



## Conditions Particulières du Produit – Adobe ColdFusion (2021v2)

### 1. Conditions de licence.

- 1.1 **Déploiement des Licences d'Entreprise.** Adobe accorde au Client le droit d'exécuter sur une seule Machine chaque licence valide du Logiciel de Production obtenue par le Client, tant que le nombre de Cœurs dans cette seule Machine est inférieur ou égal à huit (8), à moins qu'une métrique différente pour un Cœur particulier ait été convenu différemment dans le Bon de Commande.

### 2. Licence de Développement.

La présente section ne s'applique que si le Client a obtenu une ou plusieurs licences distinctes du Logiciel de Production ; pour chaque Licence d'Entreprise du Logiciel On-premise, le Client peut installer et utiliser le Logiciel On-premise en tant que Logiciel de Développement. Cette section ne s'applique pas au Client qui acquiert une licence pour un Logiciel de Production destiné à être utilisé avec un seul Coeur. L'utilisation par le Client des Logiciels de Développement est régie par les dispositions suivantes :

- 2.1 **Déploiement des Licences d'Entreprise.** Adobe accorde au Client le droit d'exécuter sur une seule Machine chaque licence valide du Logiciel de Production obtenue par le Client, tant que le nombre de Cœurs dans cette seule machine est inférieur ou égal à huit (8).
- 2.2 Le Client n'est pas en droit (a) d'utiliser le Logiciel de Développement pour tout déploiement d'application dans un environnement de production actif ou en veille, ni (b) d'utiliser le Logiciel de Développement pour déployer des applications accessibles aux Utilisateurs Finaux.
- 2.3 Le Client peut installer et utiliser le Logiciel Édition Développeur sur un Ordinateur. L'utilisation par le Client du Logiciel Édition Développeur se limite à une utilisation dans l'environnement technique du Client, et ce strictement à des fins de test et de développement, et non à des fins de simulation ou de production active ou en veille.
- 2.4 Le Client n'est pas en droit d'utiliser ou d'accéder au Logiciel Édition Développeur (a) pour tout déploiement d'application dans un environnement de production actif ou en veille ; (b) depuis plus de deux adresses IP à un moment donné ; ou (c) pour déployer des applications accessibles aux Utilisateurs Finaux. **Le Logiciel Édition Développeur est fourni « en l'état », sans aucune garantie ou obligation d'aucune sorte en faveur du Client.**

### 3. Utilisation interdite.

Il est interdit au Client : (a) de louer, louer à crédit-bail, prêter ou accorder d'autres droits sur le Logiciel On-premise, y compris des droits d'adhésion ou d'abonnement ; (b) de faire bénéficier de l'utilisation du Logiciel On-premise à une société de services informatiques, un site ou un service tiers d'externalisation, dans le cadre d'un service bureau, en temps partagé ou dans le cadre d'un service hébergé ; ou (c) d'utiliser tout composant, toute bibliothèque ou toute autre technologie incluse avec le Logiciel On-premise en dehors de son utilisation exclusivement liée au Logiciel On-premise.

### 4. Notifications tierces concernant le Logiciel On-premise.

Les auteurs et concédants de licence de certaines normes publiques et de codes mis à la disposition du public (« Matériels Tiers »), exigent la communication de certaines notifications aux utilisateurs finaux du Logiciel On-premise. Ces notifications tierces figurent sur le site [www.adobe.com/products/eula/third\\_party/index.html](http://www.adobe.com/products/eula/third_party/index.html) (ou un site Web qui lui succède). L'intégration de ces notifications tierces ne limite pas les obligations d'Adobe envers le Client quant aux Matériels Tiers intégrés dans le Logiciel On-premise.

## 5. Définitions.

- 5.1 "**Composant de Logiciel d'Entreprise supplémentaire**" désigne un gestionnaire d'API ColdFusion qui aide à gérer l'interface de programmation d'applications et qui est disponible uniquement avec l'édition Enterprise du logiciel sur site.
- 5.2 "**CPU**" désigne chaque unité centrale de traitement (physique) distincte au sein de l'Ordinateur. Chaque CPU peut contenir un ou plusieurs Cœurs de traitement.
- 5.3 L'expression « **Cœur** » désigne un noyau physique ou virtuel sur une machine physique ou une Machine Virtuelle et est capable de manipuler et d'exploiter de manière indépendante le Logiciel On-Premise. Dans le cadre d'un déploiement physique, le terme "Cœur" désigne l'une des plus petites unités de traitement de CPU d'un Ordinateur, et dans le cadre d'un déploiement virtuel, il désigne l'unité de puissance de traitement d'une Machine Virtuelle. Un "Cœur Virtuel" est la représentation virtuelle d'un seul thread matériel dans un cœur de traitement sous-jacent. Le nombre total de Cœurs exploitant le Logiciel On-Premise dans l'Ordinateur ne peut pas dépasser la quantité sous licence, et sera le plus grand des deux (a) le nombre exact de Cœurs exploitant le Logiciel On-Premise dans le cas où le Client configure l'Ordinateur (en utilisant un moyen fiable et vérifiable de partitionnement matériel ou logiciel) de sorte que le nombre total de Cœurs exploitant effectivement le Logiciel On-Premise soit inférieur au nombre total de Cœurs sur cet Ordinateur ; ou (b) la somme de tous les Cœurs contenus dans chaque CPU sur l'Ordinateur. Le nombre total de Cœurs affectés à la Machine Virtuelle ne peut pas dépasser la quantité de Cœurs sous licence.
- 5.4 L'expression « **Logiciel Édition Développeur** » désigne le Logiciel On-premise concédé sous licence pour un développement d'applications sur serveur local et qui peut être accessible depuis au maximum deux adresses IP distantes simultanées.
- 5.5 L'expression « **Logiciel de Développement** » désigne le Logiciel On-premise concédé sous licence exclusivement pour (a) réaliser un développement et des tests en interne ; et (b) être utilisé sur un Serveur de Développement, lorsque le Client utilise le Logiciel On-premise grâce à une licence valide du Logiciel de Production. Dans chacun des cas, les Utilisateurs peuvent accéder uniquement au Logiciel de Développement via le réseau intranet du Client.
- 5.6 L'expression « **Serveur de Développement** » désigne un Serveur utilisé pour assembler, tester et examiner les nouvelles versions ou les versions plus récentes d'applications, pour déployer ces applications sur le réseau intranet du Client, et qui n'est accessible aux Utilisateurs qu'avant que les applications ne soient intégrées à des environnements actifs, de production en veille ou de production.
- 5.7 L'expression « **Logiciel de Production** » désigne une version du Logiciel On-premise concédée sous licence par Adobe à des fins de production. Le Logiciel de Production est concédé sous licence pour le déploiement sur un sur un Ordinateur avec un nombre spécifique de Coeurs.
- 5.8 Le terme « **Serveur** » désigne un Ordinateur conçu ou configuré de manière à ce que plusieurs utilisateurs puissent y accéder via un réseau.
- 5.9 L'expression « **Machine virtuelle** » (ou « **MV** ») désigne un environnement technique qui contient les composants nécessaires pour faire fonctionner plusieurs instances du logiciel installé sur un seul Ordinateur, comme si chaque instance de ce logiciel était installée séparément sur un Ordinateur distinct. Une MV désigne également un environnement technique faisant fonctionner une ou plusieurs instances du logiciel pour fournir des services hébergés et des ressources sur Internet ou un réseau intranet, où les services et les ressources sont accessibles selon une mise à disposition « à la demande », à échelle réduite ou agrandie, pour répondre aux besoins de traitement de l'utilisateur au fil du temps.