

# Nutzung von GiS BasePac 10 im Netzwerk

## **Allgemeines**

Grundsätzlich kann das GiS BasePac Programm in allen Netzwerken eingesetzt werden. Die GiS Software unterstützt den Zugriff sowie über Laufwerksbuchstaben und UNC (Uniform Naming Convention) Namen.

Ein Netzwerk besteht immer aus mehreren Teilnehmern die über ein Bus-System miteinander verbunden sind. Je nach Aufgabenstellung und Funktion bezeichnet man die einzelnen Teilnehmer als Server oder Client.

Ein Server ist ein PC, der Ressourcen also Festplattenlaufwerke, Drucker, ..... im Netz zur Verfügung stellt.

Als Client bezeichnet man einen PC der Ressourcen also Festplattenkapazitäten, Drucker, ..... vom Server benützt.

Bei kleinen Netzen z.B. mit 2 Teilnehmern kann ein PC gleichzeitig Server und Client sein, während in größeren Netzen reine Serverlösungen die Regel sind, d.h. ein oder mehrere PC die nur als Server dienen, die den Datenbestand zentral verwalten.

Im Netzwerkbetrieb sind zwei Nutzungsbereiche zu unterscheiden:

1. Die Nutzung von gemeinsamen Daten auf mehreren Arbeitsstationen.  
Dies wird im Abschnitt **A:** behandelt.
2. Die gemeinsame Nutzung von Programmlizenzen auf mehreren Arbeitsplätzen.  
Dies wird in den Abschnitten **B:** - **D:** behandelt.

## Nutzung von GiS BasePac 10 im Netzwerk

### **A: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf gemeinsame Daten**

#### **Beispiel:**

2 PC's - auf dem PC „A“ wird gepuncht und am PC „B“ soll der Musterversand durchgeführt werden.

Der PC „A“ (Server) soll die gesamte Musterverwaltung enthalten, während PC „B“ (Client) auf die archivierten Datenbestände vom System „A“ zugreifen soll. Im PC „A“ ist GiS BasePac und die Punchsoftware, im PC „B“ ist nur GiS BasePac installiert. Beide Systeme müssen mit einem entsprechenden CodeMeter Stick ausgestattet sein.

Damit der PC „B“ nun auf die BasePac Muster im PC „A“ zugreifen kann, muss im PC „A“ der Ordner (gesamte Laufwerk oder einzelne Ordner) mit den Musterdaten im Windows Netzwerk freigegeben sein.

Generell ist also zu beachten, dass jeder Client, von dem auf die GiS Muster zugegriffen werden soll, eine eigene Lizenz für das GiS BasePac und damit auch einen eigenen, lokal angeschlossenen, CodeMeter Stick benötigt. (siehe Abschnitt **B:** bis **D:** zur Nutzung von Netzwerklizenzen)

Wird ein Server nur für die Speicherung der Datenbestände verwendet, und es wird nur über das Windows Netzwerk auf die GiS Muster zugegriffen, so ist dort *kein* GiS BasePac und damit auch *kein* CodeMeter Stick notwendig. Bei einer solchen Serverlösung können dann alle Clients auf die im Server freigegebenen Laufwerke zugreifen.

## Nutzung von GiS BasePac 10 im Netzwerk

### **B: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick**

#### **Beispiel:**

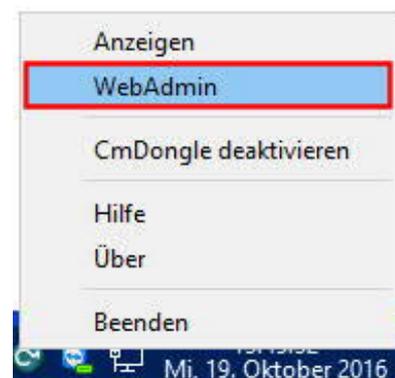
Sie wollen auf mehreren PC's das GiS BasePac verwenden, besitzen jedoch nur eine Lizenz (einen CodeMeter Stick). Dies ist möglich, jedoch kann das Programm nur auf je **einem** PC abwechselnd benutzt werden.

Um diese nun zu erreichen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Sie installieren auf **allen** PC's das GiS BasePac Programm, auf welchen Sie das Programm benutzen wollen.
2. Sie geben wie im Beispiel (unter **A:**) davor, Ihre Laufwerke auf den PC's frei.
3. Sie bestimmen einen PC als Server und stecken an diesem den CodeMeter Stick auf. Soll der CodeMeter Stick auf einem separaten Server installiert werden, auf dem keine BasePac Software benötigt wird, so muss nur der CodeMeter Treiber installiert werden. Diesen finden Sie auf unserer HomePage unter:  
**<http://www.gis-net.de/gis2004/embroidery/deutsch/Treiber.htm>**
4. Auf dem Server PC wird der CodeMeter Stick für die Verwendung im Netzwerk freigegeben. Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das CM Icon in der Taskleiste.



Im neuen Menü wählen Sie dann „**WebAdmin**“ aus.



## Nutzung von GiS BasePac 10 im Netzwerk

Ihr Web-Browser öffnet sich und Sie sehen folgende Seite:  
Hier wählen Sie „*Einstellungen*“, „*Server*“, „*Server-Zugriff*“.



Auf der neuen Seite „*Aktivieren*“ Sie den **Netzwerk-Server**.



Anschließend klicken Sie auf „*Übernehmen*“.

- Nun können Sie auf den einzelnen PC's das GiS BasePac, natürlich immer nur eins, gleichzeitig starten und Ihre Passwörter oder DEMO's eintragen und arbeiten. Sollte der CodeMeter Stick nicht automatisch gefunden werden, so muss auch auf dem BasePac PC der CodeMeter WebAdmin aufgerufen werden. Dort wählen Sie „*Einstellungen*“, „*Server-Suchliste*“, „+“ und tragen den Server mit dem CodeMeter mit „*Hinzufügen*“ ein. Anschließend klicken Sie auf „*Übernehmen*“.



## Nutzung von GiS BasePac 10 im Netzwerk

### **C: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf einen CodeMeter Stick mit mehreren Lizenzen**

#### **Beispiel:**

Sie wollen auf 4 verschiedenen PC's das GiS BasePac verwenden, allerdings immer nur auf 2 PC's gleichzeitig. Es ist für jeden Benutzer derselbe Funktionsumfang vorhanden. Der CodeMeter Stick kann mit mehreren gleichartigen Lizenzen geladen werden. Die Vorgehensweise ist wie unter **B:** beschrieben. Da zwei Lizenzen auf dem Stick gespeichert sind, können zwei Benutzer gleichzeitig arbeiten. Versucht ein dritter Benutzer das GiS BasePac zu öffnen erhält er eine entsprechende Fehlermeldung.

### **D: Zugriff von mehreren GiS BasePac Systemen auf CodeMeter Stick's mit unterschiedlichen Lizenzen**

#### **Beispiel:**

Sie wollen auf verschiedenen PC's das GiS BasePac verwenden. Im Atelier soll die Option Punch aktiviert sein, in der Stickerei nur die Option Monogramm. Zur Musteroptimierung soll es dem Puncher auch möglich sein, seine Punchoption im Stickerei-PC zu aktivieren.

Um eine solche Funktionalität zu erreichen werden wieder wie unter **B:** beschrieben die Programme installiert. Es sind in diesem Fall zwei CodeMeter Stick's vorhanden, der eine mit der Punch Option und der andere mit Monogramm Option. Am CodeMeter Server werden **beide** CodeMeter Stick's eingesteckt. Damit sind auch beide Lizenzpakete an allen Computern abrufbar.

Auf den beiden PC's kann nun im „*Lizenz aktivieren*“ Dialog einfach zwischen den vorhandenen Lizenzen umgeschaltet werden. Die eingestellten Passwörter bleiben jeweils erhalten. Wahlweise kann

der „*Lizenz aktivieren*“

Dialog auch bei jedem

Programmstart eingeblendet

werden, somit kann man

immer die gewünschte Lizenz auswählt und belegen. Natürlich ist auch hier sichergestellt, dass nicht mehr Lizenzen als vorhanden sind gleichzeitig aktiviert werden. Im Beispielfall muss also der Puncher die GiS BasePac Anwendung im Atelier beenden, bevor er die gleiche Lizenz in der Stickerei aktivieren kann.

