

SiusEDP

Manuel d'utilisation

Table des matières

SiusEDP.....	3
Principe généraux.....	4
Vue d'Initialisation	6
Fenêtre Configuration.....	8
Ecran de Visualisation d'Exercice.....	11
Menu Principal.....	15
Fichier.....	16
Concepteur de rapport.....	17
Réglages.....	18
Réglages de l'application	19
Réglages de cible	21
Réglages coups tirés	23
Réglages Zoom.....	24
Réglages des paramètres.....	25
Réglages de rapport.....	27
Export des données.....	28
Définition de l'export des données.....	29
Editeur de modèle.....	32
Editeur de colonnes d'export.....	34
Définition du rapport	36
Exemple.....	38
Communication.....	39
Extras.....	40
Configuration des appareils.....	41
Exemple.....	42
Configuration du stand de tir.....	43
Aide.....	44
Enregistrement.....	45
Contact.....	47

SiusEDP

SiusEDP vous offre la solution la plus performante et actuelle pour le traitement de données balistiques calculées par une cible électronique Sius Ascor et traitées par des logiciels spécifiques Sius installés dans un ordinateur Personal Computer.

Principe généraux

Le système de détection et son puissant calculateur intégré détermine et converti en données numériques les déviations horizontales et verticales d'un projectile par rapport au centre électronique de la cible. Le système est aussi capable (selon option) de définir la vitesse restante de ce projectile mesurée au niveau du système de détection.

L'ordinateur PC et la suite Logicielle Sius exploite ces données reçues du calculateur et les converti en paramètres nécessaires pour une exploitation balistique, avec l'analyse scientifique et mathématique d'un tir ou d'un groupe de tirs tels que (selon options):

- Coordonnées extrêmes: ce sont les coordonnées maximum et minimum dans les deux axes de tir pour un ou plusieurs tirs.

- Hauteur et Largeur: c'est un critère typique pour le test de munitions ou le contrôle d'arme. La largeur représente la plus grande distance horizontale séparant deux coups et la hauteur la plus grande distance verticale séparant deux autres coups.

- Ce paramètre est représenté graphiquement par un rectangle de cotés H + L

- Hauteur + Largeur: c'est la somme des deux paramètres hauteur et largeur décrits ci dessus.

- Point d'impacts moyen: il s'agit du point central de la série, c'est à dire le point situé en X moyen et Y moyen.

- Point d'impacts médian: il s'agit aussi d'un point central de la série, mais calculé de manière différente et situé en X médian et Y médian.

- rayon de dispersion maxi: c'est la distance séparant le point d'impact moyen du coup le plus éloigné.

- rayon de dispersion moyen: c'est la distance entre le point d'impact moyen et un impact virtuel situé à la moyenne de toutes les distances du pt impact moyen - coups

- rayon de dispersion 50%: il s'agit de la distance entre le point moyen et un coup de la série, coup pris en compte de telle manière que le cercle résultant entoure 50% des coups de la série.

- rayon de dispersion médian: c'est la distance entre le point d'impact moyen et un impact virtuel situé à la moyenne de toutes les distances du pt impact médian - coups

- écarts type Sp: l'écart type Sp est la moyenne quadratique des écarts type en X et en Y. Les écarts type en X et en Y sont les racines des variances correspondantes.

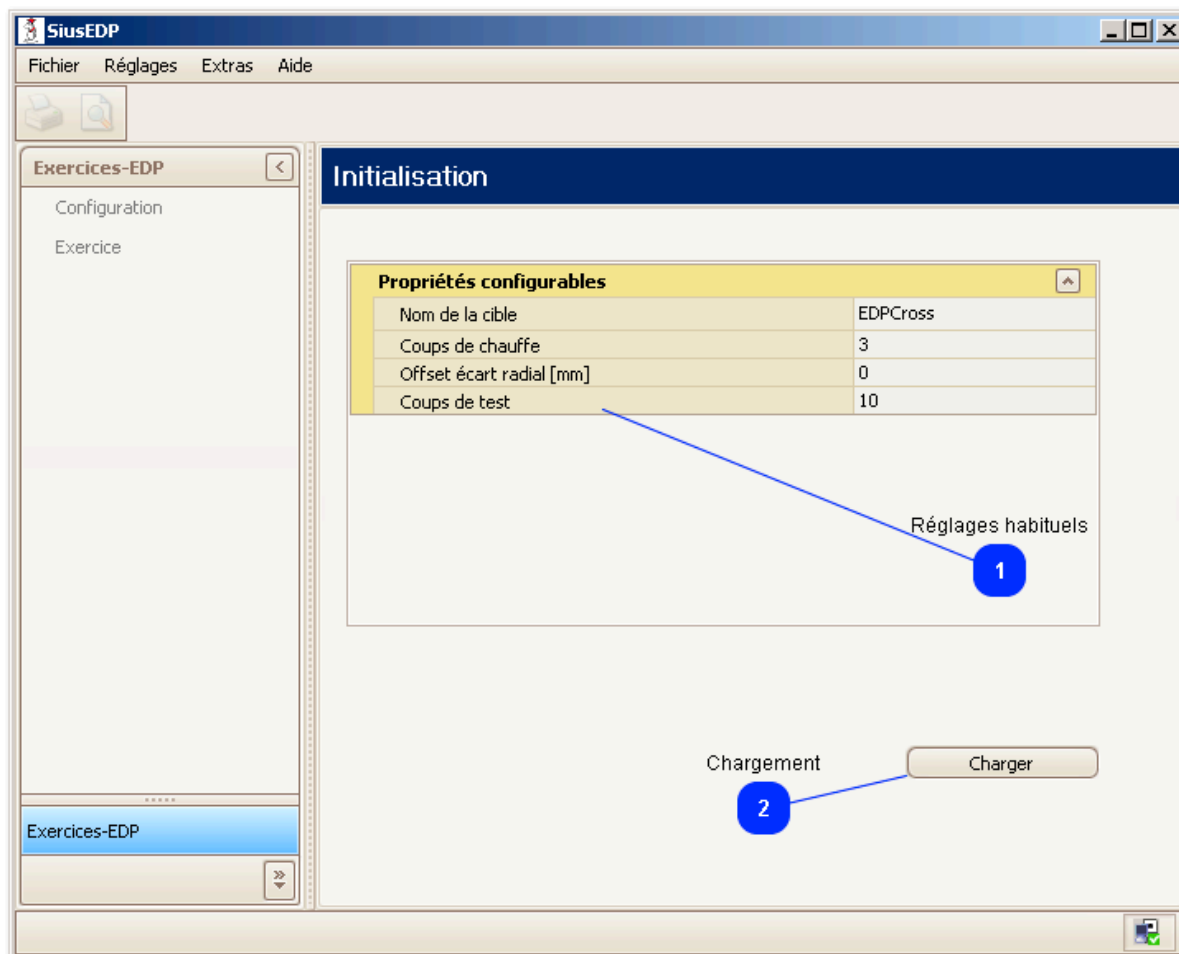
- variances et covariances: les variances sont les carrés des écarts type Sx et Sy. La covariance est une mesure de l'indépendance des axes X et Y

- vitesse extrême: indique les valeurs minimum et maximum des vitesses enregistrées.

- vitesse moyenne: c'est la moyenne des vitesses des coups de la série

- écart type de vitesse Sv: il s'agit de l'écart type pris sur la grandeur vitesse.
Etc.

Vue d'Initialisation



Dans la phase d'initialisation vous pouvez choisir les propriétés qui dépendent de l'exercice. Vous pouvez changer ces propriétés, par exemple en changeant le nom de la cible. Les propriétés montrées à l'écran dépendent de l'exercice choisi. A la fin de la détermination des critères choisis, une pression sur la commande "Charger" valide les paramètres et affiche à l'écran la configuration choisie.

1 Réglages habituels

Propriétés configurables	
Nom de la cible	EDPCross
Coups de chauffe	3
Offset écart radial [mm]	0
Coups de test	10

Immédiatement après le démarrage de SiusEDP la dernière configuration utilisée est automatiquement ouverte.

Subordonné à votre exercice ouvert vous pouvez appliquer des changements, par exemple la forme de cible ou le nombre de coups tirés. Après action sur le bouton "chargement" vos changements seront validés et actifs.

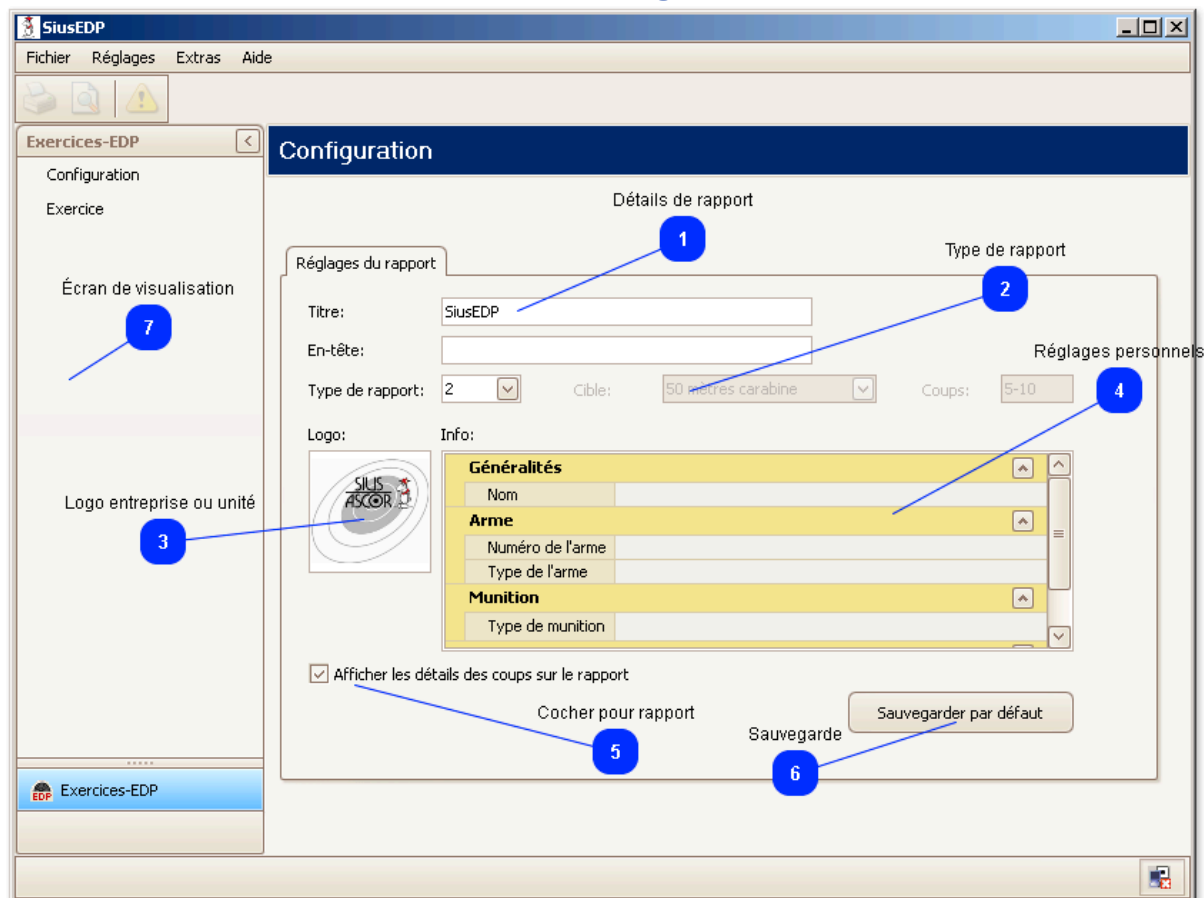
2

ChargementA rectangular button with rounded corners, a light beige background, and a thin brown border. The word "Charger" is centered on the button in a dark grey font.

Commande « Charger » de l'exercice choisi.

Pour changer l'exercice choisi, sélectionner dans le menu " Fichier - ouvrir - EDP-Exercice... ".

Fenêtre Configuration



Dans cette fenêtre vous pouvez saisir vos données personnelles pour leur transcription sur le rapport, par exemple le Nom de tireur, le Numéro et le type de l'arme, le type de munitions, le N° du lot de munitions ainsi que des données spéciales d'observation, comme la température, etc...

Vous avez la possibilité d'incorporer le logo de votre entreprise ou unité.

Vous pouvez également activer la fonction "Afficher les détails des tirs dans le rapport" en cochant la case correspondante.

Si vous avez en permanence les mêmes entrées à saisir dans cette fenêtre vous pouvez sauvegarder ces dernières "par défaut".

En cliquant sur "Exercice" vous pouvez changer la fenêtre de l'exercice, vous pouvez débiter les tirs de l'exercice. Vous avez toujours la possibilité de revenir à la fenêtre précédente de la configuration pour par exemple changer un paramètre de saisie comme le N° d'arme lorsque l'exercice est terminé.

1 Détails de rapport

Titre:	<input type="text" value="SiusEDP"/>
En-tête:	<input type="text"/>

Le titre et l'entête du rapport que vous souhaitez peuvent être définis ici. Ces informations sont systématiquement utilisées par défaut.

2 Type de rapport

Type de rapport: Cible: Coups:

Cela permet de spécifier les rapports disponibles que vous voulez utiliser pour l'imprimé. Le type choisi ici est systématiquement utilisé pour la génération automatique du rapport.

Sur certains types de rapport, le groupement des coups peut être transposé sur une cible. À la fin du test, le point moyen des impacts du groupement des tirs est déplacé au centre d'une cible. Ainsi le groupement de test peut être évalué en nombre de 10, 9 et 8 (etc.) directement en rapport avec une cible choisie.

3 Logo entreprise ou unité



Pointer et click droit de la souris pour sélectionner votre logo dans la liste proposée pour son impression dans le rapport.

4 Réglages personnels

Généralités	
Nom	<input type="text"/>
Arme	
Numéro de l'arme	<input type="text"/>
Type de l'arme	<input type="text"/>
Munition	
Type de munition	<input type="text"/>

Saisissez vos paramètres personnels pour leur impression dans le rapport.

5 Cocher pour rapport

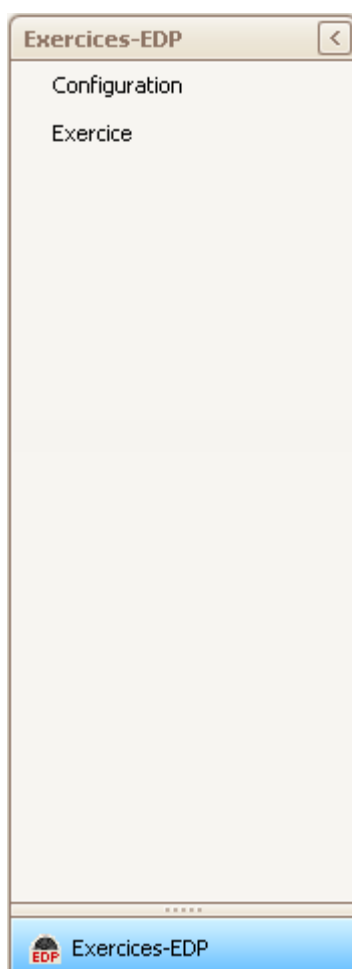
Afficher les détails des coups sur le rapport

Si vous cochez cette case (ou si vous décochez) le détail des tirs sera apparent (ou ne sera pas apparent) sur le rapport.

6 Sauvegarde

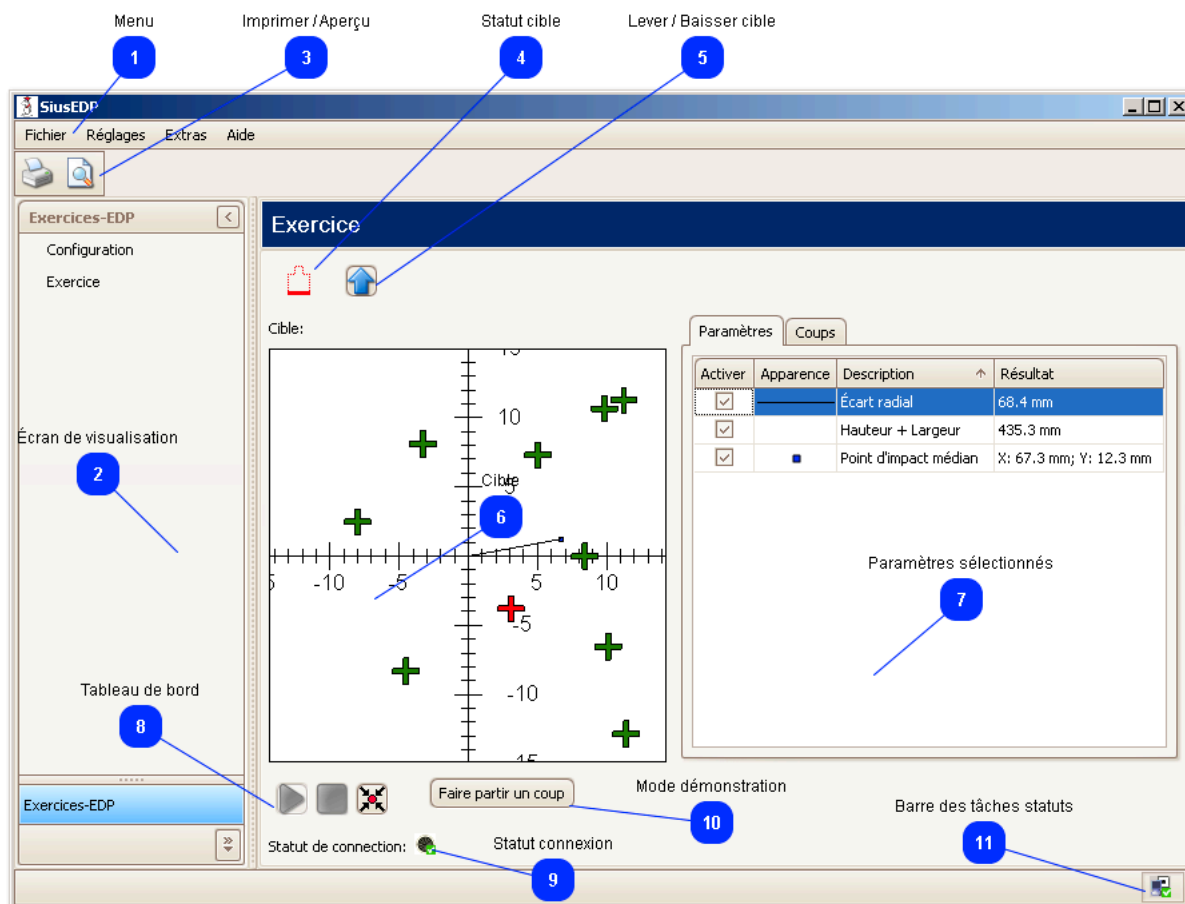
Vous pouvez sauvegarder vos paramètres par défaut et ils seront automatiquement chargés lors de votre prochaine ouverture de SiusEDP ou à chaque début de nouvel exercice.

7 Écran de visualisation



Fenêtre des boutons de commutation entre la fenêtre de configuration et la fenêtre de visualisation de l'exercice.

Ecran de Visualisation d'Exercice



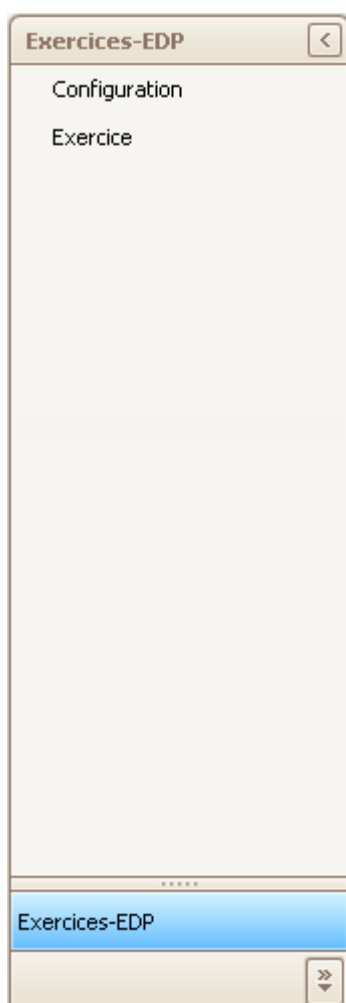
Ceci est l'écran de visualisation pendant le tir. Vous pouvez commencer ou stopper la séquence de tir et sélectionner les paramètres qui vous intéressent. Les tirs apparaissent dans l'image de la cible. Également, la cible avec les tirs et les paramètres sélectionnés est retranscrite sur le rapport imprimé. Le statut de la connexion est montré lorsque SiusEDP communique avec le système de détection des impacts.

1 Menu

Fichier Réglages Extras Aide

Au moyen de ce menu vous pouvez opérer des changements que vous souhaitez au chargement de l'exercice. Vous pouvez configurer les réglages des paramètres personnels, la forme d'apparition des coups dans la cible, configurer la forme du rapport et l'export des données de tir et configurer la communication avec la cible connectée.

2 Écran de visualisation



Fenêtre des boutons de commutation entre la fenêtre de configuration et la fenêtre de visualisation de l'exercice.

3 Imprimer / Aperçu



A la fin de l'exercice vous avez la possibilité d'imprimer le rapport des tirs ou vous avez la possibilité de faire un aperçu de votre impression. Dans l'aperçu de l'impression vous avez la possibilité d'exporter le rapport sous différents formats (par exemple: pdf, csv, ...).

4 Statut cible



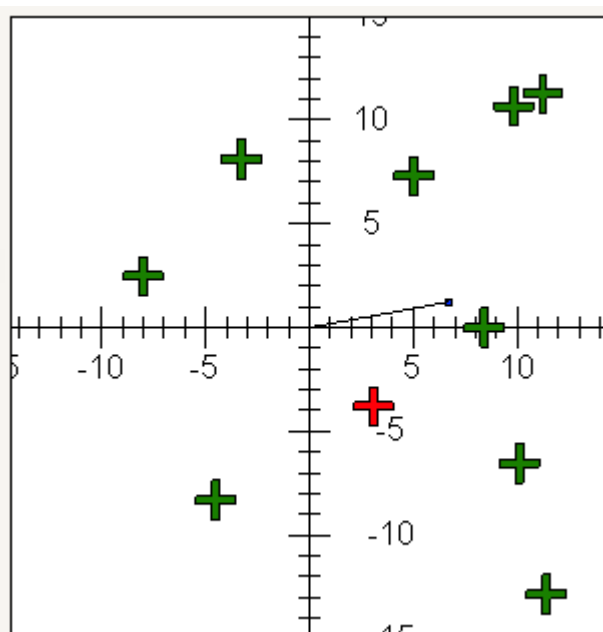
Montre le statut de la cible, levée ou baissée.

5 Lever / Baisser cible



Une action (click) sur ce bouton lève ou abaisse la cible.

6 Cible



Tous les coups de l'exercice actuel et les paramètres sélectionnés sont visibles sur la cible.

7 Paramètres sélectionnés

Paramètres		Coups	
Activer	Apparence	Description	Résultat
<input checked="" type="checkbox"/>		Écart radial	68.4 mm
<input checked="" type="checkbox"/>		Hauteur + Largeur	435.3 mm
<input checked="" type="checkbox"/>		Point d'impact médian	X: 67.3 mm; Y: 12.3 mm

En cochant les cases vous pouvez choisir les paramètres qui sont définis pour votre exercice. Ces paramètres seront calculés et apparaîtront sur le rapport.

L'apparence de ces paramètres est déterminée dans le menu des réglages personnels.

8 Tableau de bord



Démarre, Stoppe et Réinitialise l'exercice.

Un exercice doit être réinitialisé après avoir été arrêté ou terminé si il doit être redémarré ensuite.

9 Statut connexion



Montre si la connexion avec la cible est active.

10 Mode démonstration

Faire partir un coup

Dans le mode Démonstration il est possible de faire apparaître des coups simulés sur la cible en ne les tirant pas réellement. Cela peut servir à s'exercer en mode virtuel à la manipulation du système.

11 Barre des tâches statuts

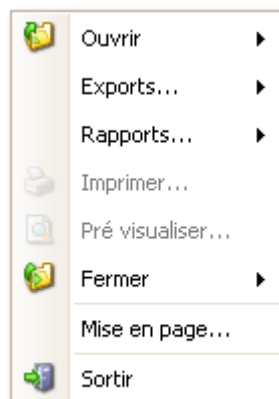


Cette icône montre si la communication avec SiusCommService est active et opérante.

Menu Principal

Fichier Réglages Extras Aide

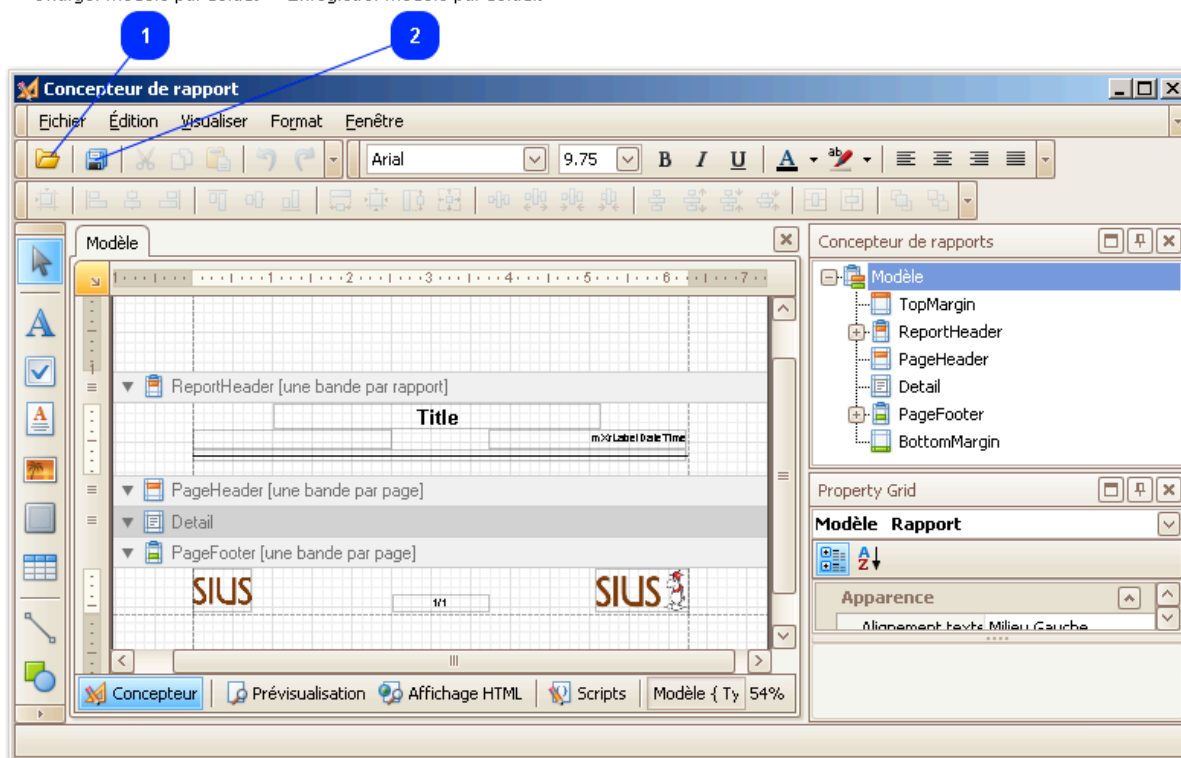
Charger exercice, configurer les données du rapport, exporter les données, imprimer le rapport, configurer la communication avec la cible

Fichier

- Ouvre et Clôture un exercice
- "Exports" et "Rapports" créent les exports et rapports qui ont été définis.
- Impression et Aperçu Impression du rapport
- Mise en page

Concepteur de rapport

Charger modèle par défaut Enregistrer modèle par défaut



Dans le mode de conception du rapport, l'en-tête, le pied de page, les tailles de format des caractères, le saut de page du rapport peuvent être définis. Dès que les changements requis sont effectués, le modèle peut être enregistré comme nouveau modèle par défaut.

Tous les nouveaux rapports créés se baseront sur ce nouveau modèle par défaut.

1 Charger modèle par défaut



Avec ce bouton ou le menu entrée "Fichier-> Charger modèle par défaut", le modèle de rapport prédéfinis par SIUS peut être chargé.

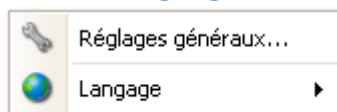
2 Enregistrer modèle par défaut



Avec ce bouton ou le menu entrée "Fichier-> Enregistrer le modèle par défaut", le présent rapport visible peut être enregistré comme nouveau modèle par défaut.

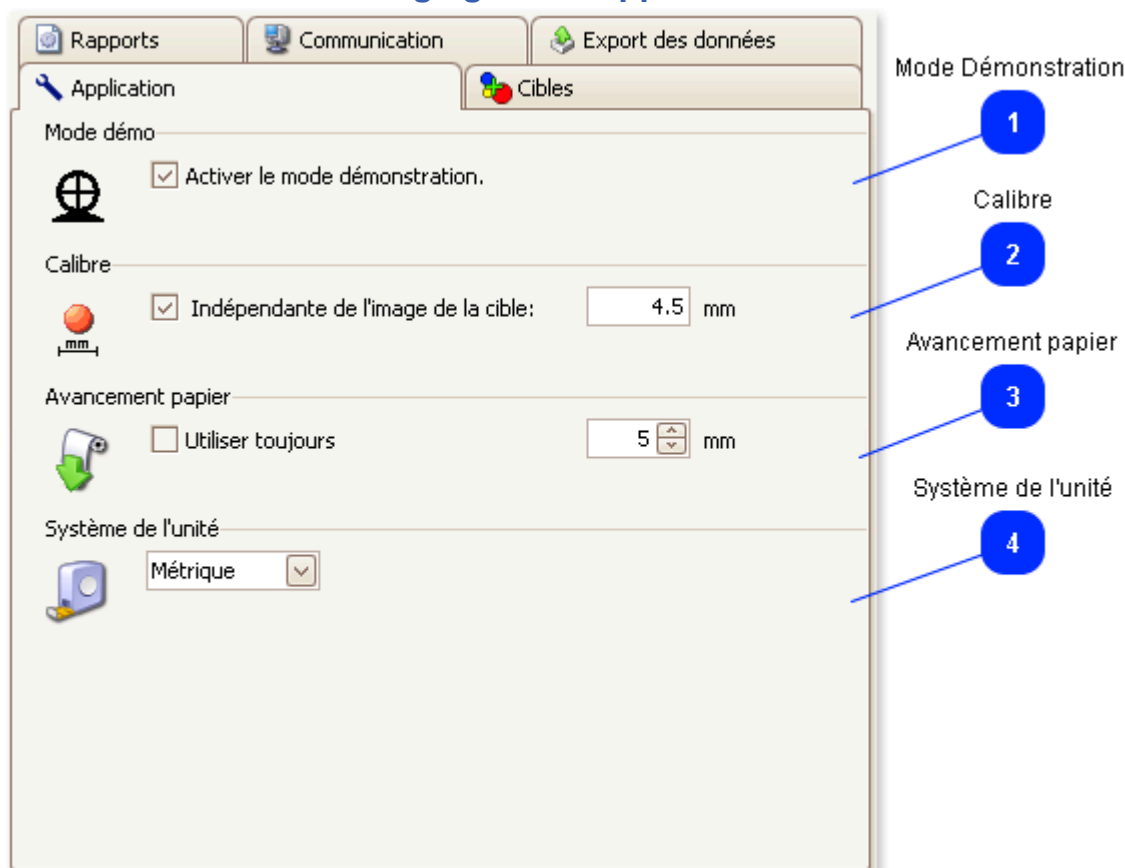
Tous les nouveaux rapports créés se baseront sur ce nouveau modèle par défaut.

Réglages

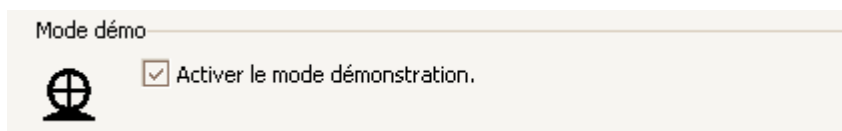


Ici on peut faire des réglages généraux et changer la langue de l'application.
Si on change la langue, l'application doit être redémarrer.

Réglages de l'application

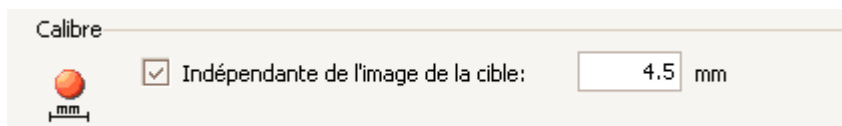


1 Mode Démonstration



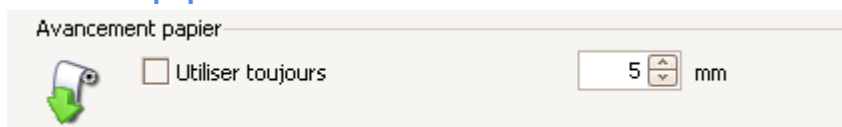
Activer ou Désactiver le mode Démonstration en cochant ou décochant la case. Lorsque le mode démonstration est actif, le symbole d'un appareil de visée apparaît quand vous placez le pointeur de la souris au dessus de l'image de cible. Il suffit ensuite de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour insérer à l'endroit précis des projectiles fictifs de démonstration.

2 Calibre



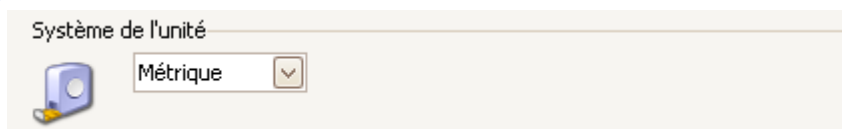
Change le calibre pour le comptage des impacts (N'est pas requis dans SiusEDP).

3 Avancement papier



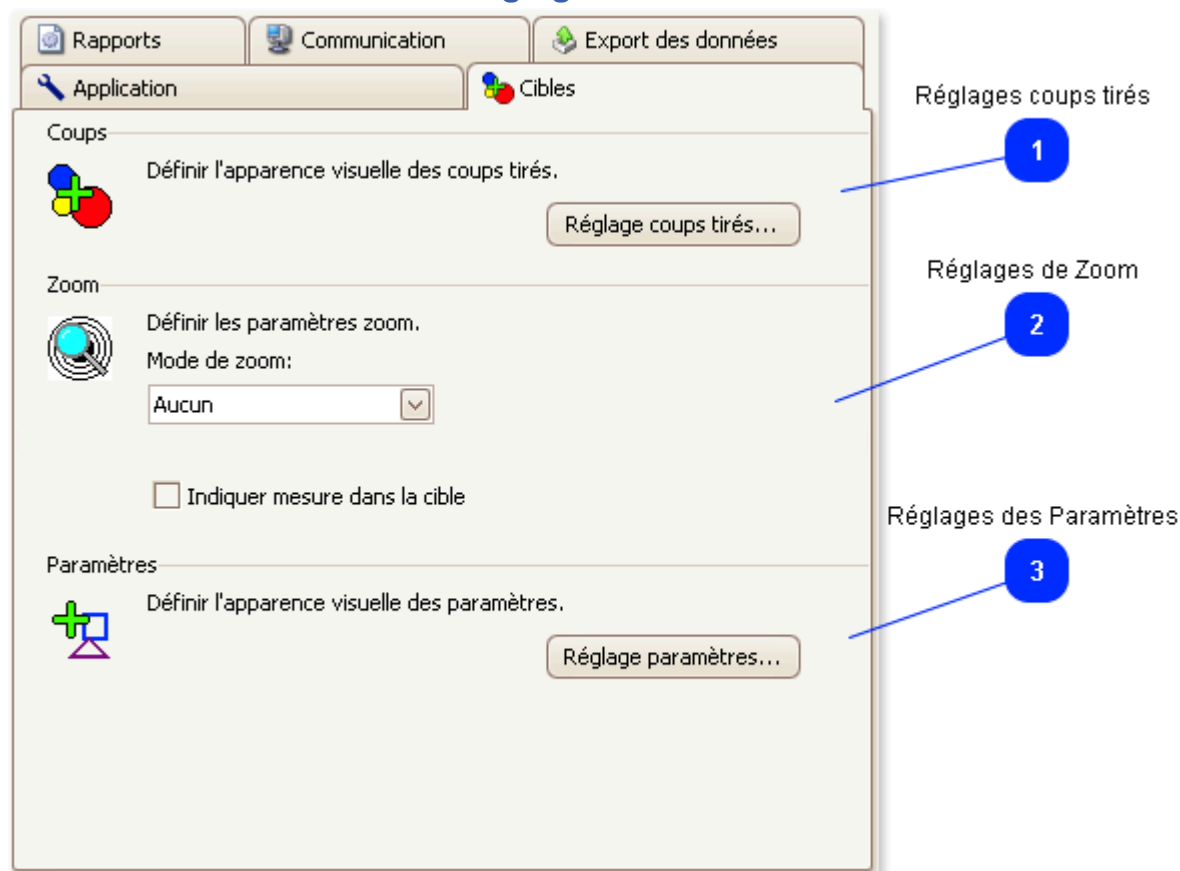
Ici on peut définir la valeur d'avancement de papier de la cible connectée.
(Si on utilise un système de détection ouvert cette région ne sera pas visible.)

4 Système de l'unité

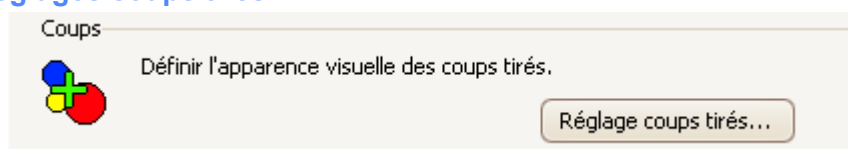


Avec cette réglage on peut définir, si l'application doit utiliser le système de l'unité métrique ou impérial.

Réglages de cible

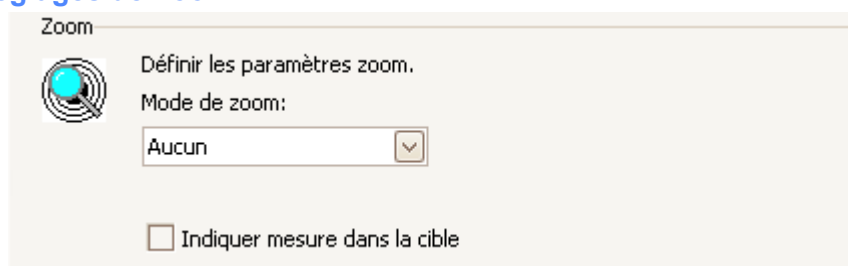


1 Réglages coups tirés



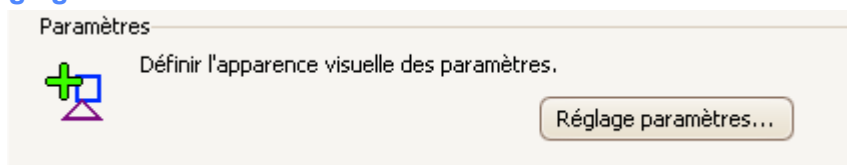
L'apparence visuelle des coups tirés dans la cible peut être définie.

2 Réglages de Zoom



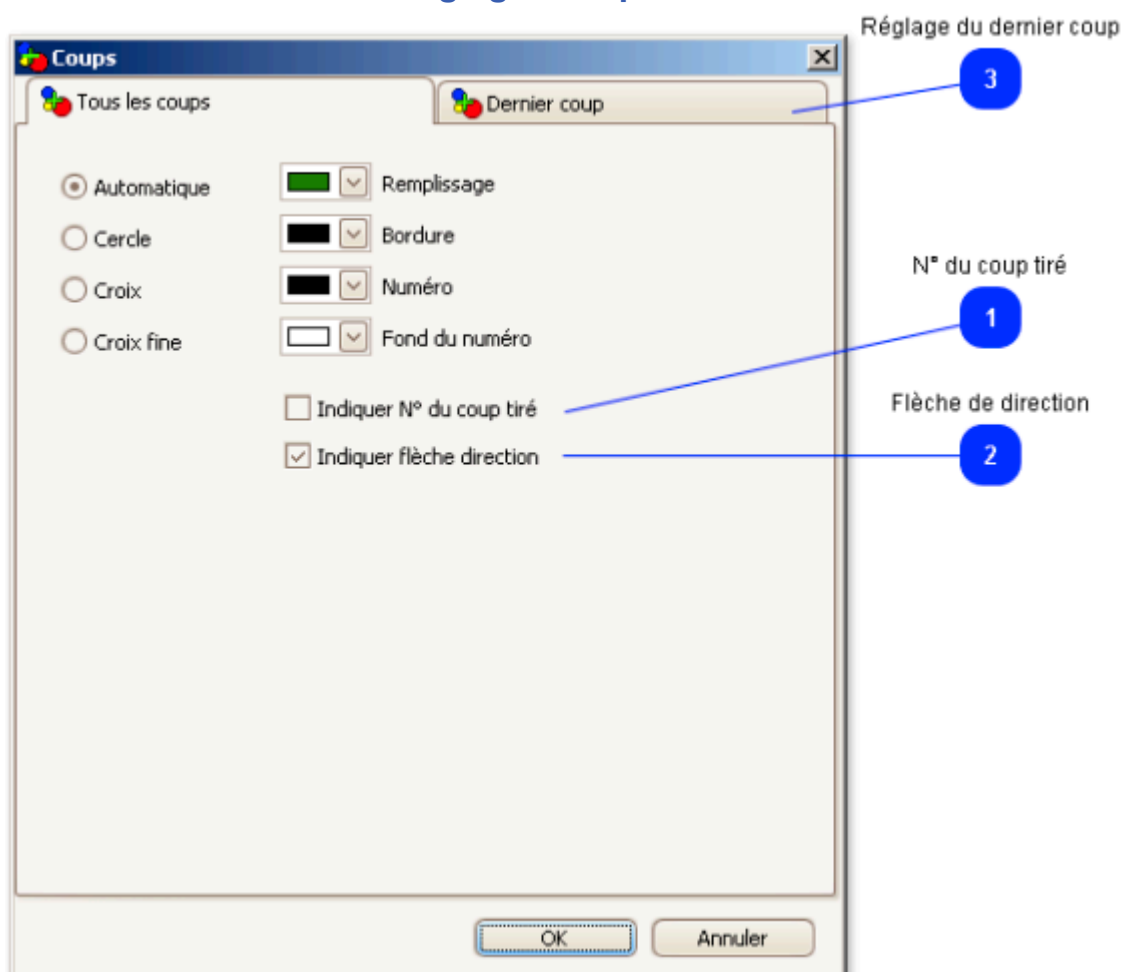
Différents niveaux de Zoom peuvent être définis.

3 Réglages des Paramètres



Défini l'apparence des paramètres.

Réglages coups tirés



L'apparence du dernier coup tiré et des coups précédents peuvent être définis.

1 N° du coup tiré

Indiquer N° du coup tiré


Cocher ou décocher pour inscrire et voir le numéro du coup tiré.

2 Flèche de direction

Indiquer flèche direction

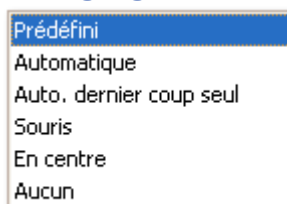
Cocher pour voir apparaître une flèche de direction des coups situés hors cible.

3 Réglage du dernier coup

 Dernier coup

Le dernier coup tiré peut avoir ses propres réglages. Par exemple une couleur différente afin de le différencier plus rapidement sur la cible.

Réglages Zoom



Prédéfini: Selon une taille fixe définie en avance.

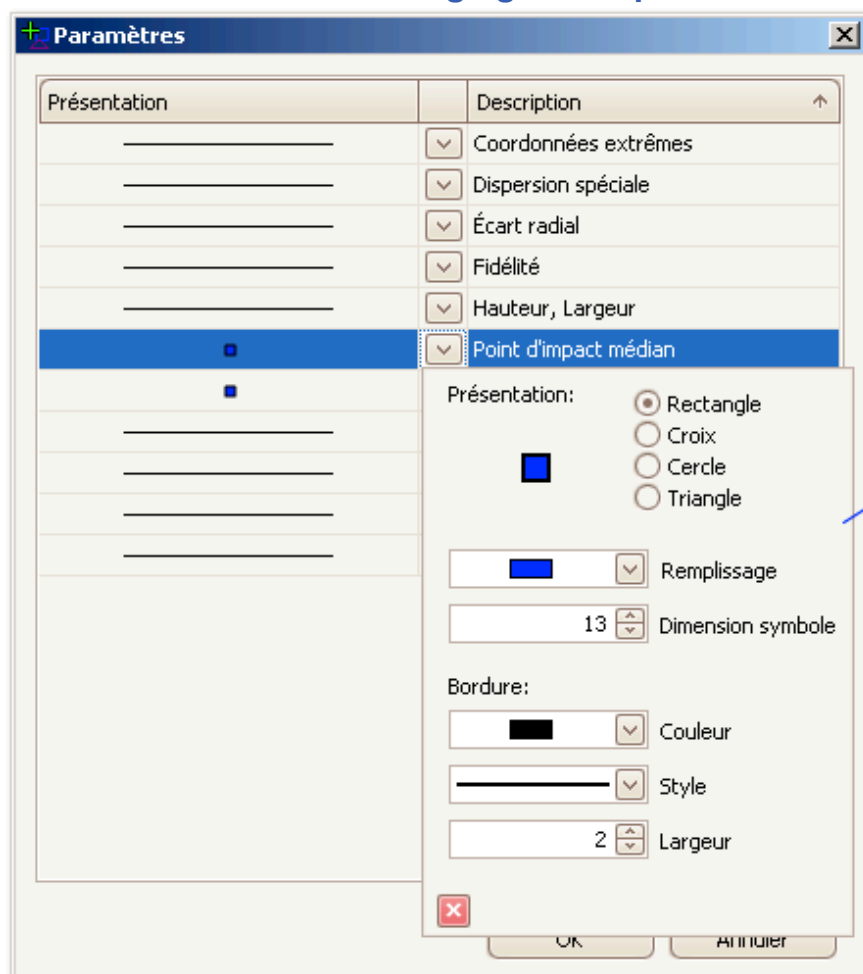
Automatique: La taille du Zoom est automatique et maximum de telle manière que tous les coups soient visibles dans l'écran de cible. Si le facteur de Zoom est important le projectile est montré comme un cercle avec son diamètre réel. Autrement le projectile est montré avec sa forme prédéfinie lors du réglage.

Automatique dernier coup seul: Le Zoom est automatique de telle sorte que seul le dernier coup est visible à l'intérieur de la zone prédéfinie.

En centre: Le Zoom montre les coup automatiquement en centre de la cible.

Souris: Click gauche dans la cible pour augmenter, click droit pour diminuer le zoom.

Réglages des paramètres

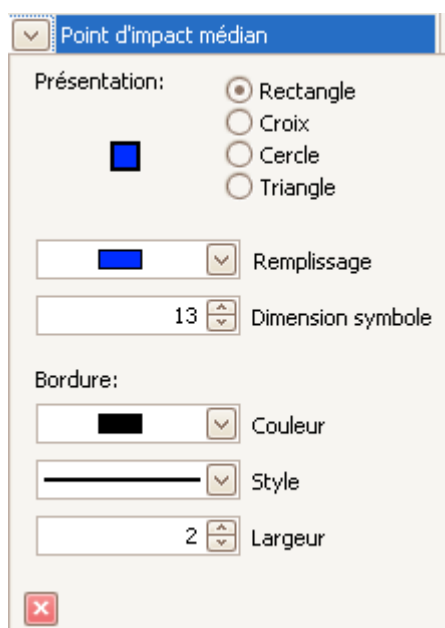


Apparence des paramètres

1

En dépendance de votre exercice, les paramètres définis apparaissent dans la liste. Pour une bonne identification de ces paramètres leur apparence dans la cible peut être réglée ou modifiée.

1 Apparence des paramètres



Exemple de réglages possibles.

Réglages de rapport

Application Cibles

Rapports Communication Export des données

Coups
Définir l'apparence visuelle des coups tirés.
Réglage coups tirés...

Zoom
Définir les paramètres zoom.
Mode de zoom:
Aucun
 Indiquer mesure dans la cible

Paramètres
Définir l'apparence visuelle des paramètres.
Réglage paramètres...

Les mêmes réglages que pour les cibles dans l'application ([Réglages de cible](#)) peuvent aussi être définis pour les cibles sur le rapport.

Export des données

The screenshot shows the 'Export des données' window with the following structure:

- Export EDP**:
 - Icon: Database with green arrow.
 - Text: Définir tous les exports.
 - Table:

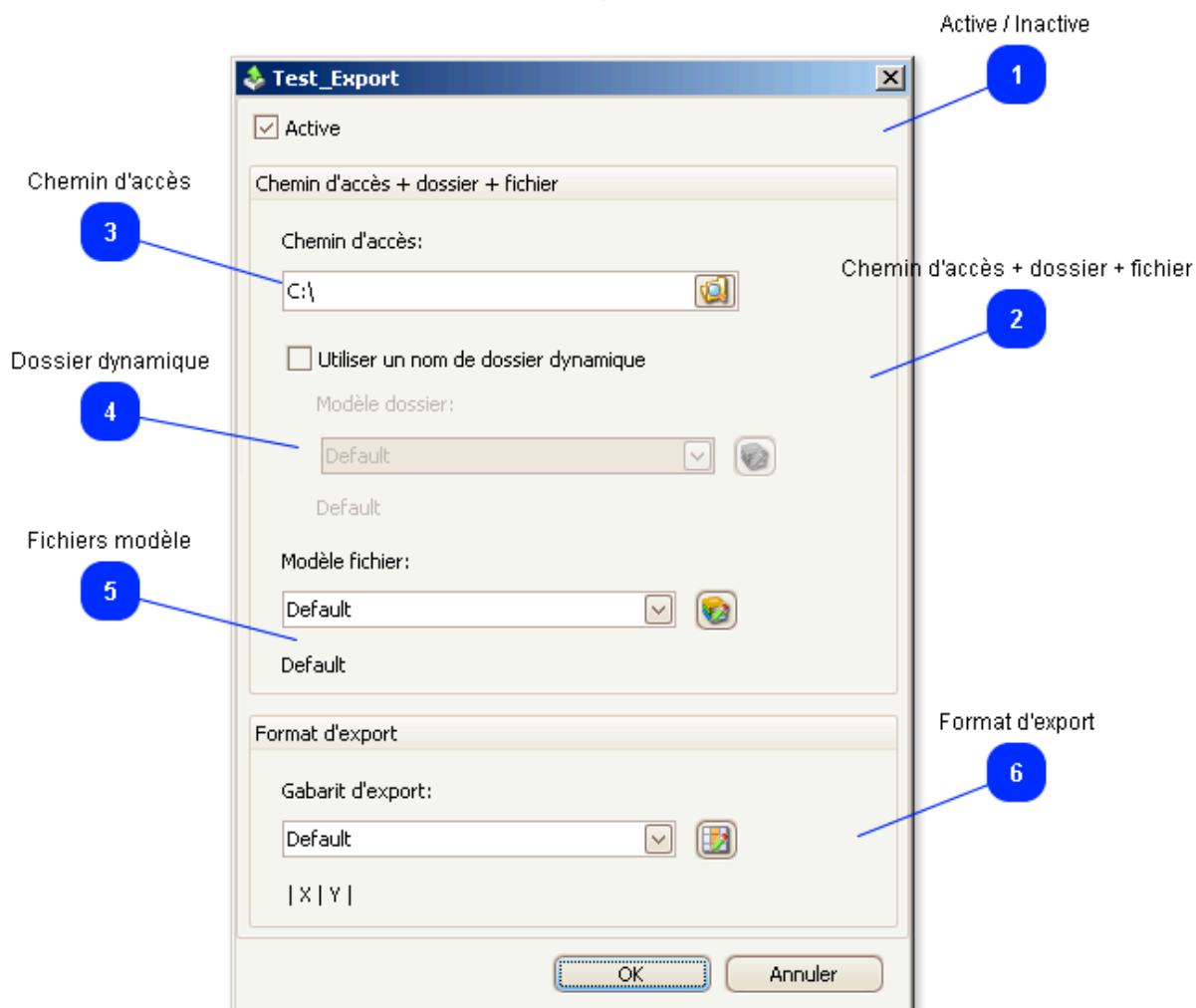
Active	Nom d'export
<input checked="" type="checkbox"/>	Test_Export
 - Buttons: Ajouter..., Éditer..., Supprimer
- Rapport EDP**:
 - Icon: Document with green arrow.
 - Text: Définir tous les rapports.
 - Table:

Active	Nom du rapport
<input checked="" type="checkbox"/>	Test_Rapport
 - Buttons: Ajouter..., Éditer..., Supprimer

Ajouter, supprimer ou éditer un export de données ou un rapport. Tous les exports de données peuvent être activés ou désactivés.

Si l'entrée est active, les données seront écrites quand l'exercice sera terminé.

Définition de l'export des données



L'exportation des données peut être définie par l'utilisateur. Le chemin d'accès peut être prédéfini et le nom de fichier déterminé sur un modèle élaboré en avance. Par exemple avec la date du jour, le numéro de l'arme et d'autres paramètres. Le dossier de destination des données du tir peut dynamiquement évoluer selon le modèle défini (changement de jour, de N° d'arme etc..).

1 Active / Inactive

Active

Cocher ou décocher, active ou désactive l'export des données.

2 Chemin d'accès + dossier + fichier

Chemin d'accès + dossier + fichier

Chemin d'accès:

C:\

Utiliser un nom de dossier dynamique

Modèle dossier:

Default

Default

Modèle fichier:

Default

Default

Définit le chemin d'accès et le nom du dossier d'exportation des données (peut être dynamique, par exemple le jour ou le N° de l'arme).

3 Chemin d'accès

Chemin d'accès:

C:\

Entrer ou voir le chemin d'accès d'export des données.

4 Dossier dynamique

Utiliser un nom de dossier dynamique

Modèle dossier:

Default

Default

Cette option permet de définir automatiquement un nouveau dossier de destination d'export de données, par exemple pour chaque jour.

5 Fichiers modèle

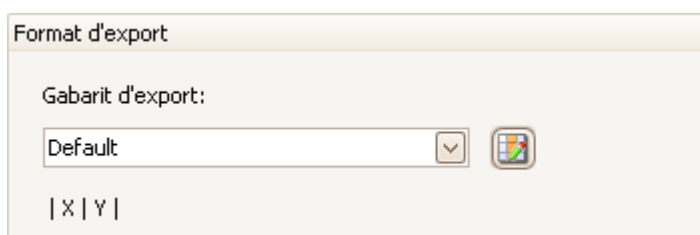
Modèle fichier:

Default

Default

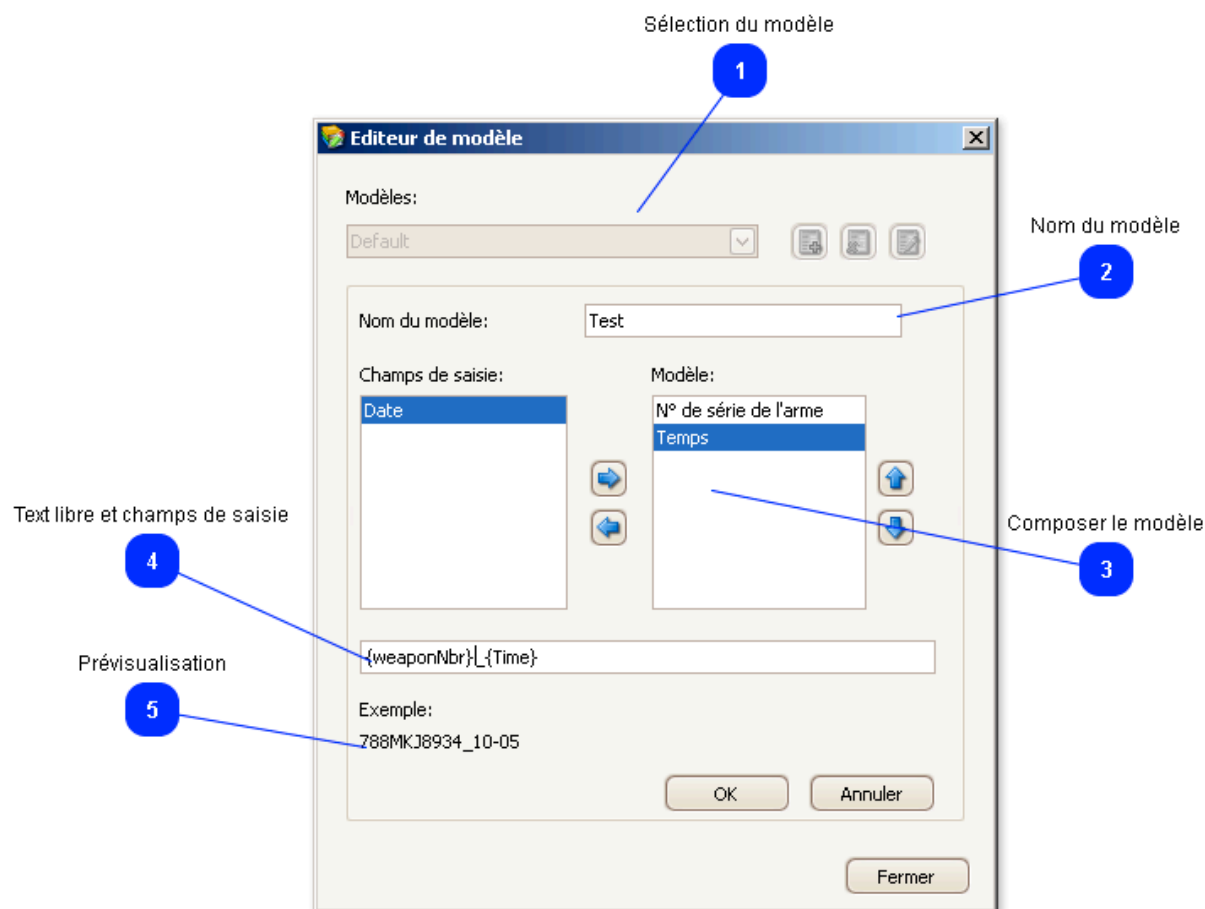
Définit le nom de fichier dynamique selon des emplacements prédéfinis (par exemple un fichier lié au N° d'arme).
Avec le bouton on peut définir des endroits prédéterminés.

6 Format d'export



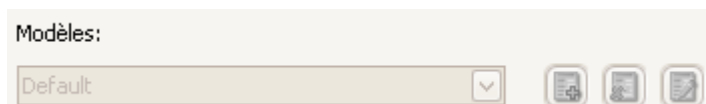
Défini, configure les champs de saisie de données pour le fichier d'exportation. Ouvrir le gabarit d'exportation de données pour éditer, renommer ou ajouter un nouveau un gabarit d'exportation.

Editeur de modèle



Un modèle définit son nom avec les champs de saisie, qui seront remplacés pendant l'exécution avec les valeurs réelles.

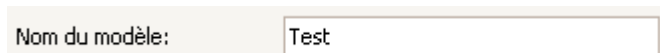
1 Sélection du modèle



Sélectionner un modèle, voir son apparence et ses réglages, les changer ou supprimer le modèle.

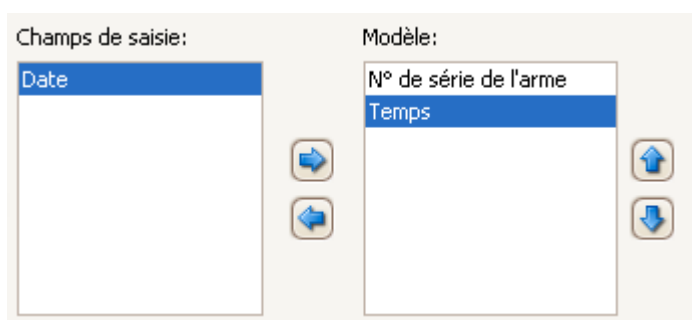
Avec les boutons on peut ajouter, supprimer et éditer les modèles.

2 Nom du modèle



Edite le nom du modèle.

3 Composer le modèle



À la gauche on a les champs de saisie disponibles. On peut les ajouter ou les retirer.

À la droite on a les champs saisis dans le modèle. Ordonne la liste en montant ou descendant les champs sélectionnés.

4 Text libre et champs de saisie

```
{weaponNbr}[_]{Time}
```

{Date} Entrer du texte libre {Heure} plus de texte libre

Entre les parenthèses du champ de saisie et dans n'importe quel autre endroit, vous pouvez placer du texte libre, ceci sera apparent dans le nom.

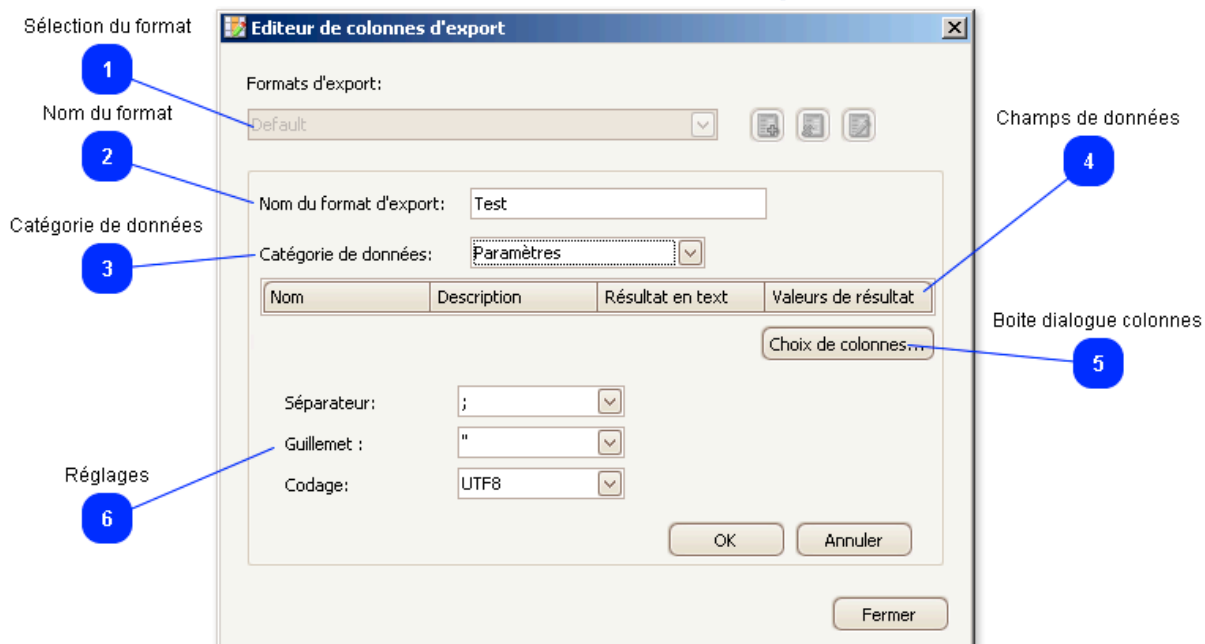
5 Prévisualisation

Exemple:

```
788MKJ8934_10-05
```

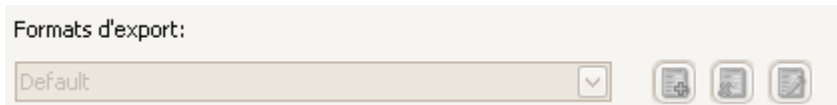
Prévisualisation du modèle défini.

Editeur de colonnes d'export



Ensemble des champs de données visibles dans le fichier export.

1 Sélection du format



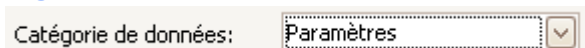
Sélectionner un format d'exportation, voir et accès à ses réglages. Avec les boutons on peut ajouter, supprimer ou éditer un format d'export.

2 Nom du format



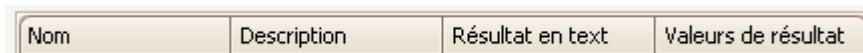
Ajoute, supprime ou édite un format d'export.

3 Catégorie de données



Choisir les catégories de données que vous souhaitez pour l'exportation.


4 Champs de données



L'organisation des champs de données est librement sélectionnable. Cliquer sur un champ de données, glisser cette sélection sur la position qui vous convient, décliquer le champ se positionne à l'endroit choisi. Pour enlever un champ de données, cliquer sur un champ de données, glisser la sélection sur un endroit neutre, si une croix noire apparaît, décliquer, le champ de données a été enlevé.

5 Boite dialogue colonnes

Ouvrir la boite de dialogue colonnes pour voir apparaître les champs de données qui ont été enlevés. Sélectionner, cliquer et glisser le champ désiré pour le remettre dans la zone d'information.

6 Réglages

Séparateur: ;

Guillemet : "

Codage: UTF8

Sélectionner une forme de séparateur de données dans le fichier d'export.

Par exemple: X, Y sont les valeurs sélectionnées pour le tir

0,30;0,56 signifie que ";" (le point virgule) est le séparateur choisi.

Il est nécessaire dans le cas de l'utilisation « , » (virgule) de ne pas l'employer comme séparateur mais comme symbole normal. Si par exemple la virgule est le séparateur défini et si les coordonnées X et Y du tir sont 0.34 et 0.57 les données seront écrites comme telles avec un 0 (0,"34,0","57) parce que le programme n'a pas pu différencier le symbole de séparation de données avec la ponctuation entre chiffres.

Les données d'exportation seront écrites et encodées dans le format choisi.

Définition du rapport

Sauvegarder / Imprimer

1

2

Type de rapport

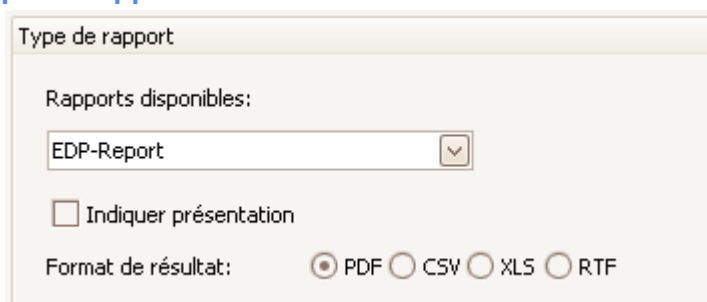
L'impression et la sauvegarde des rapports peuvent être définie par l'utilisateur. Le chemin d'accès peut être prédéfini et le nom de fichier déterminé sur un modèle élaboré en avance.

Pour voir comment faire de modèles, voyez chapitre "Editeur de modèle".

1 Sauvegarder / Imprimer

Destination: Fichier Imprimante

Choisir si à la fin de l'exercice on veut imprimer le rapport ou le sauvegarder dans le fichier défini.

2 Type de rapport

Type de rapport

Rapports disponibles:

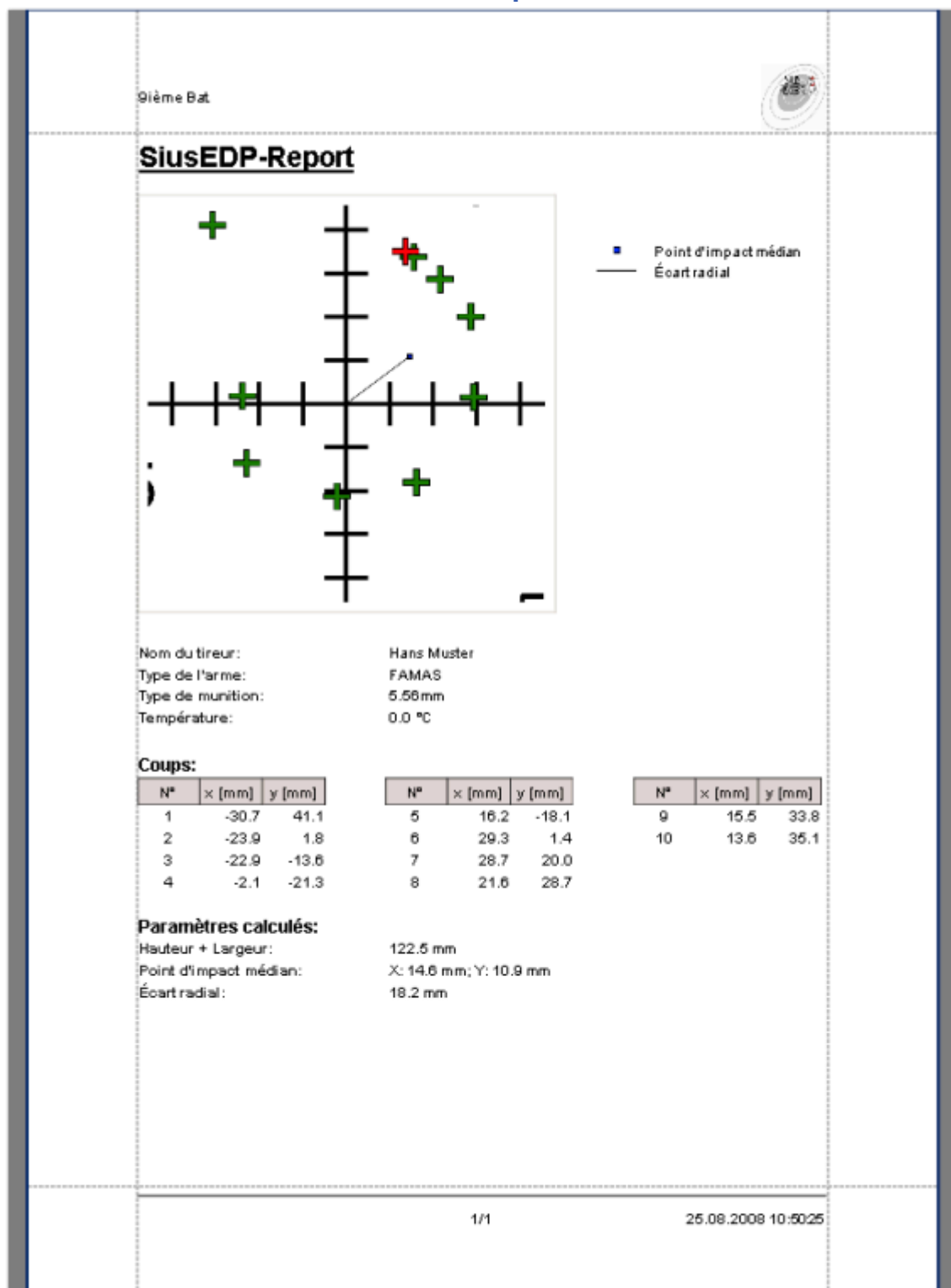
EDP-Report

Indiquer présentation

Format de résultat: PDF CSV XLS RTF

Choisir le rapport et le format du rapport, qu'il faut créer à la fin de l'exercice.
Si "Indiquer présentation" est marqué avant créer le rapport, une prévisualisation est faite.

Exemple



Exemple d'un rapport.

Communication

Application Cibles

Rapports Communication Export des données

CommService

Définir la connexion vers le CommService.

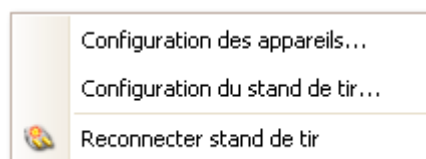
Adresse IP: 127.0.0.1

Port: 4000

Inscription de l'adresse réseau de l'ordinateur utilisée par le SiusCommService pour fonctionner.

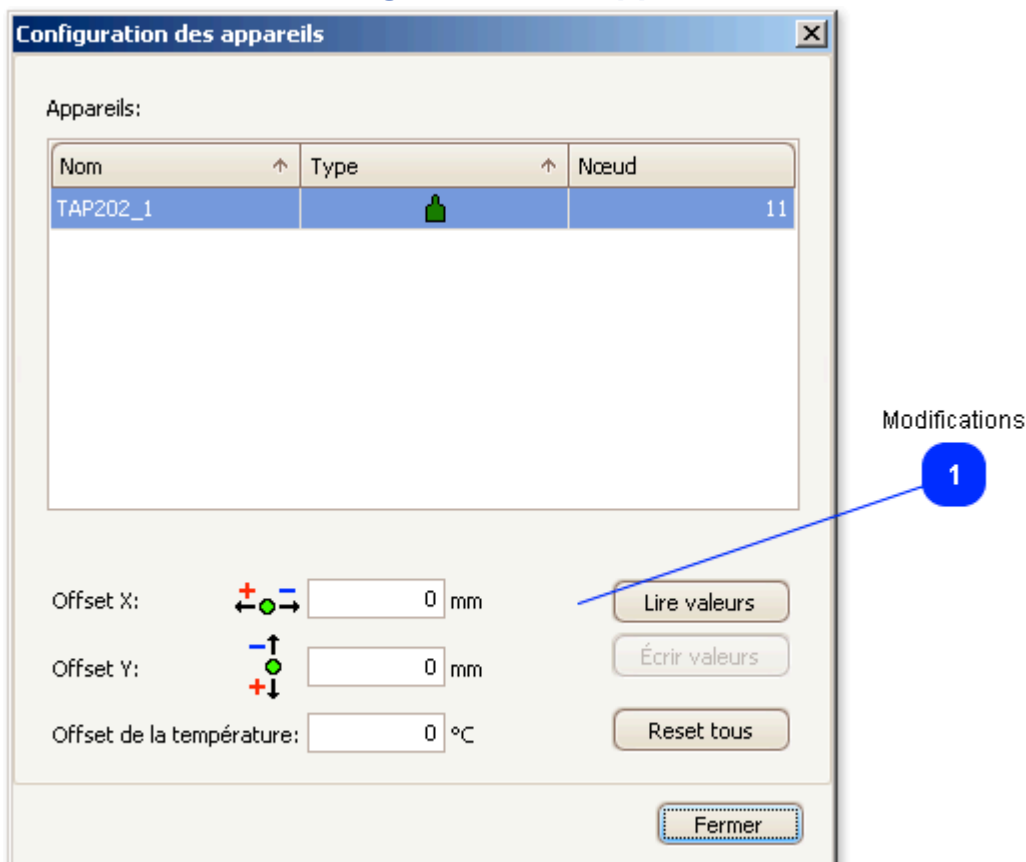
Si SiusEDP est utilisé sur le même ordinateur commun le « local host adresse » est '127.0.0.1'.

Extras



On peut essayer de reconnecter le stand de tir, si le statut de connexions de l'application est correct, mais si le statut de connexion de la cible n'est pas correct cette commande est sans effet.

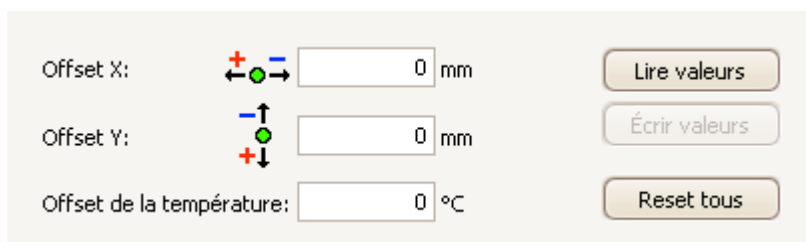
Configuration des appareils



Dans la liste on peut voir tous les appareils connectés du stand de tir (si plusieurs cibles disponibles).

Les modifications que l'on opère et les valeurs qui sont visibles concernent toujours l'appareil sélectionné.

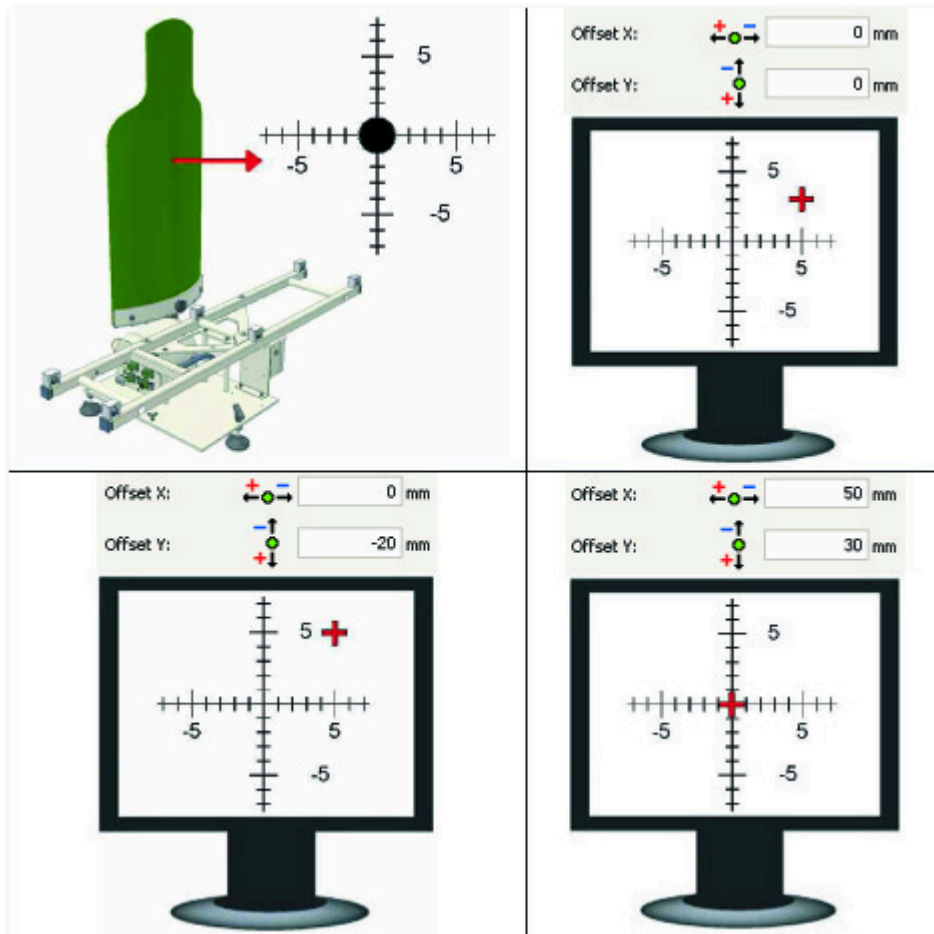
1 Modifications



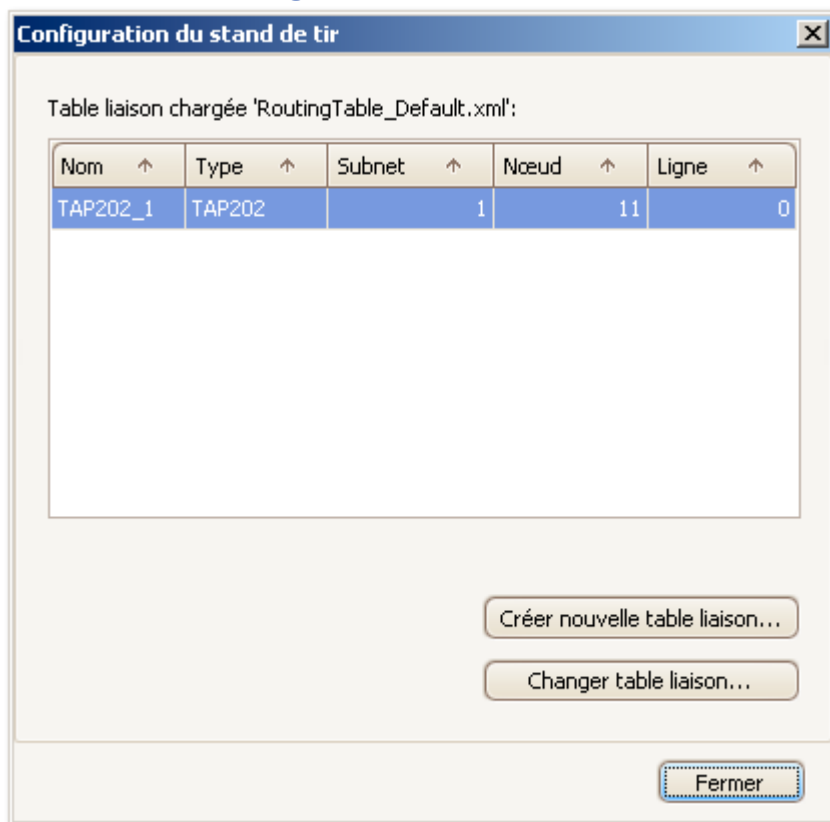
Si on est amené à remplacer (par exemple) la cible (visuel) ou le système de détection, pour garantir la précision des tirs, il peut être nécessaire de vérifier et modifier le calibrage.

Pour ce faire il est nécessaire de tirer dans la cible, effectuer les mesures d'emplacement sur les X et Y et ensuite opérer les adaptations de correction.

Exemple



Configuration du stand de tir



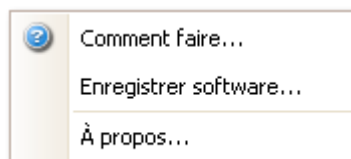
Ces réglages de configuration sont définis par le personnel SIUS AG à l'installation du système.

Cela correspond à la configuration spécifique du stand de tir concerné en fonction des données particulières définies.

Il n'est pas utile et surtout déconseillé de modifier ces paramètres qui aurait pour conséquence de mettre en situation inopérante le système d'inter communication des appareils

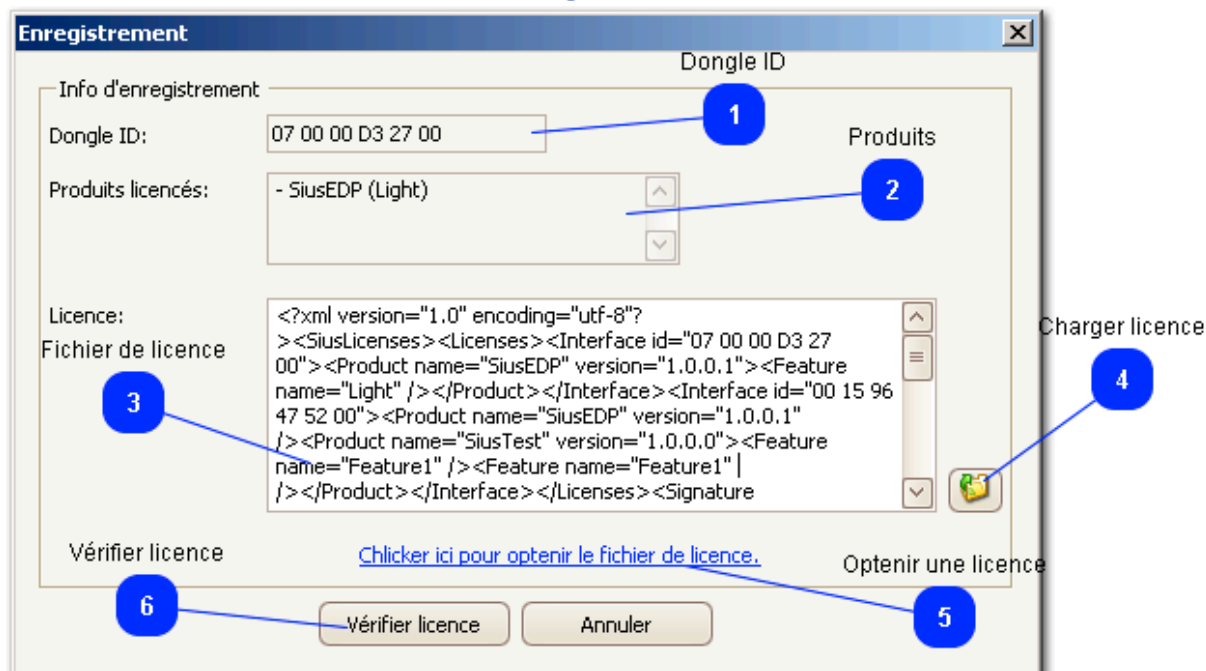
Dans les opérations de configuration du système cette boîte de dialogue n'est pas visible.

Aide



- Regarder et chercher dans l'aide en ligne de SiusEDP.
- SiusEDP doit être activé pour établir la connexion entre application et système de détection.
- Voir aussi les coordonnées de contact de SIUS AG.

Enregistrement



Dans cette fenêtre, l'application peut être activée.

Tant que l'application n'est pas enregistrée et activée, elle fonctionne seulement comme une version d'essai et il ne sera pas possible d'établir une connexion avec le système de détection.

1 Dongle ID

Dongle ID: 07 00 00 D3 27 00

L'identification du nœud de connexion est visible dans la fenêtre texte dès que le LonDongle est connecté à l'application via le CommService. (Cette identification est nécessaire pour commander une licence.)

2 Produits

Produits licenciés: - SiusEDP (Light)

Ce champ de texte affiche les produits pour lesquels le dongle possède un enregistrement.

3 Fichier de licence

```
Licence:
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?
><SiusLicenses><Licenses><Interface id="07 00 00 D3 27
00"><Product name="SiusEDP" version="1.0.0.1"><Feature
name="Light" /></Product></Interface><Interface id="00 15 96
47 52 00"><Product name="SiusEDP" version="1.0.0.1"
/><Product name="SiusTest" version="1.0.0.0"><Feature
name="Feature1" /><Feature name="Feature1" |
/></Product></Interface></Licenses><Signature
```

Ceci est le fichier de licence qui contient l'activation de l'application.

Dans le fichier liste d'identification du neurone, les produits sous licence sont indiqués.

4 Charger licence



Un fichier de licence peut être chargé avec ce bouton.

Une autre possibilité consiste à copier le contenu du fichier licence directement dans le champ de texte.

Pour vérifier la licence et à activer le logiciel, le bouton " Vérifier licence " doit être activé.

5 Optenir une licence

[Chlicker ici pour obtenir le fichier de licence.](#)

Avec ce lien www.sius.com/registration/default.aspx une licence peut être demandée.
(L'activation du logiciel doit seulement être faite une fois)

6 Vérifier licence

Vérifier licence

Le fichier de licence peut être vérifié avec ce bouton. Le logiciel ne devient actif que si la licence est valide.

Contact

Notre Adresse:

SIUS AG
Im Langhag 1
8307 Effretikon
SCHWEIZ

Tel: +41 (0)52 354 60 60
Fax: +41 (0)52 354 60 66

Émail: support@sius.com
Page Web: www.sius.com