

Выбор лицензии и активация программы

При первом запуске приложения «Штрих-М: Кассир А», после его первоначальной установки на мобильное устройство, пользователю будет предложено пройти процедуру выбора лицензии программы.

Для работы в лицензионном режиме необходимо ввести код активации. При этом мобильное устройство должно иметь выход в Интернет, для фиксации в базе разработчика факта регистрации программы. Если при обновлении программы старая версия была удалена с мобильного устройства, потребуется ввод того же кода активации, что и при первоначальной регистрации.

Работа в демонстрационном режиме не требует кода активации, выхода в Интернет и используется в ознакомительных целях. **Ограничения демонстрационного режима работы - цена товара не может быть больше 10 рублей.**

Активизация программы осуществляется в окне с формой «**Лицензия**», которая содержит:

- поле «**Код активации**», где следует ввести код состоящий из четырех пяти символьных слов;
- кнопку «**Зарегистрировать в облаке 1С**», которая позволяет установить режим передачи данных в облачный сервис 1С;
- кнопку «**Демо-режим**», которая доступна по умолчанию;
- виртуальную клавиатуру, содержащую заглавные латинские буквы (без заглавной буквы «О») и арабские цифры.

При вводе кода активации следует учитывать, что разделитель дефис между словами кода вставляется в поле «**Код активации**» автоматически. После ввода кода следует нажать кнопку «**Продолжить**». Программа отправит запрос в базу данных разработчика для регистрации продукта с введённым активационным кодом.

Если в процессе регистрации произошла ошибка, выдается предупреждающее соответствующее сообщение пользователю. В этом случае, в зависимости от ошибки следует:

- проверить интернет соединение
- проверить корректность ввода активационного кода

Затем повторить процесс активации.

После нажатия кнопки «**Демо-режим**» приложение активируется для работы в демонстрационном режиме без ввода кода активации.

Если приложение обновляется на мобильном устройстве, то база данных и настройки сохраняются от предыдущей версии.

Если приложение устанавливается на мобильное устройство впервые, либо оно перед установкой было удалено вместе с базой данных, пользователю предлагается загрузить демонстрационные данные. Демонстрационные данные содержат пример заполненной базы данных, которые позволяют посмотреть функциональность программы, не разбираясь с её наполнением. Все настройки программы установлены по умолчанию и требуют первоначального редактирования. Наиболее важным моментом при первоначальном

редактировании настроек является активизация настройки «[Разрешить внешнее подключение](#)», позволяющая осуществлять [редактирование настроек через браузер компьютера](#).

Следует иметь в виду, что после установки приложения, в лицензионном или демонстрационном режимах, работу будет осуществлять пользователь, имеющий **ВСЕ** права доступа. При этом запуск приложения будет осуществляться без выполнения процедуры «[Авторизация](#)». В справочнике «[Пользователи](#)» следует создать пользователя и установить ему право «[Настройка](#)» в группе «Прочие» справочника «[Набор прав](#)». После первого выполнения процедуры «[Авторизация](#)» дальнейшие запуски программы будут начинаться с авторизации пользователя.

Для смены демонстрационного режима на лицензионный, без переустановки приложения, достаточно удалить приложение «Штрих-М: Кассир А» из списка недавно использованных приложений. После запуска на экран будет выведена форма «**Лицензия**», в которой можно ввести код активации. Настройки и база данных приложения при этом сохраняются. Если требуется установить/переустановить лицензионный режим с удалением демонстрационных данных, необходимо будет в настройках мобильного устройства остановить приложение «**Кассир А**» и стереть данные, либо полностью удалить приложение и установить его заново.

From:
<https://wiki.ilexx.ru/> - Штрих-М: Документация

Permanent link:
https://wiki.ilexx.ru/doku.php?id=%D0%BA%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%80_%D0%B0:enter_license&rev=1488138513

Last update: 2017/02/26 22:48

