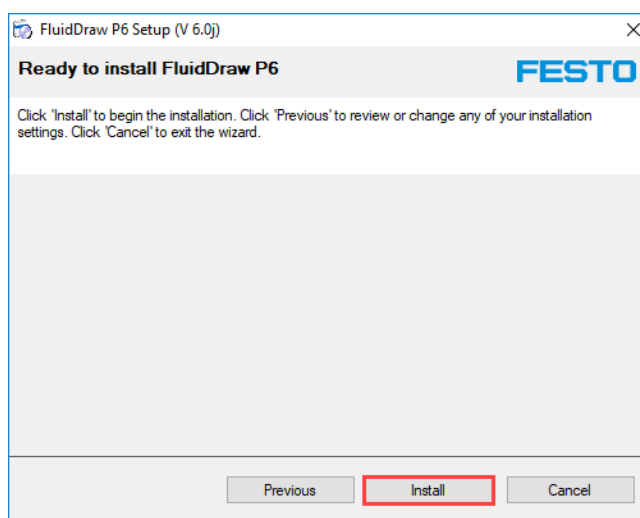


Seleccione el directorio de instalación mediante **Examinar....** En caso de instalación en una unidad de red (instalación en servidor), debe ser un directorio al que todos los usuarios (clientes) tengan acceso de lectura. En caso de una instalación en un puesto individual, puede conservar la ruta predeterminada.

**Continuar**



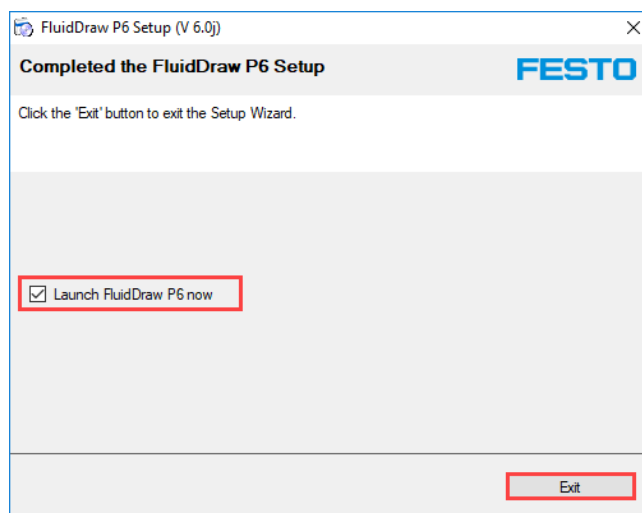
**Instalar**





Si FluidDraw no debe iniciarse inmediatamente después de la instalación, desactive la opción “Iniciar ahora FluidDraw P6”.

### Finalizar



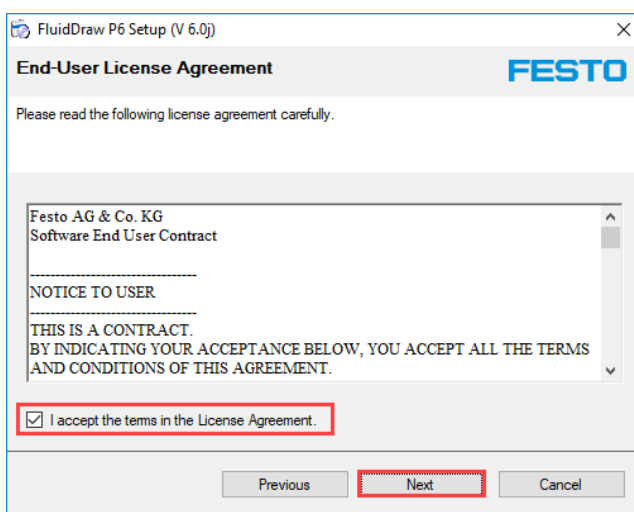
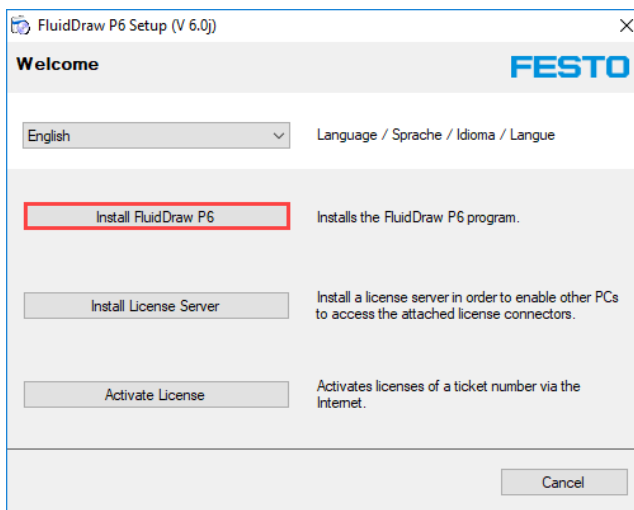
Si FluidDraw no encuentra una licencia válida tras el inicio del programa, aparece un diálogo que permite activar las licencias, véase el apartado 8 en la página 21.

## 6 Instalación de cliente

Asegúrese de que FluidDraw se haya instalado previamente de forma completa en una unidad de red (servidor de aplicaciones) a la que tengan acceso todos los clientes. En los puestos de trabajo (clientes) sólo se crea un enlace de programa a esta instalación de FluidDraw.

Ejecute la instalación de FluidDraw.

### Instalación de FluidDraw P6



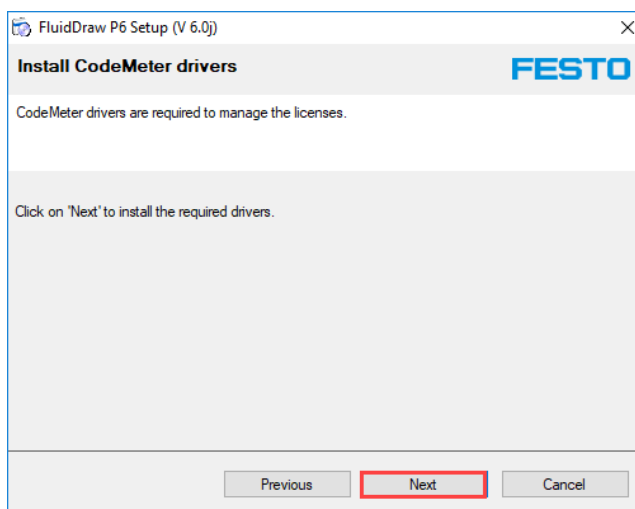
Acepte el contrato de licencia de usuario final.

**Continuar**

Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.

**Continuar**







El programa de instalación solo ofrece la instalación del cliente si no hay ninguna instalación local de FluidDraw en el ordenador. De lo contrario el programa de instalación ofrece la posibilidad de desinstalar la instalación local de FluidDraw.

### Acceso a la red (instalación del cliente)

#### Continuar

Seleccione la unidad de red en la que instaló previamente FluidDraw por completo.

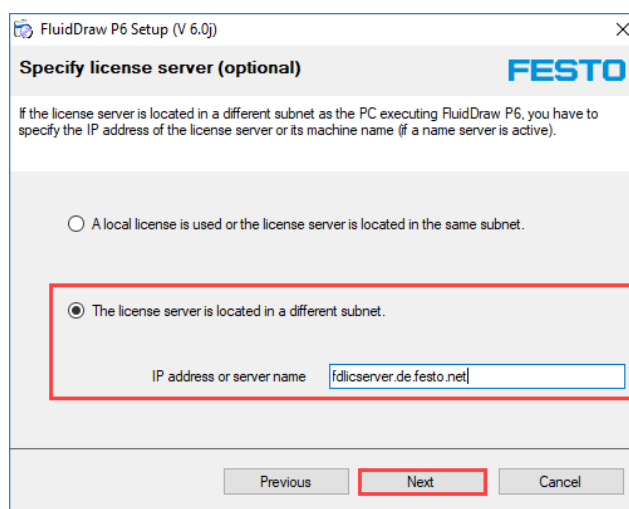
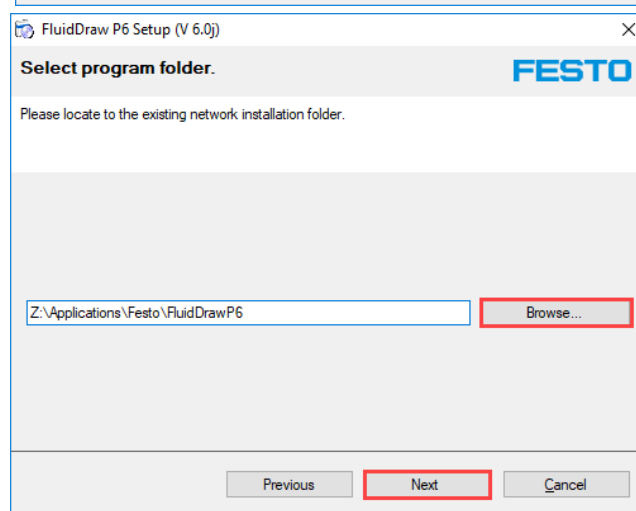
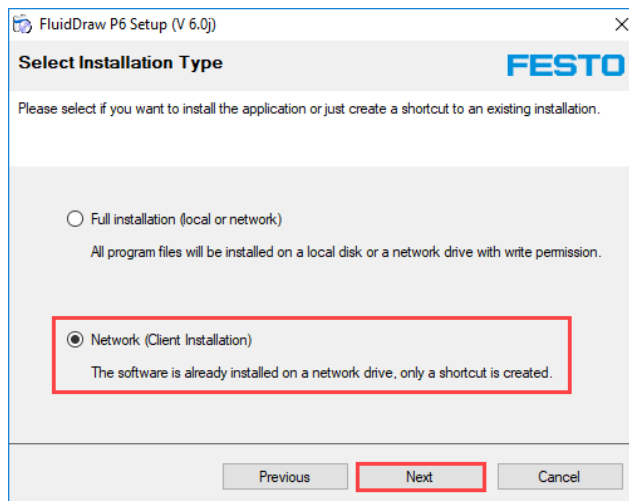
#### Examinar...

#### Continuar

Si el cliente y el servidor de licencias están en la misma subred, deje la opción superior.

Introduzca el nombre o la dirección IP del servidor de licencias si el cliente y el servidor de licencias no están en la misma subred.

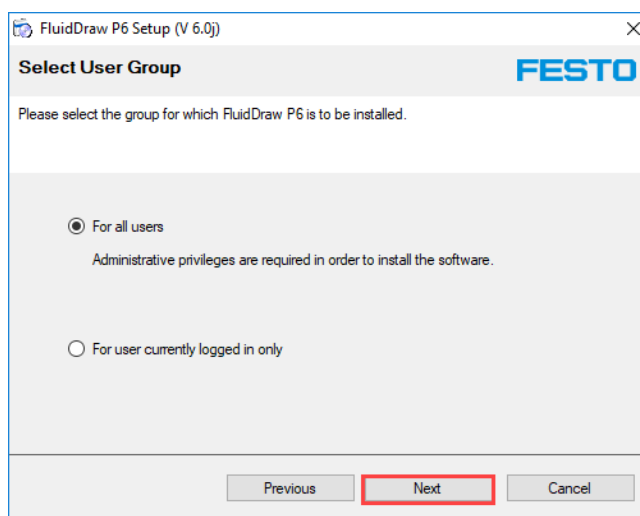
#### Continuar





Seleccione el grupo de usuarios.

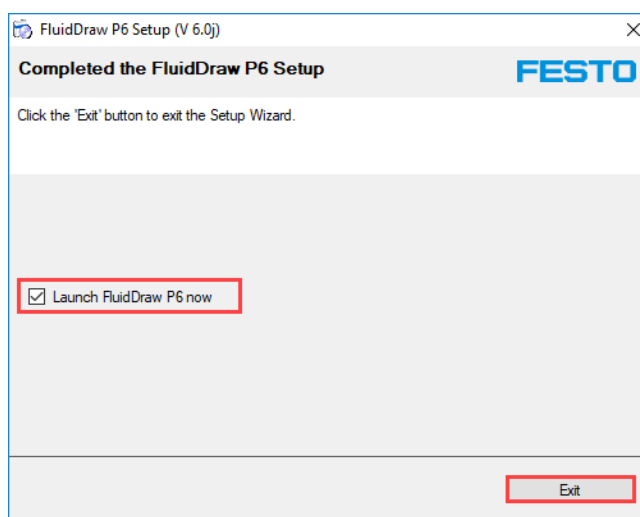
### Continuar



Se crea el enlace de programa a la instalación de FluidDraw en la unidad de red.

Si FluidDraw no debe iniciarse inmediatamente después de la instalación, desactive la opción “Iniciar ahora FluidDraw P6”.

### Finalizar



Como alternativa a la instalación del cliente, también puede crear manualmente un enlace de programa a FluidDrawP6.exe en la red en cada cliente:

[Ruta de red]\FluidDrawP6\bin\FluidDrawP6.exe

A continuación, deberá instalar también el CodeMeter Runtime para Windows de Wibu Systems manualmente en el cliente y, si es necesario, introducir el servidor de licencias utilizando CodeMeter WebAdmin.

## 7 Instalación del servidor de licencias

En la instalación del servidor de licencias se realizan dos pasos:

1. La instalación del CodeMeter-Runtime, si todavía no existe.
2. Se activa la opción “Servidor de red” en el CodeMeter WebAdmin.  
El servidor de red también puede activarse manualmente más tarde en la pestaña “Ajustes” > “Servidor” > “Acceso al servidor”.

Un servidor de licencias no es más que un ordenador en el que...

- ... el CodeMeter Runtime está instalado.
- ... la opción “Servidor de red” está activada en el CodeMeter WebAdmin.
- ... las licencias se han activado o hay conectado un CmDongle con licencias de FluidDraw P6.

Ejecute la instalación de FluidDraw.

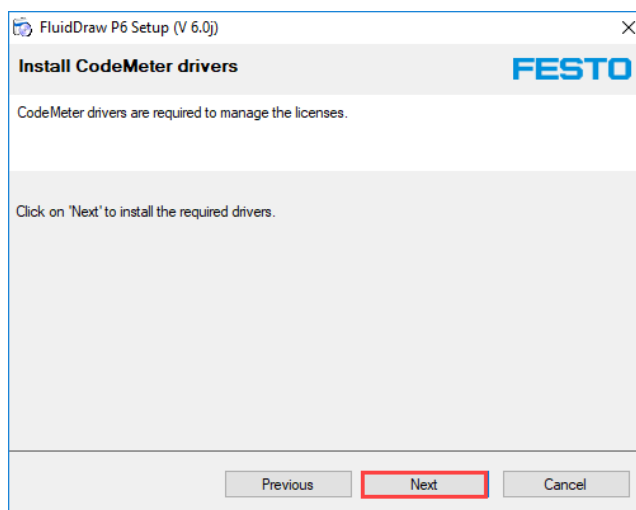
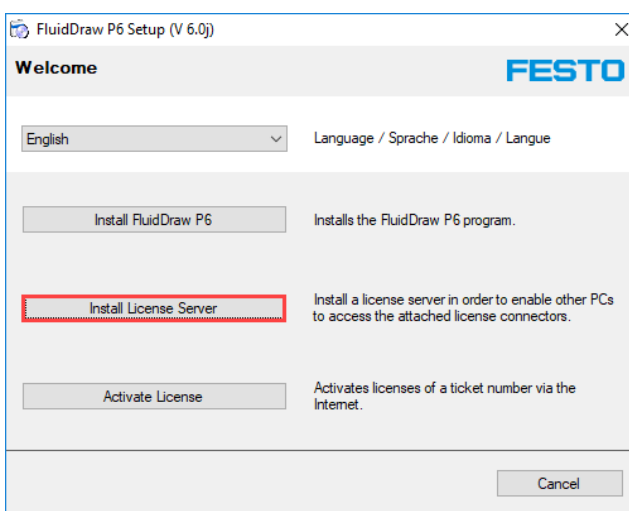
En el servidor de licencias no es necesario instalar FluidDraw.

### Instalación del servidor de licencias

Primero se instala el software de gestión de licencias, el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu Systems.

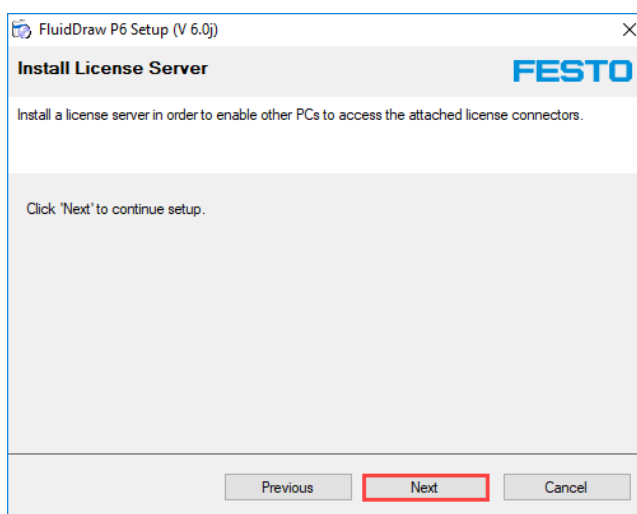
Este paso se omite si ya hay un CodeMeter Runtime instalado en el ordenador.

### Continuar



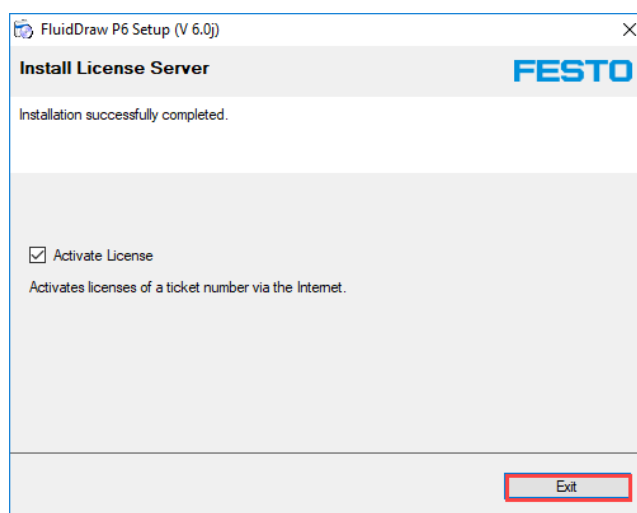


**Continuar**



Después de la instalación, puede  
**Activar licencias**

**Finalizar**



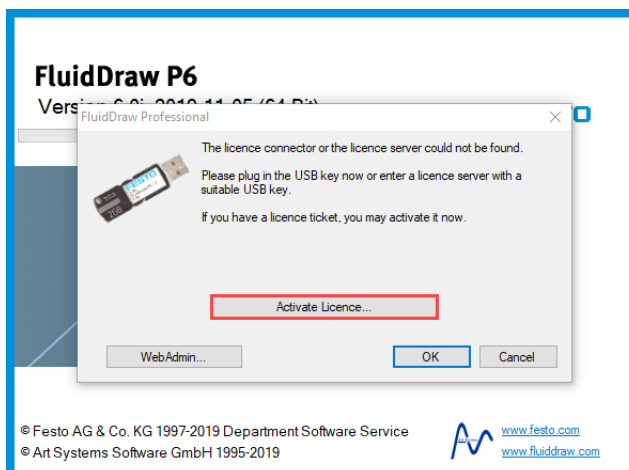
La opción “Activar licencias” inicia el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw, véase el apartado 8.1 en la página 22.

## 8 Activar licencias

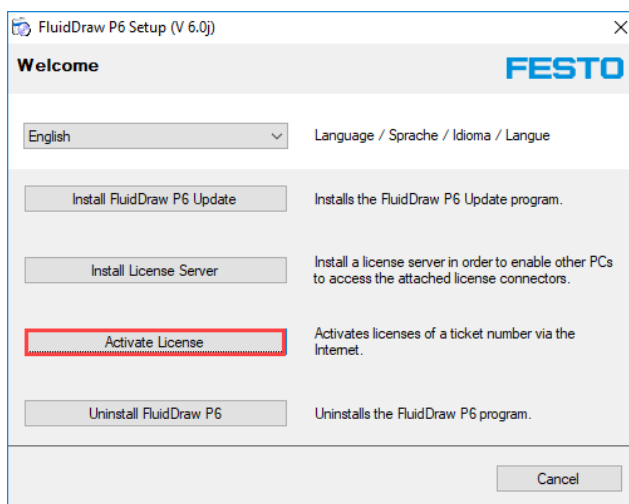
Para la activación (y también para el traslado) de licencias de FluidDraw, necesita su ID de ticket, véase el apartado 1 en la página 2.

Para la activación y la gestión de licencias existen las siguientes opciones:

1. Inicie FluidDraw P6 después de la primera instalación y espere a que aparezca el cuadro de diálogo con la opción de activar las licencias después de una búsqueda fallida de licencias.

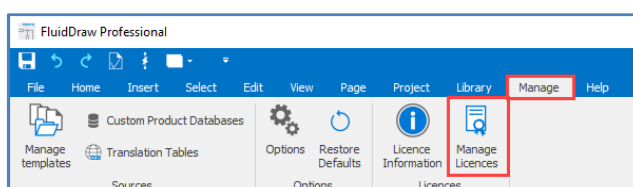


2. Ejecute el programa de instalación de FluidDraw y seleccione el punto “Activar licencia”.



3. Inicie el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw directamente desde el subdirectorio “\bin” en el directorio del programa FluidDraw:  
C:\Program Files (x86)\Festo\FluidDrawP6\bin\CodemeterActivationWizard.exe

4. Si ya hay una licencia activada en el ordenador o en la red y FluidDraw puede iniciarse con ella, también puede abrir el asistente de activación a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”.



5. Active la licencia mediante el License Central WebDepot de Festo:  
<http://lc.codemeter.com/83810-prod/depot/>  
Véase el apartado 8.2 en la página 25.

Los puntos 1 a 4 abren el asistente de activación, véase el apartado 8.1 en la página 22.



Para el archivado de las licencias se requiere una conexión a Internet.

**Nota:** También es suficiente con que el ordenador en el que se van a activar las licencias (servidor de licencias) esté accesible en la red desde cualquier ordenador con acceso a Internet en el que se inicie el asistente de activación.

Tenga en cuenta que en caso de activación a través del License Central WebDepot de Festo, debe existir ya un contenedor de licencias (CmContainer) en el servidor de licencias. Es decir, se deben haber activado allí licencias de FluidDraw o se debe haber agregado previamente un contenedor de licencias vacío. En cambio, el asistente de activación de licencias en línea de FluidDraw lo crea automáticamente.

Sin conexión a Internet, las licencias pueden activarse y/o desactivarse o trasladarse mediante intercambio de archivos, véase el apartado 8.3 en la página 27.

El procedimiento para desactivar (trasladar) licencias es el mismo que para activarlas.

## 8.1 Asistente de activación licencias en línea de FluidDraw

Copie su ID de ticket mediante el portapapeles de Windows en el primer campo de entrada del asistente de activación. Se divide automáticamente en los 5 campos.

De forma alternativa, también puede introducir el ID de ticket manualmente en los respectivos campos.

**Continuar**

Online Licence Activation Wizard

Welcome

English (GB) Language / Sprache / Idioma / Langue

Ticket number

XZ932 - 4YTXC - X3HDQ - 9BSTV - GLRYH

Enter the ticket number that you have received from your licensor.

To obtain the licence information, an internet connection is required.

If you cannot access your licence server from this PC via the local network, you must manually transfer and import various files. The default browser is opened for this purpose.

Transfer files manually

Next Exit

**Nota:** Sin conexión a Internet, seleccione “Transferir los archivos manualmente”. El botón abre el License Central WebDepot de Festo. Continúe como se indica en el apartado 8.3 en la página 27.

**Activar**

Online Licence Activation Wizard

Select license

You can activate available licenses.  
You can deactivate active licenses found in your network.  
You can continue interrupted activations.

Name	Number of licenses	CmContainer	Found server	Action
FluidDraw 365	3			Activate

Previous Exit



Si es necesario, reduzca la cantidad de licencias a activar.

**Continuar**

Seleccione el ordenador local o su servidor de licencias.

Nota: El servidor de licencias solo aparece si está accesible en la red. Para ello, se debe haber realizado en él la instalación del servidor de licencias, véase el apartado 7 en la página 19.

**Continuar**

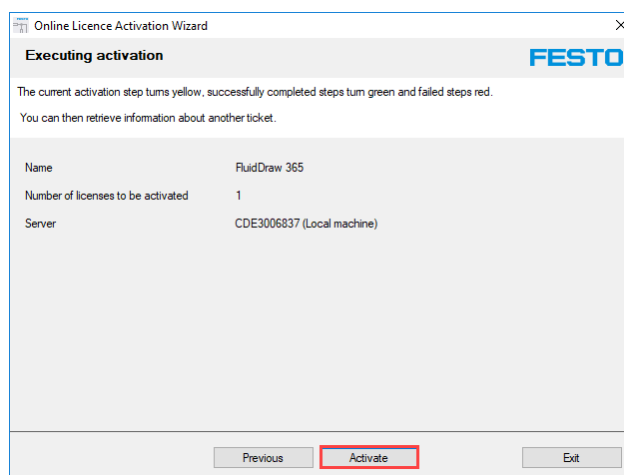
Si en el ordenador seleccionado hay conectado un dongle USB de FluidDraw (dongle CodeMeter), tiene la posibilidad de activar allí la licencia.

**Continuar**



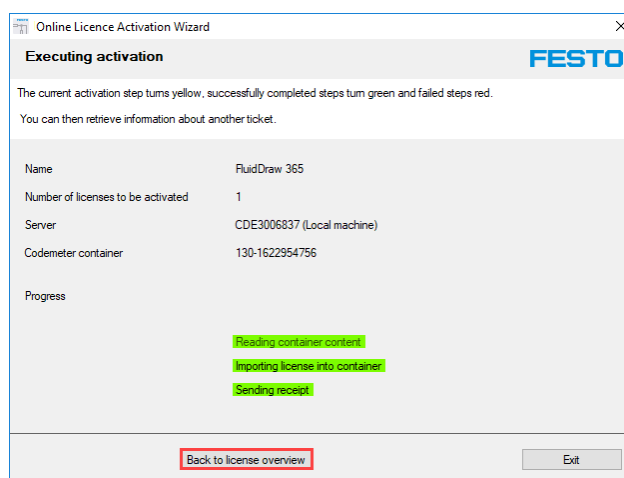
Compruebe su selección.

## Activar



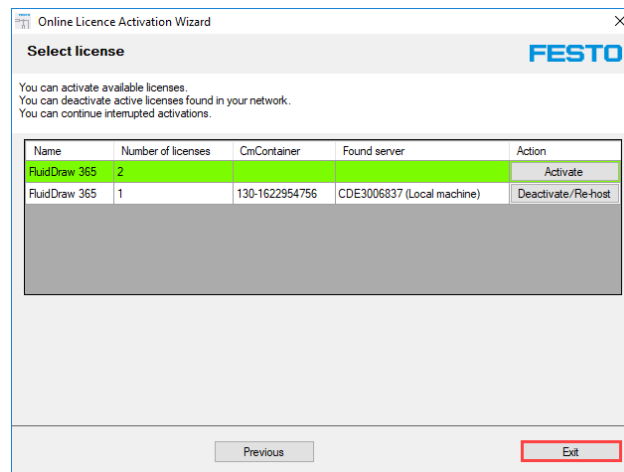
Ahora puede cambiar el diálogo mediante el botón **Finalizar** o cambiar al control...

## Volver a la vista general de licencias



Una de las tres licencias de FluidDraw 365 contenidas en el ticket se ha activado en el ordenador local.

## Finalizar



## IMPORTANTE

Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, lo más sencillo es iniciar el asistente de activación a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”. Una vez introducido su ID de ticket tiene disponible ahora como acción “Desactivar/Trasladar” – seleccione esta acción y siga los pasos del asistente.

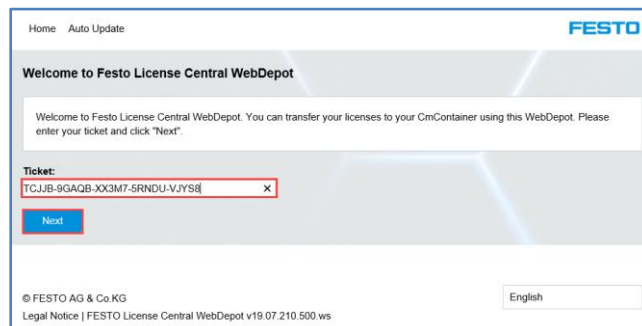


## 8.2 Activación de licencia mediante el License Central WebDepot de Festo

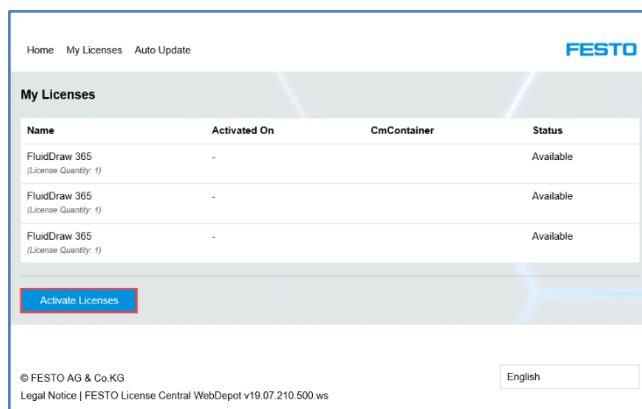
De forma alternativa al asistente de activación de licencias en línea de Festo, también puede activar o gestionar sus licencias mediante el License Central WebDepot de Festo. Para ello, en un navegador de Internet, vaya a la dirección <http://lc.codemeter.com/83810-prod/depot/>

Introduzca su ID de ticket. Tenga en cuenta las mayúsculas.

**Continuar**

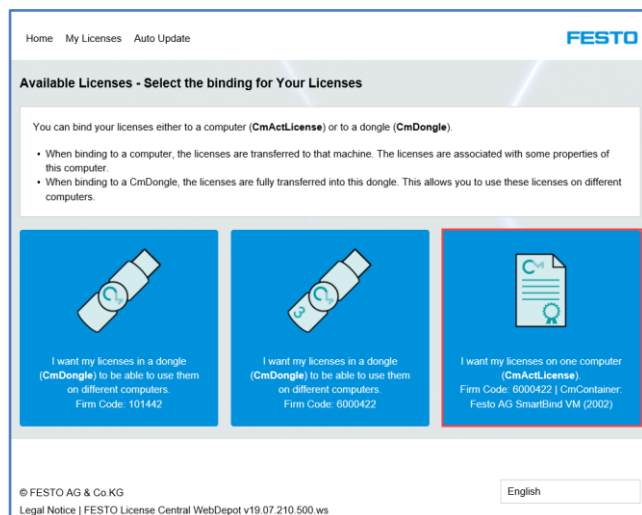


**Activar licencia**




Name	Activated On	CmContainer	Status
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available

Elija la opción de la derecha para una licencia asociada a un ordenador (CmActLicense).




You can bind your licenses either to a computer (**CmActLicense**) or to a dongle (**CmDongle**).


- When binding to a computer, the licenses are transferred to that machine. The licenses are associated with some properties of this computer.
- When binding to a CmDongle, the licenses are fully transferred into this dongle. This allows you to use these licenses on different computers.



I want my licenses in a dongle (**CmDongle**) to be able to use them on different computers.  
Firm Code: 101442



I want my licenses in a dongle (**CmDongle**) to be able to use them on different computers.  
Firm Code: 6000422



I want my licenses on one computer (**CmActLicense**).  
Firm Code: 6000422 | CmContainer: Festo AG SmartBind VM (2002)

Si tiene un dongle USB de FluidDraw P5 y quiere activar allí la(s) licencia(s), compruebe primero el número de serie del conector. Si este comienza con “1-” o “2-”, seleccione la opción de la izquierda, si comienza con “3-” la del centro.

Si en el ordenador local todavía no hay ninguna licencia de FluidDraw y desea activarlas aquí, deje la selección en “Obtener automáticamente CmContainer”.

De lo contrario, seleccione el CmContainer de su servidor de licencias de la lista de CmContainers disponibles.

## Activar ahora licencias seleccionadas

Si nunca se han activado licencias de FluidDraw en un servidor de licencias sin acceso a Internet, deberá crear primero un CmContainer vacío allí, véase el apartado 8.3 en la página 27.

Si el CmContainer deseado (el de su servidor de licencias o el de un dongle USB de FluidDraw existente) no está incluido en la lista de selección, llame al License Central WebDepot de Festo en el ordenador en el que se encuentra el CmContainer deseado o al que está conectado el dongle USB de FluidDraw. Si este ordenador no tiene acceso a Internet, deberá realizar un traslado de licencia basado en archivo, véase el apartado 8.3 en la página 27.

**OK**

NOTA: Si surgen problemas en la activación a través del License Central WebDepot de Festo, intente primero utilizar otro navegador web (por ejemplo, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome). Si esto tampoco funciona, utilice el asistente de activación de licencias en línea de Festo. Si no funciona ninguna de las dos cosas, vuelva a intentarlo en otro momento. Por último, póngase en contacto con el área de asistencia técnica de Festo, véase la página 44.

## IMPORTANTE

Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, tras la introducción de su ID de ticket, seleccione el punto

## Trasladar licencias

...y siga el resto de instrucciones.

Home My Licenses Auto Update

**Available Licenses**

To activate your licenses:

1. Select the licenses you want to activate.
2. Select the locally connected CmContainer to which you want to transfer the licenses.
3. Click "Activate Selected Licenses Now".

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	Activated On	CmContainer	Status
<input checked="" type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available

Select CmContainer

Get CmContainer automatically

Activate Selected Licenses Now

File-based license transfer

Select binding

My Licenses

© FESTO AG & Co KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500 ws

English

**Online License Transfer**

Starting license transfer.

Downloading license template.

Registering license template.

Creating license request.

Downloading license update.

Importing license update to CmContainer.

Creating receipt.

Uploading receipt.

License transfer completed successfully!

OK

Home My Licenses Auto Update

**My Licenses**

Name	Activated On	CmContainer	Status
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	2019-12-03 13:16:13	130-1355017787	Activated
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available

Activate Licenses Re-Host Licenses Restore Licenses

© FESTO AG & Co KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500 ws

English

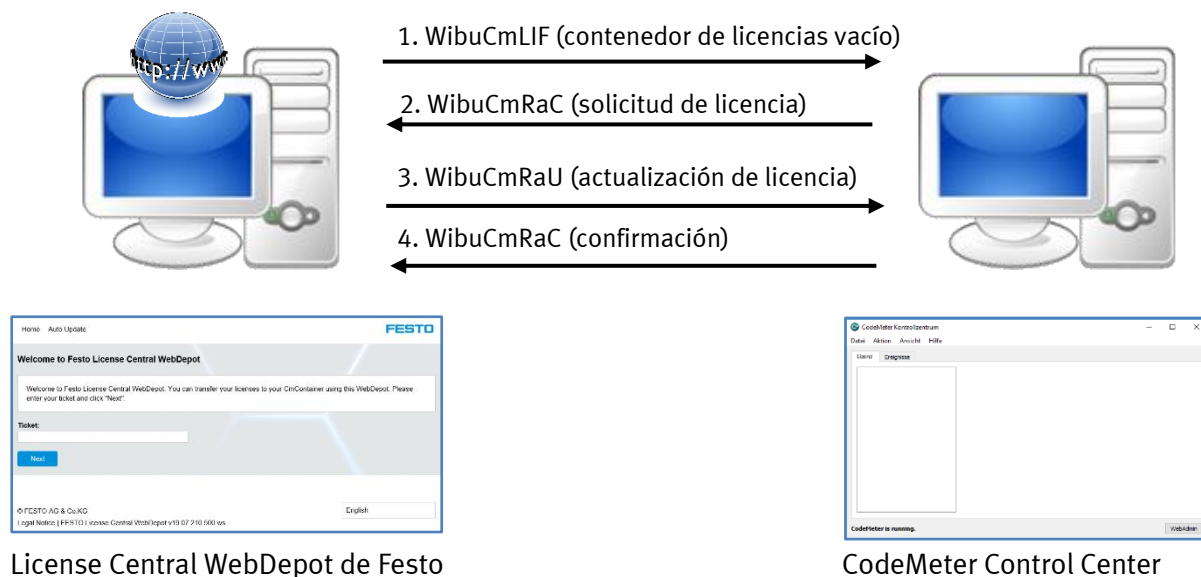
### 8.3 Desactivación de licencias basada en archivos (sin acceso a Internet)

En el ordenador con acceso a Internet (izquierda), abra el License Central WebDepot de Festo. En el ordenador en el que debe(n) activarse la(s) licencia(s), inicie el CodeMeter Control Center (derecha). En el centro puede ver las transferencias de archivos necesarias que debe realizar por medio de una unidad de red común de ambos ordenadores o mediante una memoria USB.

Ordenador con acceso a Internet

Transferencia de archivos

Ordenador sin acceso a Internet,  
en el que deben activarse  
las licencias



**Paso 1, la creación de un contenedor de licencias vacío solo es necesaria si en el ordenador de destino nunca se ha activado una licencia.**



Abra el **License Central WebDepot de Festo** en el ordenador con acceso a Internet:

<http://lc.codemeter.com/83810-prod/depot/>

Introduzca su ID de ticket.

**Continuar**

**Activar licencias**

Elija la opción de la derecha para una licencia asociada a un ordenador (CmActLicense).

Seleccione el número de licencias.

**Transmisión de licencias basada en archivos**



Abra  
“Así funciona”.

Home My Licenses Auto Update

**Available Licenses**

Upload Request Download Update Upload Receipt

To activate your licenses via file transfer - First step "Upload Request":

If you have activated licenses from this ticket already, you can transfer additional licenses into the same CmContainer(s). If you want to use another CmContainer, you need a license request file of this new CmContainer.

1. Select an already used CmContainer or create a license request file with Firm Code 6000422 for the CmContainer where you want to transfer the licenses to. This file can for example be created with CodeMeter Control Center. [How it works](#)
2. Select the licenses you want to activate.
3. Select the created license request file.
4. Click "Continue".

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	Activated On	CmContainer	Status
<input checked="" type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available

Select an already used CmContainer  
No CmContainer found!

or

Pick a license request file (\*.WibuCmRaC) of another CmContainer

Durchsuchen...

Start Activation Now

Direct license transfer

☒ Select binding  
☒ My Licenses

© FESTO AG & Co KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

Descargar ahora la plantilla

Home My Licenses Auto Update

**Available Licenses**

Upload Request Download Update Upload Receipt

To activate your licenses via file transfer - First step "Upload Request":

If you have activated licenses from this ticket already, you can transfer additional licenses into the same CmContainer(s). If you want to use another CmContainer, you need a license request file of this new CmContainer.

1. Select an already used CmContainer or create a license request file with Firm Code 6000422 for the CmContainer where you want to transfer the licenses to. This file can for example be created with CodeMeter Control Center. [How it works](#)
  - a. Start CodeMeter Control Center on the computer where the desired CmContainer is.
  - b. Select this CmContainer. If no CmContainer is present on that computer, you can download a template here [Download](#) template now. Import this template by dragging the downloaded file to CodeMeter Control Center.
  - c. Click "License Update".
  - d. Follow the instructions of the "CmFAS Assistant". Choose the option "Create license request".
  - e. Choose a filename for the license request file.
  - f. Click "Commit" to save the license request file.
  - g. Transfer the license request file that you just created to this computer.
2. Select the licenses you want to activate.
3. Select the created license request file.
4. Click "Continue".

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	Activated On	CmContainer	Status
<input checked="" type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available
<input type="checkbox"/>	FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-		Available

Select an already used CmContainer  
No CmContainer found!

or

Pick a license request file (\*.WibuCmRaC) of another CmContainer

Durchsuchen...

Start Activation Now

Direct license transfer

☒ Select binding  
☒ My Licenses

© FESTO AG & Co KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

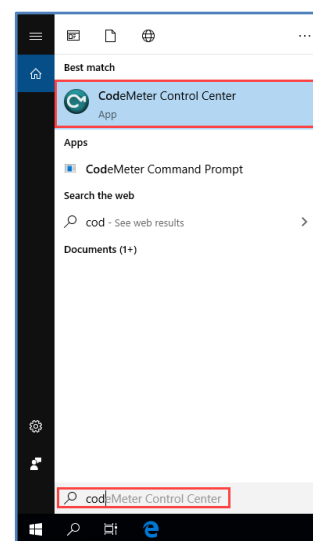
Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmLIF en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador sin acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

Do you want to open or save Template\_6000422\_2002.WibuCmLIF (1.87 KB) from lc.codemeter.com?

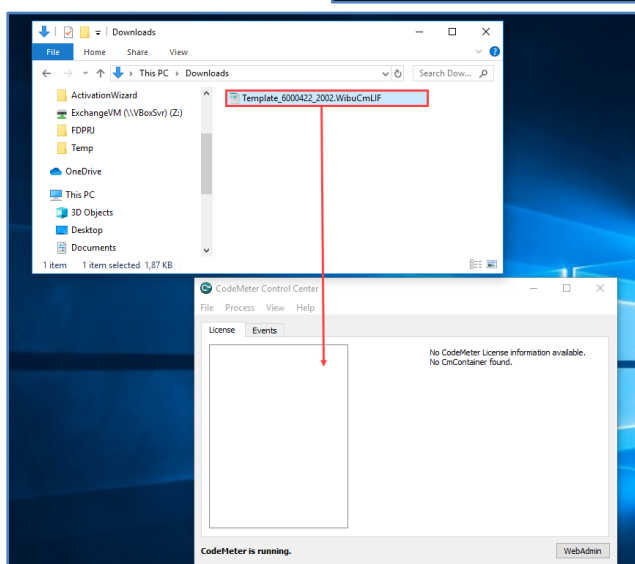
Open Save Save as Save and open

En el ordenador sin acceso a Internet en el que quiere activar licencias, inicie el **CodeMeter Control Center**.

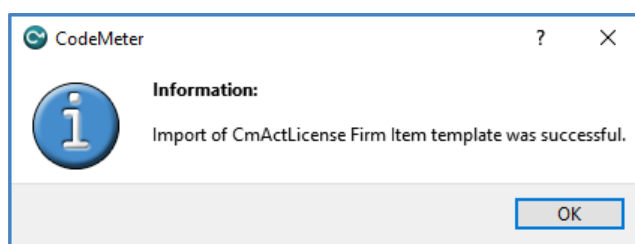
Este solo está disponible si ha instalado previamente el servidor de licencias (apartado 7 en la página 19) o se ha instalado manualmente el CodeMeter Runtime de la empresa Wibu Systems.



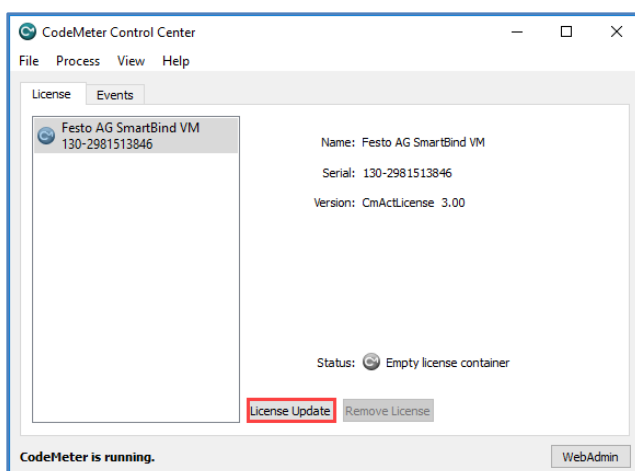
Arrastre y suelte el archivo WibuCmLIF en el CodeMeter Control Center.



OK



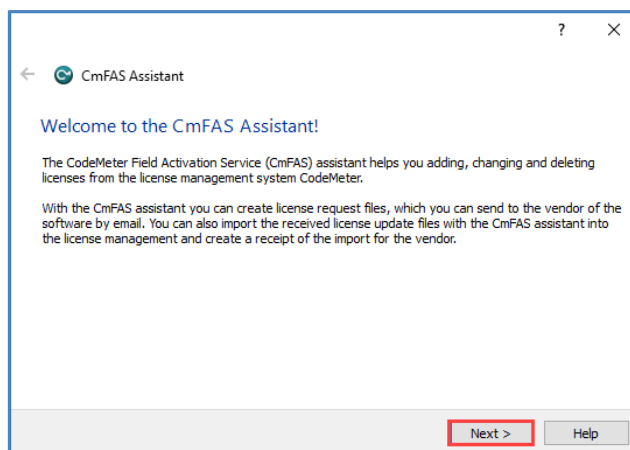
## Actualización de licencia





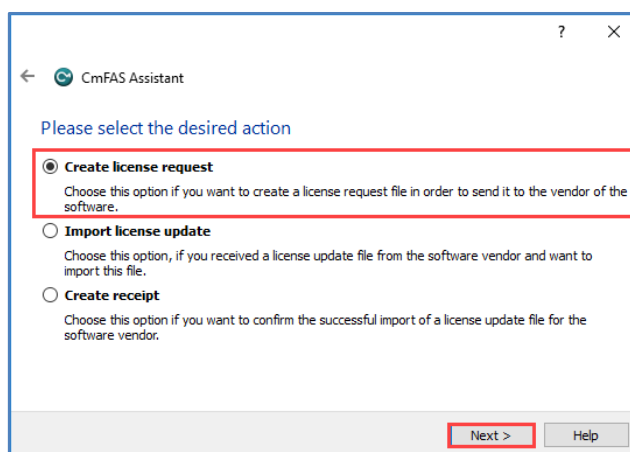
Se abre el asistente CmFAS.

**Continuar**



**Generar solicitud de licencia**

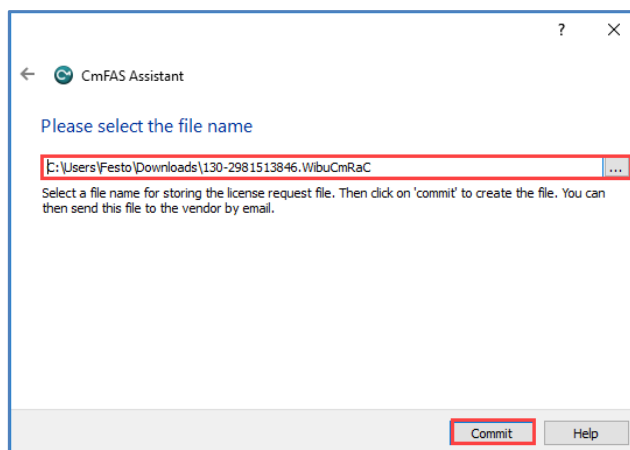
**Continuar**



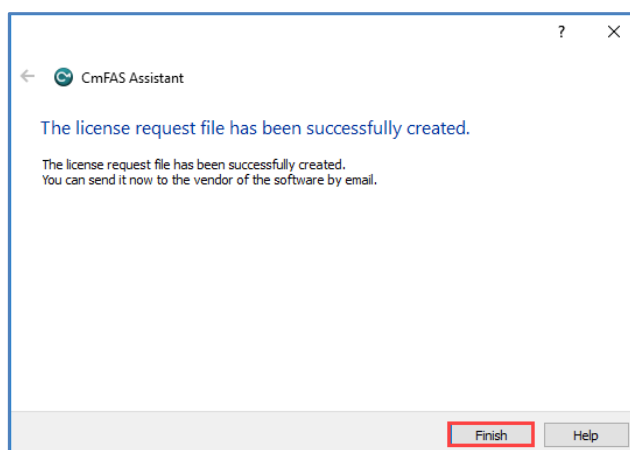
Elija un directorio.

Si está disponible y es posible, seleccione aquí una unidad de red a la que tenga acceso también el ordenador con acceso a Internet. De lo contrario, lleve el archivo WibuCmRaC a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

**Aplicar**



**Finalizar**





Vuelva a cambiar ahora al License Central WebDepot de Festo en el ordenador con acceso a Internet y cargue allí el archivo WibuCmRaC previamente generado.

Si es necesario, modifique el número de licencias que se van a activar.

### Examinar

### Iniciar ahora la activación

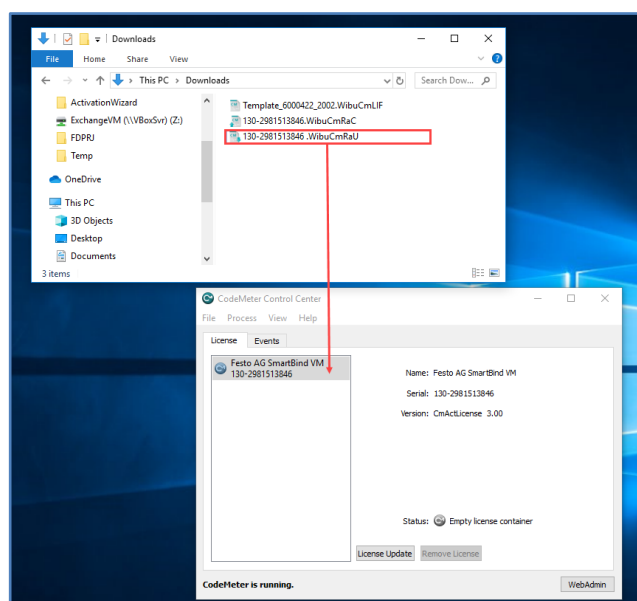
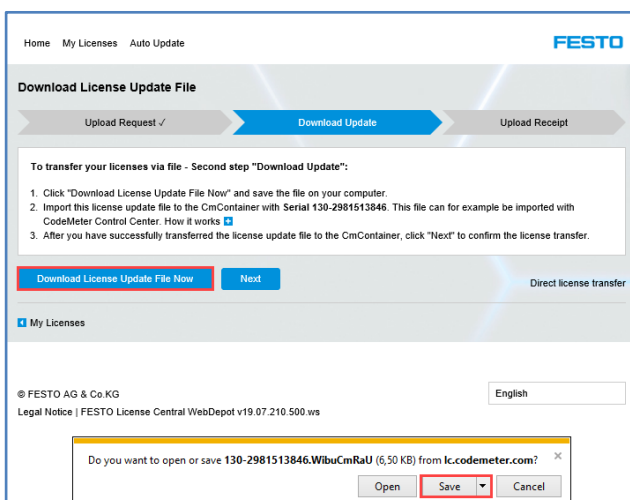
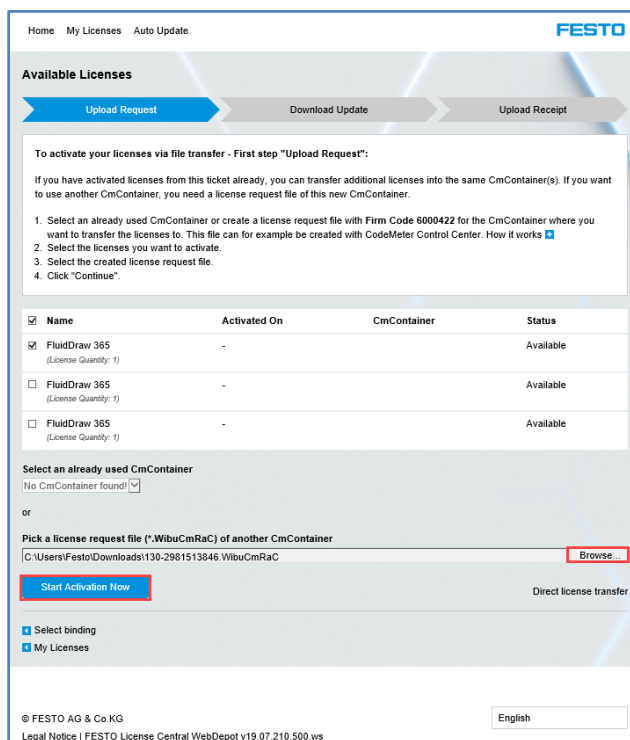
### Descargar ahora el archivo de actualización de licencia

### Guardar como

Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmRaU en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador sin acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.

Vuelva a cambiar ahora al CodeMeter Control Center en el ordenador sin acceso a Internet donde desea activar licencias, y arrastre aquí el archivo WibuCmRaU previamente descargado al comienzo del contenedor de licencias generado.

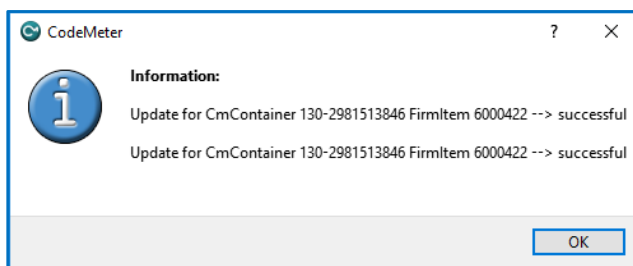
Nota: También puede iniciar el asistente CmFAS (botón “Actualización de licencia”) y seleccionar allí el punto “Agregar actualización de licencia”.







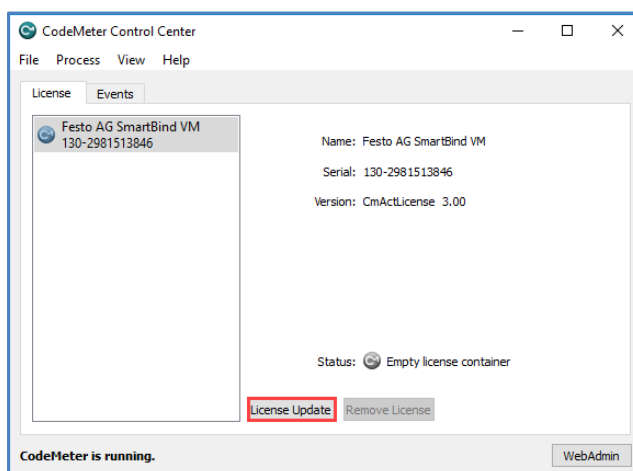
OK



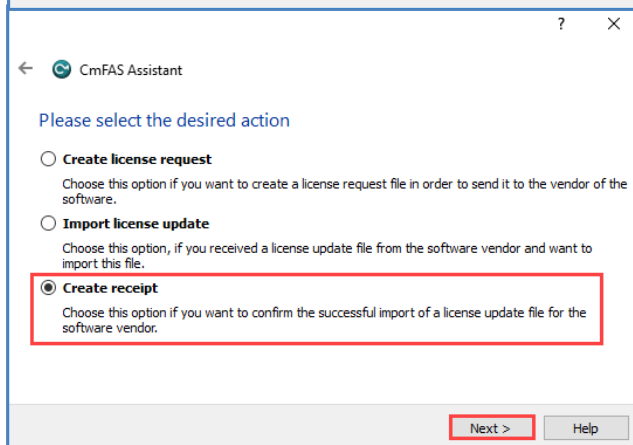
Por último, hay que generar un archivo de confirmación y cargarlo en WebDepot. Esto es importante, ya que de lo contrario fracasará una posterior desactivación o traslado de licencias.

Reinicie el asistente CmFAS.

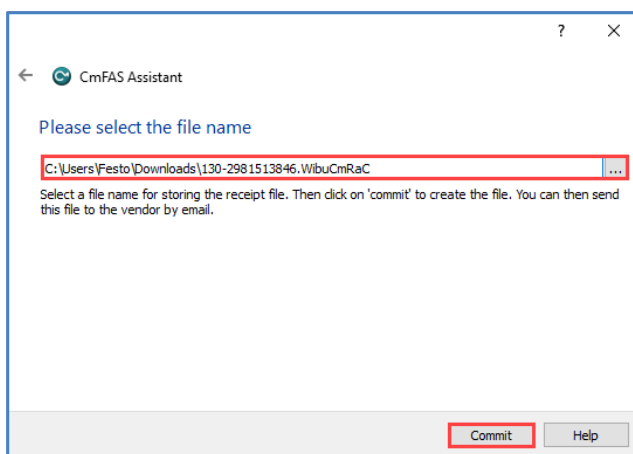
## Actualización de licencia



## Generar confirmación



Continuar



Aplicar

Si está disponible y es posible, guarde el archivo WibuCmRaC en una unidad de red, a la que también tenga acceso el ordenador con acceso a Internet. De lo contrario, lleve ese archivo a ese ordenador por medio de, por ejemplo, una memoria USB.



Cambie ahora una última vez al License Central WebDepot de Festo en el ordenador con acceso a Internet y cargue allí el archivo WibuCmRaC previamente generado.

## Continuar

Home My Licenses Auto Update

**Download License Update File**

Upload Request ✓ Download Update Upload Receipt

To transfer your licenses via file - Second step "Download Update":

1. Click "Download License Update File Now" and save the file on your computer.
2. Import this license update file to the CmContainer with Serial 130-2981513846. This file can for example be imported with CodeMeter Control Center. How it works
3. After you have successfully transferred the license update file to the CmContainer, click "Next" to confirm the license transfer.

Download License Update File Now Next

Direct license transfer

My Licenses

© FESTO AG & Co.KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

Seleccione el archivo de confirmación WibuCmRaC previamente generado.

## Examinar

### Cargar ahora la confirmación

Home My Licenses Auto Update

**Confirm License Transfer**

Upload Request ✓ Download Update Upload Receipt

To transfer your licenses via file - Third step "Upload Receipt":

1. Create a license receipt file from the CmContainer with Serial 130-2981513846 and Firm Code 6000422. This file can for example be created with CodeMeter Control Center. How it works
2. Select the created license receipt file.
3. Click "Upload Receipt Now".

If you haven't imported the license update file yet, you can download it again. Click "Back" to get to the download page.

Pick license receipt file (\*.WibuCmRaC)

C:\Users\Festo\Downloads\130-2981513846.WibuCmRaC Browse...

Upload Receipt Now Back

Direct license transfer

My Licenses

© FESTO AG & Co.KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

## OK

Home My Licenses Auto Update

**License Transfer Successfully Completed**

The license transfer has been completed successfully.

OK

© FESTO AG & Co.KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

## IMPORTANTE

Desactive su(s) licencia(s) antes de modificar el hardware del ordenador o si desea trasladar la licencia a otro ordenador.

Para ello, tras la introducción de su ID de ticket, seleccione el punto

### Trasladar licencias

Y siga el resto de instrucciones.

El procedimiento es el mismo que para la activación de licencias (sin crear un contenedor de licencias vacío).

Home My Licenses Auto Update

**My Licenses**

Name	Activated On	CmContainer	Status
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	2019-12-03 13:16:13	130-1355017787	Activated
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-	-	Available
FluidDraw 365 (License Quantity: 1)	-	-	Available

Activate Licenses Re-Host Licenses Restore Licenses

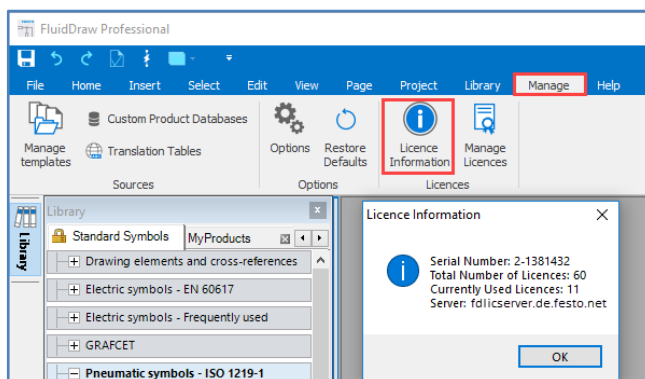
© FESTO AG & Co.KG  
Legal Notice | FESTO License Central WebDepot v19.07.210.500.ws

English

## 9 Comprobación de licencias en FluidDraw

### 9.1 Uso actual de licencias

En el menú de FluidDraw “Gestión” > “Información sobre licencias” puede comprobar el número total de licencias y el número de licencias utilizadas actualmente.

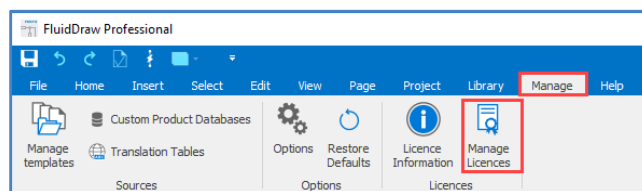


Cierre la información con **OK**

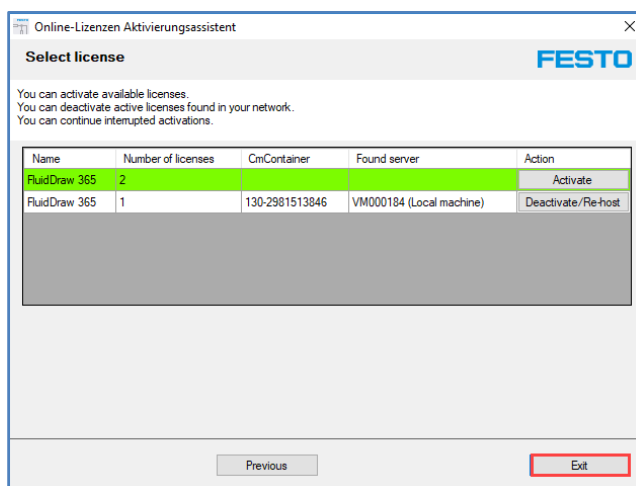
De manera alternativa, puede controlar el uso de sus licencias en el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.3 en la página 37.

### 9.2 Licencias activadas

Inicie el asistente de activación para comprobar cuántas licencias están incluidas en un ticket y cuántas de ellas ya se han activado. Para ello, utilice el menú de FluidDraw “Gestionar” > “Gestionar licencias”.

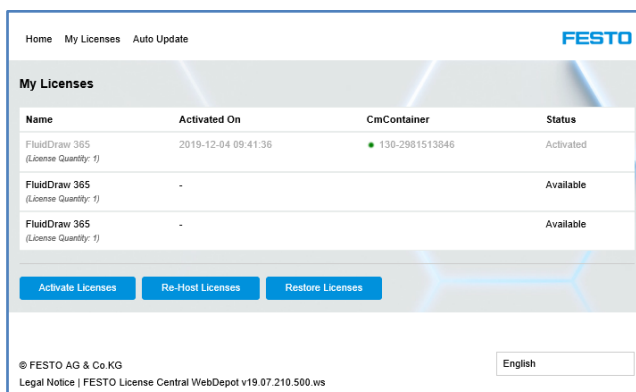


Tras la introducción del ID del ticket se ve un resumen.



De forma alternativa, también puede ver esta información en el License Central WebDepot de Festo después de introducir su ID de ticket, véase el apartado 8.2 en la página 25.

Un punto verde delante del CmContainer en el que se ha activado una licencia indica que esta se encuentra en el ordenador local o está accesible a través de la red.



## 10 Administración de la licencia

Para la gestión de licencias de FluidDraw se necesita el CodeMeter Runtime para Windows de la empresa Wibu. Para la instalación se necesitan derechos de administrador. No se produce un reinicio.

Los detalles sobre las licencias utilizadas y la configuración del servidor de licencias pueden verse en cualquier ordenador en el que esté instalado el CodeMeter Runtime y haya disponible de un navegador web con soporte JavaScript activado.

### 10.1 Instalación del software de gestión de licencias (CodeMeter Runtime)

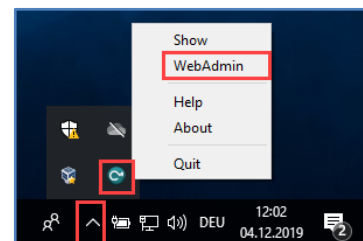
El programa de instalación de FluidDraw instala el CodeMeter Runtime en el servidor de licencias y en los ordenadores de los puestos de trabajo.

Al mismo tiempo, en el servidor de licencias se establece la opción “Servidor de red”.

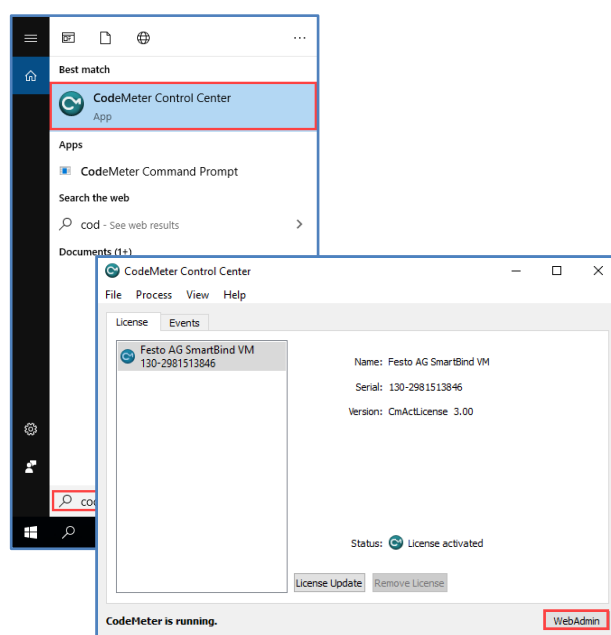
También puede descargar el actual “CodeMeter Runtime for Windows” directamente de Wibu Systems ([www.wibu.com](http://www.wibu.com)) e instalarlo independientemente de la configuración de FluidDraw.

### 10.2 Inicio del CodeMeter WebAdmin

Inicie el CodeMeter **WebAdmin** a través del menú contextual del área de notificación de la barra de tareas de Windows.



Alternativamente, el CodeMeter WebAdmin puede iniciarse a través del CodeMeter Control Center en el menú de Inicio de Windows a través de “Todos los programas” > “CodeMeter” > “**CodeMeter Control Center**”.



Haga clic abajo a la derecha en **WebAdmin**

## 10.3 Mostrar detalles de licencia

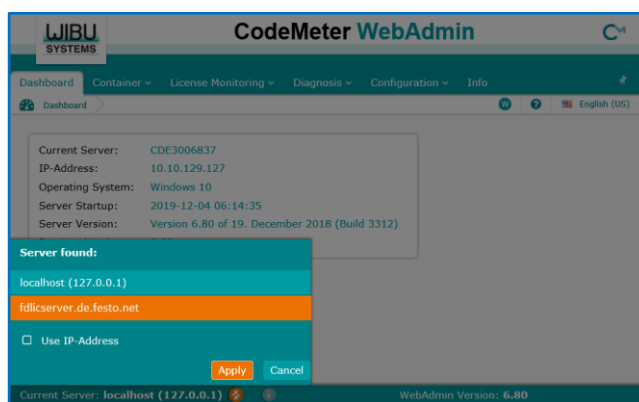
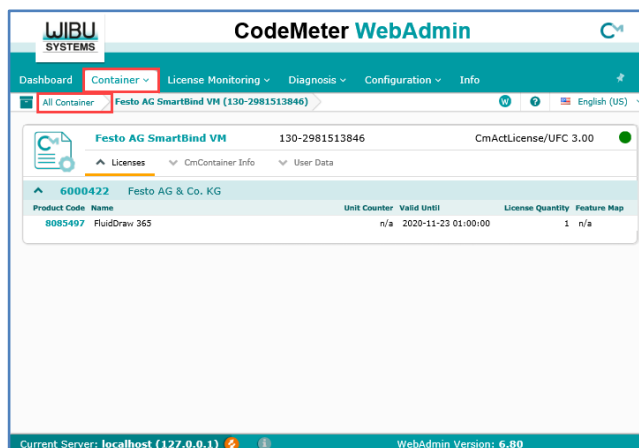
Haga clic en la pestaña **Contenedor** y seleccione a continuación **Todos los contenedores** en el menú desplegable.

Se le mostrarán todas las licencias activadas localmente. Aquí también puede controlar la fecha de vencimiento de su(s) licencia(s) FluidDraw 365.

Para controlar las licencias de un servidor de licencias, debe cambiar la vista.

Para ello, en la esquina inferior izquierda, haga clic en **Current Server: localhost (127.0.0.1)** para seleccionar su servidor de licencias.

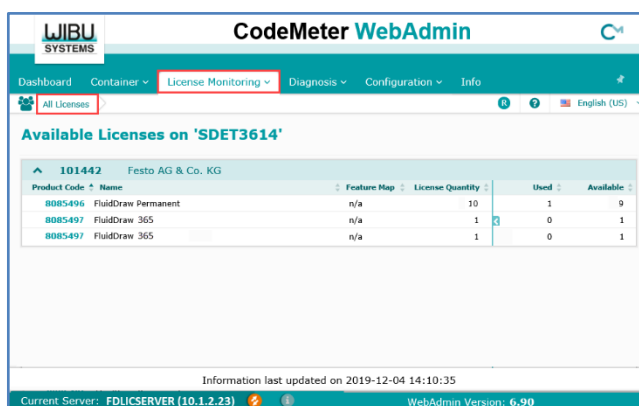
Confirme su selección con **Aceptar**



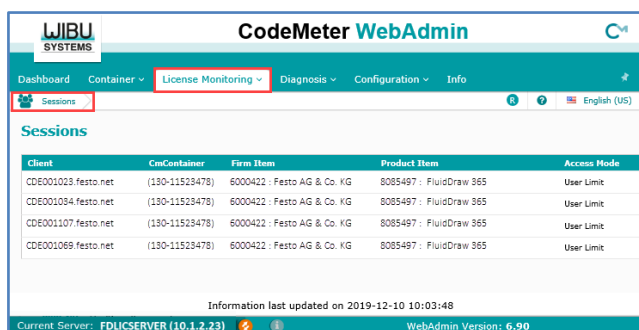
Nota: Si su servidor de licencias no está incluido en la selección, añádalo a la lista de búsqueda de servidores como se describe en el apartado 11 en la página 39 (pestaña “Configuración” > “Básica” > “Lista de búsqueda de servidores”)

Haga clic en la pestaña **Monitor de licencias** y seleccione a continuación **Todas las licencias** en el menú desplegable.

Ahora puede comprobar el número de licencias ocupadas y libres.



Vuelva a hacer clic en la pestaña **Monitor de licencias** y seleccione **Sesiones** en el menú desplegable para ver los detalles de las licencias en uso, por ejemplo, qué puestos de trabajo están utilizando actualmente una licencia de FluidDraw.



En caso de problemas, compruebe los siguientes ajustes tanto para el servidor como para los clientes. La configuración del servidor se puede comprobar en cualquier ordenador de la red. Para comprobar la configuración del cliente hay que llamar al CodeMeter WebAdmin en la puesto de trabajo correspondiente.

## 10.4 Comprobación de la configuración del servidor

En la esquina inferior izquierda, seleccione

Current Server: **FDLICSERVER (10.1.2.23)**

su servidor de licencias.

Seleccione en la pestaña

**Configuración** > **Servidor** > **Acceso al servidor**.

¡El servidor de red debe estar **activado**!

Puede iniciar el CodeMeter WebAdmin en cualquier ordenador de la red para comprobar este ajuste.



**NOTA:** Para comprobar la configuración del servidor de licencias, basta con llamar a la siguiente dirección en un navegador web: [http://\[nombre del servidor o dirección IP del servidor de licencias\]:22350](http://[nombre del servidor o dirección IP del servidor de licencias]:22350)

## 10.5 Comprobar la configuración de clientes

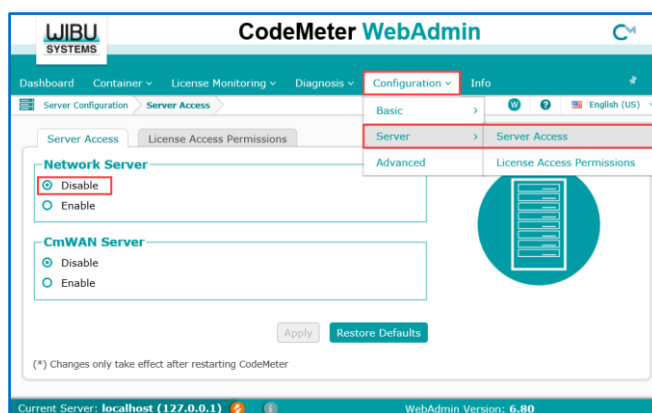
Inicie ahora en los clientes el CodeMeter WebAdmin. De forma alternativa, también puede ir a la siguiente dirección en el navegador web: <http://localhost:22350>

En la esquina inferior izquierda, el cliente “localhost (127.0.0.1)” ya está preseleccionado y puede comprobar sus ajustes de forma inmediata.

Seleccione en la pestaña

**Configuración** > **Servidor** > **Acceso al servidor**.

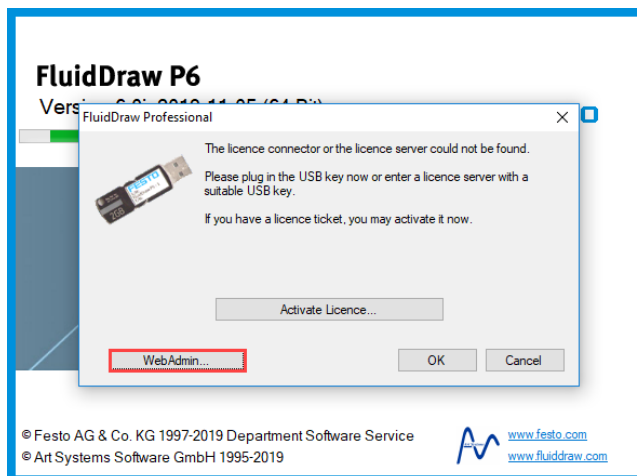
¡El servidor de red debe estar **desactivado**!



## 11 La licencia no se encuentra al iniciarse FluidDraw

Al iniciarse el programa, FluidDraw intenta automáticamente encontrar una licencia. Si no es posible, aparece el siguiente cuadro de diálogo.

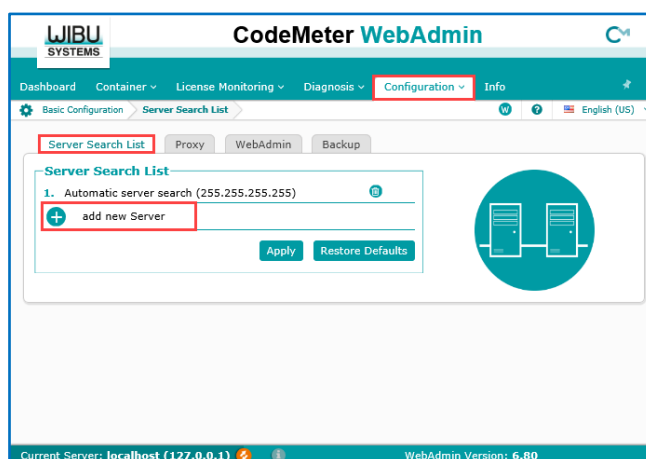
**WebAdmin...**



Aquí tiene la posibilidad de establecer un servidor de licencias.

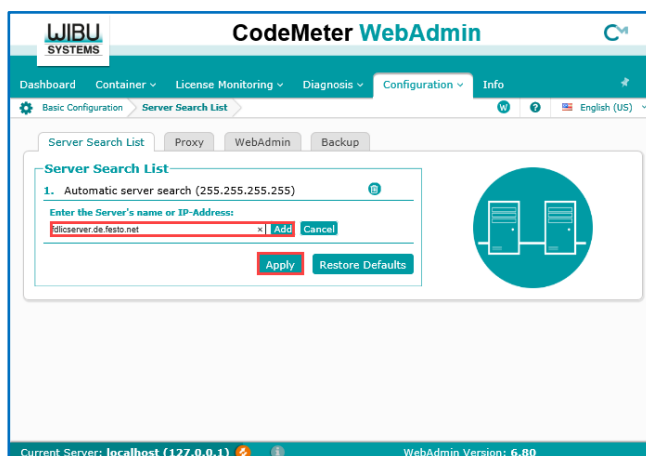
Para ello, cambie a la página **Configuración > Básica > Lista de búsqueda de servidores** (solo si aún no está abierta)

Haga clic en **Añadir nuevo servidor**



Se abre un campo de entrada. Introduzca allí el nombre del servidor o la dirección IP del servidor de licencias y cierre la ventana con **Añadir**

**Aceptar**



Conserve la entrada para la “Búsqueda automática de servidores (255.255.255.255)”.

**Asegúrese de que se ha realizado la instalación del servidor de licencias y se han activado las licencias en el servidor de licencias. El servidor de licencias debe estar accesible en la red.**

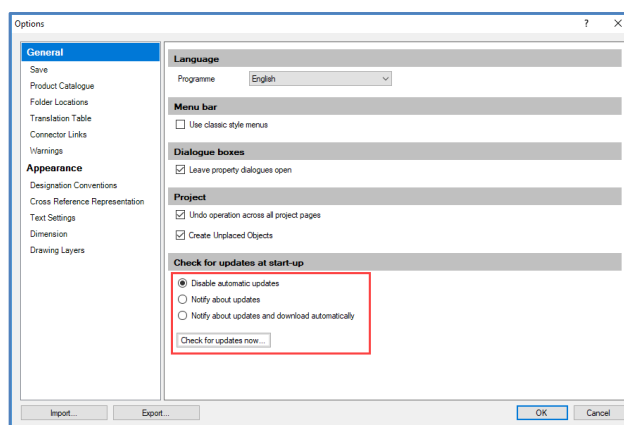
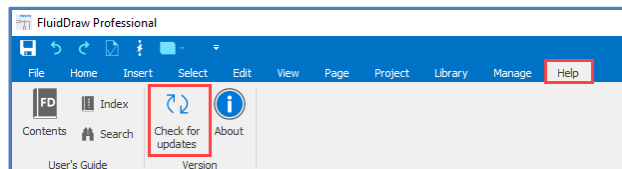
Es posible que el servicio CodeMeter Runtime esté bloqueado por un cortafuegos. La comunicación entre FluidDraw y CodeMeter tiene lugar mediante el protocolo TCP/IP. El ajuste estándar para el servicio CodeMeter es el puerto 22350. Este puerto debe estar habilitado tanto para los clientes como para el servidor en ambas direcciones.

## 12 Actualización de FluidDraw

No hay ninguna diferencia entre el programa de instalación de FluidDraw y una actualización de FluidDraw, es decir, cada actualización de FluidDraw es un programa de instalación completo. Descargue el programa de instalación de una de las fuentes indicadas en el apartado 5 en la página 12 y ejecútelo.

Si dispone de una conexión a Internet, también puede descargarlo y ejecutarlo a través del menú de FluidDraw “Ayuda” > “Buscar actualizaciones”. Tenga en cuenta que para ello se necesitan derechos de administrador si FluidDraw se ha instalado para todos los usuarios de ese ordenador.

Puede definir un ajuste para la búsqueda de actualizaciones a través del menú de FluidDraw “Gestionar” > “Opciones”.



Si surgen problemas durante o después de la actualización de FluidDraw, desinstale FluidDraw a través del panel de control de Windows (“Aplicaciones y características”) y vuelva a ejecutar la actualización/instalación. Asegúrese de que el programa de instalación se ha descargado completamente.



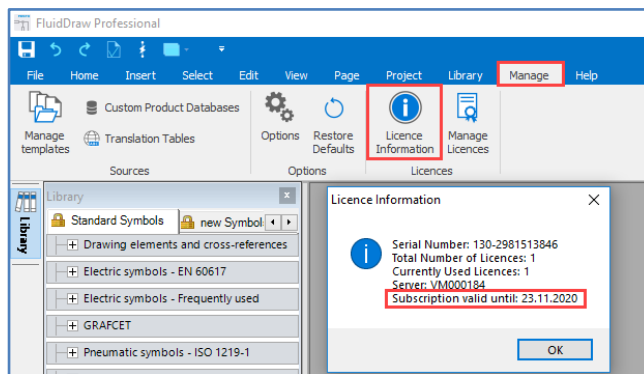
## 13 Licencias de FluidDraw 365

Tras adquirir una suscripción a FluidDraw 365, recibirá una licencia con su ticket que será válida durante los 365 días posteriores a la compra. Al activar dicha licencia de suscripción, se transfiere la fecha de vencimiento correspondiente al contenedor CodeMeter y se almacena allí.

Puede comprobar la fecha de vencimiento en FluidDraw mediante el menú

### Gestionar > Información de licencia

De manera alternativa, también puede comprobar la fecha de vencimiento en el CodeMeter WebAdmin, véase el apartado 10.3 en la página 37.



Si la suscripción a FluidDraw 365 no se cancela, se renovará automáticamente por otro año poco antes de su vencimiento. Con ello, también se renovarán las licencias de su ticket. La nueva fecha de vencimiento debe actualizarse también en el contenedor de CodeMeter.

Esta actualización de sus licencias la realiza FluidDraw automáticamente cuando detecta una licencia que está a punto de caducar o que ya ha caducado. Esto también funciona si las licencias se encuentran en otro ordenador de la red, por ejemplo, en un servidor de licencias. Para ello, este debe estar accesible por el ordenador en el que se inicia FluidDraw y que tiene acceso a Internet.

Si la actualización automática de la licencia no ha sido posible, FluidDraw no encontrará ninguna licencia en el inicio del programa. En este caso, utilice su ID de ticket para activar manualmente la ampliación, tal y como lo hizo cuando instaló primera vez y activó su licencia de FluidDraw, véase el apartado 8 en la página 21.

Si el ordenador en el que se han activado las licencias no tiene acceso a Internet y no es posible la ampliación a través de la red desde un ordenador de un puesto de trabajo o a través del License Central WebDepot de Festo, realice la activación basada en archivos, véase el apartado 8.3 en la página 27.

Para su seguridad, las licencias de FluidDraw 365 disponen de un búfer de 7 días, es decir, aunque la ampliación de la licencia no fuera posible después de 365 días, podrá seguir trabajando con FluidDraw durante otros 7 días – aproveche este tiempo para activar manualmente la ampliación de la licencia.

## 14 Parámetros de instalación para una distribución de software central

La instalación debe realizarse con derechos de administrador. La llamada a una instalación completa (incl. CodeMeter Runtime) es como sigue:

```
call fluiddraw_p60j.exe /qb /i INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FuildDrawP6"
```

El nombre de archivo del programa de instalación depende de la respectiva versión de software y debe adaptarse en consecuencia.

La activación de licencias desde un ticket en modo silencioso se puede realizar de la siguiente manera

(CodemeterActivationWizard.exe se encuentra después de la instalación de FluidDraw en el subdirectorio de FluidDraw "\bin", por defecto en "C:\Program Files (x86)\Festo\FuildDrawP6\bin\");

```
call CodemeterActivationWizard.exe /qn ticket=xyz logfile=c:\tmp\log.txt
```

donde xyz es el ticket en la forma 12345-67890-ABCDE-FGHIJ-KLMNO. La indicación de un archivo de registro es opcional.

"call" solo es necesario para un archivo batch. "call" hace que el sistema espere hasta que el proceso llamado haya terminado.

### Instalación con paquete MSI

En la actualidad, el paquete MSI sólo se suministra bajo petición.

El actual "CodeMeter User Runtime für Windows" debe descargarse en

<https://www.wibu.com/de/support/anwendersoftware/anwendersoftware.html>

e instalarse por separado. Los parámetros de llamada para el CodeMeter Runtime son válidos a partir de la versión 6.90.

Además, la instalación existente de FluidDraw debe eliminarse antes de una actualización (segunda llamada):

```
call CodeMeterRuntime.exe /ComponentArgs "*" :"/qn  
  ADDLOCAL=Complete,DotNET_Modules,AutomaticServerSearch,WibuShellExtension,  
  User_Help,AccessToWebAdmin"  
call msiexec.exe /qn /x fluiddrawp6.msi REINSTALLMODE=vamus  
call msiexec.exe /qn /i fluiddrawp6.msi INSTALLDIR="C:\Program Files (x86)\Festo\FuildDrawP6"
```

NOTA: Si Runtime se va a ejecutar como un servidor, la opción "EnableNetworkServer" también debe añadirse a la lista. La llamada es entonces:

```
call CodeMeterRuntime.exe /ComponentArgs "*" :"/qn  
  ADDLOCAL=Complete,DotNET_Modules,AutomaticServerSearch,WibuShellExtension,  
  User_Help,AccessToWebAdmin,EnableNetworkServer"
```

La llamada a la instalación de FluidDraw en el usuario registrado es:

```
call msiexec.exe /qn /i fluiddraw_p60h.msi  
  INSTALLDIR="%LOCALAPPDATA%\Festo\FuildDrawP6" ALLUSERS=""
```

CodeMeterRuntime.exe necesita derechos de administrador para la instalación.

**Parámetros para FluidDraw Setup-EXE y paquete MSI**

Programa de instalación sin interfaz de usuario	/qn
Programa de instalación con interfaz de usuario sencilla	/qb
Instalar FluidDraw	/i
Desinstalar FluidDraw	/x
Registro de los pasos de instalación	/l "[archivo de registro]"
Directorio de instalación	INSTALLDIR="[Directorio de instalación]"
Información de servidor de licencia	LICSERVER="[Servidor1];[Servidor2];...;[ServidorN]"
Instalación para todos los usuarios (predeterminado)	
Indicación no necesaria.	ALLUSERS=1
Instalación para el usuario actualmente registrado	
(Instalación de controladores, es decir CodeMeter no posible)	ALLUSERS=" "
Idioma de aplicación Alemán	LANGUAGE="DE"
Idioma de aplicación Inglés	LANGUAGE="ENUS"
Solo Setup-Exe:	
Primero se desinstala una eventual versión de FluidDraw 6 existente. La nueva versión se instala en el directorio original.	REMOVE_FIRST

## 15 Resumen – Observaciones importantes

### Actualización de FluidDraw

En caso de problemas con FluidDraw, instale primero la actualización más reciente de FluidDraw. Si los problemas persisten, desinstale FluidDraw mediante el panel de control de Windows y vuelva a instalarlo a continuación.

### Licencias e ID de ticket

¡Sea cuidadoso con su ID de ticket! Cualquiera que lo conozca puede activar licencias gratis.

Desactive sus licencias de FluidDraw antes de realizar cambios en un ordenador con licencias de FluidDraw activadas. Estos cambios pueden ser, por ejemplo, el nombre del ordenador, el sistema operativo, la sustitución de la placa base, la CPU, el adaptador de red o el disco duro. La desactivación (traslado) de las licencias funciona de la misma manera que la activación tras introducir el ID del ticket en el asistente de activación de FluidDraw o en el License Central WebDepot de Festo.

Si sus licencias han dejado de ser válidas, póngase en contacto con el Servicio de Festo por correo electrónico, indicando su número de cliente de Festo: [fluiddraw@festo.com](mailto:fluiddraw@festo.com)

### Servidor de licencias

Si utiliza un servidor de licencias, el CodeMeter Runtime debe tener permiso para comunicarse a través del cortafuegos de Windows mediante el puerto 22350 (configuración por defecto) en ambas direcciones. En el servidor de licencias debe estar activada la opción “Servidor de red”. Sin embargo, esa opción debe estar desactivada en los clientes, véanse los apartados 10.4 y 10.5 en la página 38.

En caso de problemas con la gestión de licencias, compruebe estos ajustes. Compruebe si el servicio CodeMeter Runtime se está ejecutando tanto en el servidor como en los clientes y si las licencias se encuentran en el CodeMeter WebAdmin en el puesto de trabajo correspondiente.

La versión actual del “CodeMeter User Runtime für Windows” se puede descargar en [www.wibu.de](http://www.wibu.de) (“Support & Downloads” > “Usuario”: [www.wibu.com/de/anwendersoftware.html](http://www.wibu.com/de/anwendersoftware.html)). Consulte también [www.wibu.com/de/faq-codemeter.html](http://www.wibu.com/de/faq-codemeter.html). Instálela en caso de problemas con la gestión de licencias o si no está disponible el CodeMeter WebAdmin.

Nota: Con la instalación completa de FluidDraw o la instalación del servidor de licencias, se instala también el CodeMeter Runtime. En determinadas circunstancias, no obstante, puede existir una versión más reciente.

Si quiere cambiar la configuración del servidor de licencias desde cualquier ordenador (acceso remoto), debe utilizar la autenticación requerida en el CodeMeter WebAdmin en la pestaña “Configuración” > “Básica” > “WebAdmin”. Para más información, utilice la ayuda del usuario de CodeMeter.

## **Protección de datos y seguridad**

FluidDraw se comunica mediante HTTP o HTTPS en los siguientes casos con servidores de

- Art Systems Software GmbH: en el inicio del programa para comprobar si hay una actualización disponible – Solo si se ha activado la búsqueda automática de actualizaciones en las opciones del programa.
- Art Systems Software GmbH: al llamar al asistente de activación de licencias en línea para determinar la URL de Wibu para la activación o desactivación de licencias.
- WIBU-SYSTEMS AG: en la activación y desactivación de licencias, siempre que no se basen en archivos.
- Festo SE und Co. KG: en el acceso a las cestas de la compra online guardadas. Para ello es necesario iniciar sesión con la cuenta de Festo correspondiente.
- Festo SE und Co. KG: en la consulta de información adicional sobre el producto a través de los servicios en línea, como documentación en PDF, hoja de datos, accesorios, piezas de repuesto.
- Festo SE und Co. KG: para transferir una lista de piezas a la cesta de la compra online de Festo después de confirmar el botón “Enviar”.

FluidDraw comprueba si el portapapeles de Windows tiene contenido. Se utiliza para actualizar la interfaz de usuario, por ejemplo, el estado del botón “Insertar”. El contenido propiamente dicho solo se lee tras pulsar el botón “Insertar” o la opción de menú del mismo nombre.

Tras la activación de la opción “Guardar información de inicio de sesión”, los datos de acceso a la cuenta online de Festo (para acceder a las cestas de la compra online guardadas) se guardan de forma codificada en el disco duro local. La desactivación de esta opción borra los datos de acceso guardados.

Como la mayoría de los programas, FluidDraw, desarrollado por Art Systems Software GmbH, utiliza componentes de proveedores terceros como Microsoft Corporation y WIBU-SYSTEMS AG. Por lo tanto, no es posible enumerar todas las acciones que pueden considerarse críticas para la seguridad del paquete de software FluidDraw ensamblado.

La protección de licencia de WIBU-SYSTEMS AG empleada para FluidDraw consulta determinadas propiedades del ordenador (por ejemplo, el nombre del ordenador, las características del hardware y si se trata de una máquina virtual o no).

Cuando valore y estime el riesgo de seguridad que podría derivarse del software, fíjese siempre en qué procesos iniciaron las acciones calificadas eventualmente como críticas y en qué momento. Un ejemplo: con una simple comparación antes-después del registro después de la instalación de un programa y por los cambios encontrados en las ramas del registro ajenas al programa no puede suponerse necesariamente que estos hayan sido causados por el programa instalado. También es posible que procesos ajenos al programa (por ejemplo, del sistema operativo) que se ejecutan en segundo plano hayan realizado estos cambios.