

1. 无担保声明、责任限制、约束性协议与附加条款及协议。

1.1 无担保声明。贵方认知 SDK（定义如下）可能存在缺陷和/或稳定性问题。SDK 为按“原样”提供，Adobe 及其供应商不承担任何形式的担保或责任。贵方认知 Adobe 不为 SDK 提供任何明示、默示或法定担保，其中包括性能、适销性、质量满意度、不侵权或适用于任何特定用途的相关保证。由 SDK 的质量和性能及使用 SDK 输出结果的相关风险，由贵方自行承担。Adobe 没有义务提供对 SDK 任何部分的维护、技术支持与更新。即使补救措施未能有效发挥作用，前述限制和排除责任在适用法律允许的最大范围内有效。

1.2 责任限制。在任何情况下，Adobe 或其供应商都不负责赔偿贵方的任何损失、损害、索赔或费用，包括任何后果性、间接性、偶发性损害，任何利润或盈余损失，或因业务中断、人身伤害、未履行注意义务或第三方索赔而导致的任何损害，即使 Adobe 代表已经被告知存在上述损失、损害、索赔或费用的可能性。前述限制和排除责任在贵方所在地适用法律允许的范围适用。Adobe 及其供应商按本协议规定所应承担的累计赔偿总额，应以 SDK 的售价（如有的话）为上限。即使在发生根本性或决定性违约的情况下，或者违反本协议的根本性或决定性条款时，上述对 Adobe 及其供应商的责任限制仍然适用。本协议内容不限制 Adobe 或其供应商因 Adobe 的疏忽或欺诈侵权（诈骗）而对贵方承担死亡、人身伤害责任。Adobe 代表其供应商否认、排除和限制义务、担保和责任，但不在其他方面或为其他目的代表其行事。

1.3 约束性协议。本协议的效力及于 SDK 的安装和使用。贵方同意，本协议与由贵方签署的经谈判达成的任何书面协议具有同等效力。下载、安装、复制、修改或分发 SDK 的全部或任何部分，即视为贵方接受本协议的所有条款和条件。本协议对贵方和任何获得 SDK 并由他人代表其使用的实体（例如，贵方的雇主）强制执行。如不同意本协议的条款，请不要使用 SDK。

1.4 附加条款及协议。贵方可以与 Adobe 订立单独的书面协议，作为对本协议全部或部分内容的补充或取代。使用 SDK 中包括的某些第三方材料可能会受其他条款和条件的约束，此类条款和条件通常会在单独的许可协议或这些材料附带的“自述文件”或 http://www.adobe.com/go/thirdparty_cn 上的“第三方软件声明和/或其他条款和条件”中找到。如果上述条款和条件与本协议的条款和条件发生抵触，应以其取代本协议的全部或部分内容。

2. 定义。

“Adobe”在本协议的 14(a)节适用时是指位于美国特拉华州的公司 Adobe Systems Incorporated，地址为 345 Park Avenue, San Jose, California 95110；除此之外皆指依爱尔兰法律成立、隶属于 Adobe Systems Incorporated 的下属公司及许可证持有者 Adobe Systems Software Ireland Limited，地址为 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland。

“构建工具”指本协议随附的构建文件、编译程序、运行时数据库（但不是完整的“运行时软件”），举例说明，包括 Bin、Lib、运行时目录的内容、adl.exe、adl.bat 和 adt.jar。

“开发人员应用程序”指符合本协议要求（包括第 5.1 节）的应用程序软件，该应用程序软件(a)与“运行时软件”协同操作或是(b)由“构建工具”生成的应用程序。

“文档”指随附本协议的书面材料，包括技术规范、文件格式文档和应用程序编程接口(API)信息。

“生效日”指贵方下载或使用 SDK 的日期。

“实质性改进”指可察觉、可测量并且可定义的改进，此种改进可提供扩展或附加的重要及首要功能以显著增加商业价值。

“目标代码可再发行组件”指在/runtimes/air-captivate/mac、 /runtimes/air-captivate/win、 lib/aot/lib、 /lib/android/lib/runtimeClasses.jar 和/runtimes/air/android/device/Runtime.apk 文件夹中以目标代码格式存在的文件，如果此类文件包括在依据本协议提供给贵方的 SDK 版本中。

“运行时组件”指包含在“运行时软件”目录（例如 runtime 文件夹）中的任何单一文件、库文件或可执行代码，或者是包含在实用程序目录或安装程序文件中的“运行时软件”实用程序。Adobe AIR.dll、运行时可执行文件、template.exe 和 template.app 都是“运行时组件”。

“运行时软件”指将由最终用户安装的，名为“Adobe AIR”并且以目标代码格式存在的 Adobe 运行时软件，对此类软件的所有更新由 Adobe 提供。

“SDK”指“构建工具”、“文档”、“目标代码可再发行组件”、“运行时组件”、“SDK 源文件”和“示例代码”。

“SDK 源文件”指“frameworks”目录下随附本协议的源代码文件。

“示例代码”指在“文档”或目录中指定为“示例代码”、“示例”、“示例应用程序代码”、“快速启动代码”或“代码片断”的，以源代码格式存在的示例软件。

3. 许可。

依据本协议条款和条件的规定（包括下述要求与限制条件），Adobe 授予贵方依照如下“文档”使用 SDK 的非独占性、不可转让的权利：

3.1 安装、使用和复制。贵方安装及使用“构建工具”和“运行时组件”的目的仅为开发符合条件的“开发人员应用程序”。贵方在进行“开发人员应用程序”的内部开发时，可以复制一定合理数量的 SDK 副本。

3.2 修改。贵方可以修改以可阅读格式（即源代码格式）提供给您的“示例代码”和“SDK 源文件”。贵方可以将修改后的“示例代码”和“SDK 源文件”并入到“开发人员应用程序”中。贵方不得以任何方式修改“构建工具”（第三方许可证授权您修改的文件除外）、“文档”或“运行时软件”。任何情况下，贵方不得将包含（或可能被解释为）下列内容的许可证或方案作为使用、修改和/或发行 SDK 的条件，SDK：(a)以源代码格式透露或发行；(b)被许可人用于生产衍生作品；或(c)免费提供可再发行组件。除了按照本协议进行实质性修改的“示例代码”和“SDK 源文件”外，贵方不得删除或以任何方式更改 SDK 任何部分上或其中出现的 Adobe（及其许可方，如果存在）的版权声明、商标、徽标或相关声明或其他专有权声明。

3.3 分发。

(a) 分发权。在符合本协议规定（包括以下要求和限制）的情况下，贵方可以复制并分发“示例代码”、“SDK 源文件”和“目标代码可再发行组件”，具体如下：

(i) 随“开发人员应用程序”分发。贵方可以分发(A)在任何情况下包含在“开发人员应用程序”中以源代码、目标代码、修改或未修改的形式存在的“示例代码”和“SDK 源文件”，及(B)通过分别使用 /runtimes/air-captive/mac、 /runtimes/air-captive/win、 lib/aot/lib、 /lib/android/lib/runtimeClasses.jar 和 /runtimes/air/android/device/Runtime.apk 文件夹中的“目标代码可再发行组件”，自动包含在 Mac、Windows、iOS 或 Android 平台的“开发人员应用程序”中（即仅作为使用“构建工具”的副产品包含在其中）的“目标代码可再发行组件”；以及

(ii) “示例代码”单独分发。贵方可以以源代码或目标代码的形式，单独或与其他软件绑定分发“示例代码”（不包括“SDK 源文件”），但必须首先对这些代码做出实质性的改进；以及

(iii) “SDK 源文件”的分发。贵方可以以源代码或目标代码的形式，单独或与对开发人员有用的其他组件绑定分发“SDK 源文件”（不包括“示例代码”），但必须首先对这些代码做出实质性的改进，并且保证(A)在这些修改的文件中包含表明版权所有的版权声明，另外(B)不得在随“SDK 源文件”分发的任何新程序包或类名称中使用“mx”、“mxml”、“flex”、“flash”、“fl”或“adobe”字样。

(iv) 禁止“构建工具”的分发。本协议未授权贵方分发“构建工具”（第三方许可证授权您修改的文件除外）、“文档”或“运行时软件”的权利。任何情况下，贵方不得将包含（或可能被解释为）下列内容的许可证或方案作为使用、修改和/或发行 SDK 的条件，SDK：(A)以源代码格式透露或发行；(B)被许可人用于生产衍生作品；或(C)免费提供可再发行组件。有关获取随产品或服务分发此类组件的权利的信息，请登录 http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_cn。

(b) 分发要求。如果贵方根据本协议的规定分发“示例代码”或“SDK 源文件”，则必须在这些代码、文件、相关“开发人员应用程序”或其他包含这些代码或文件的大型系统中列入版权声明。贵方不得(i)声称任何“开发人员应用程序”或其他软件已经 Adobe “认证”或由 Adobe 以其他方式提供保证；或(ii)未经 Adobe 的书面许可，借用 Adobe 名义或商标来营销任何“开发人员应用程序”或其他软件。Adobe 不对贵方或其他任何一方负有软件更新或支持的义务，也不承担由贵方的分发所引发的任何责任。

4. 赔偿。

贵方同意，在由贵方支付费用，Adobe 与贵方合作解决因贵方分发全部或部分 SDK 或任何“开发人员应用程序”所产生的任何及所有相关责任、损失、诉讼、损害或索赔要求（包括产品赔偿责任、担保和知识产权索赔，以及所有合理的开支、费用和律师费）的情况下，保证 Adobe 免受损害。

5. 开发要求和限制。

5.1 开发。贵方不得以 Adobe 未明确说明的形式创建或分发任何软件，包括与各“运行时组件”协同操作的任何“开发人员应用程序”。贵方不得创建或分发任何设计用来与“运行时软件”的卸载实例协同操作的软件，包括任何“开发人员应用程序”。贵方不得创建或分发任何未经安装便可运行的“开发人员应用

程序”。贵方不得安装或使用“构建工具”或 SDK 的其他部分来开发本协议所禁止的软件。不遵守本第 5.1 节的规定属于违反本协议的行为，将会立即终止本协议授予贵方的所有权利。

5.2 其他禁止事项。贵方不得使用 SDK 来创建、开发或使用具有以下因素的任何程序、软件或服务：(a) 包含任何病毒、特洛伊木马、蠕虫、定时炸弹、信息删除程序或其他损害、有害干扰、秘密拦截或侵占任何系统、数据或个人信息的计算机程序，(b) 其用途或营销方式违反任何法律、法令、条例、法规或权利（包括与知识产权、计算机反间谍、隐私、出口管制、不正当竞争、反歧视或广告有关的任何法律、法规或权利），或者(c) 妨碍 Adobe 或第三程序或软件的可操作性。

5.3 AVC Codec 使用。本产品由 AVC 专利组合许可授权，消费者可出于非商业的个人用途，用于(a)依据 AVC 标准（“AVC 视频”）对视频进行编码；和/或(b)解码由消费者编码、用于个人非商业活动的 AVC 视频和/或从授权提供 AVC 视频的视频提供商处获得的 AVC 视频。本协议不授予且不默示任何其他用途的许可。可从 MPEG LA, L.L.C. 获取更多信息，请参阅 <http://www.mpegla.com>。

5.4 MP3 Codec 使用。贵方不得修改运行库或任何其他“构建工具”。除了通过已发布的运行时 API 访问 MP3 codec 外，贵方不得以其他方式访问运行库中的 MP3 codec。开发、使用或分发在非 PC 设备上运行的“开发人员应用程序”，或是开发、使用或分发放解非包含在 SWF、FLV 中的 MP3 数据或包含不只 MP3 数据的其他文件格式。

6. 知识产权。

SDK 及 Adobe 授权贵方复制的任何副本均属于 Adobe Systems Incorporated 及其供应商的知识产权，并为其所有。以编译形式或目标代码形式提供给贵方的 SDK 的结构、组织和代码均为 Adobe Systems Incorporated 及其供应商的有价商业秘密和机密信息。SDK 受版权保护，包括美国版权法、国际条约规定及其使用所在国家的适用法律。除非明确表述，否则本协议不授予贵方对 SDK 的任何知识产权，且 Adobe 保留未明确授予的其他所有权利。

7. 逆向工程。

贵方不得进行逆向工程、反编译、反汇编，或以其他方式尝试发现以已编译或目标代码格式提供的 SDK 的所有或任何部分的源代码，但适用法律明确允许贵方进行的反编译除外。

8. 不阻碍 Adobe 开发。

贵方认知 Adobe 目前正在开发或日后可能会开发的产品或技术与贵方根据本协议许可开发的产品在设计上或功能上存在或可能存在相似之处。本协议中的任何内容不得损害、限制或剥夺 Adobe 继续开发、维护和/或分发 Adobe 技术或产品的权利。贵方同意不得以制造、使用、进口、授权、公开发售或销售任何 Adobe 产品为由，向 Adobe 及其子公司或关联公司、其客户、直接或间接代理及承包商以任何方式主张享有源于或涉及 SDK 或其修改的任何专利权。

9. 测试版 SDK 的附加条款。

如果 SDK 或其任意组件是非商用版本或试用版软件（“测试版软件”），则下述条款有效。“测试版软件”是测试版本，不代表 Adobe 的最终产品，并且可能含有缺陷、错误，以及可能造成系统或其他故障和数据丢失等其他问题。Adobe 绝不会以商业方式发布“测试版软件”。如果贵方依据另一书面协议获得“测试版软件”，例如 Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software，则软件的使用也受此类协议制约。贵方同意应 Adobe 要求或在 Adobe 以商业形式发布软件后退回或销毁所有“测试版软件”的副本。贵方使用测试版软件的风险，由您自行承担。

10. 期限和终止。

本协议自“生效日”起持续有效，除非发生由此处列明的终止事由。如果贵方违反任何协议条款，Adobe 可以立即终止本协议。条款 1、2、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14 和 15 在本协议终止后继续有效。本协议终止后，贵方应停止对 SDK 的所有使用和分发，并按 Adobe 的要求将 SDK 及其任何副本返还 Adobe 或将其销毁（并出具书面的销毁证明）。

11. 出口规则。

贵方认知 SDK 受《美国出口管理法》（Export Administration Regulations, EAR）的约束，且贵方将遵守 EAR 的规定。贵方不得将 SDK 的所有或任何部分直接或间接出口或再出口至以下对象：(a) 美国限制出口的国家（目前包括但不限于古巴、伊朗、朝鲜人民共和国、苏丹和叙利亚）；(b) 任何贵方知道或理应知道会将 SDK 用于以下用途的最终用户：设计、开发或生产核武器或生化武器、火箭系统、太空运载工具及探空火箭或无人飞行器系统；或是(c) 被任何美国联邦政府机构禁止从事美国出口交易的最终用户。此外，贵方有责任遵守在贵方所在地区可能影响进出口或使用 SDK 权利的各项当地法律。

12. 美国政府最终用户须知。

如果最终用户为美国政府，Adobe 同意遵守所有适用的平等机会法律，其中包括（如果适用的话）Executive Order 11246（修订版）、1974 年 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act 第 402 条（38 USC 4212）、1973 年 Rehabilitation Act（修订版）第 503 条的规定以及 41 CFR 中第 60-1 到 60-60、60-250 和 60-741 部分的规则。前一句中提到的确认性行动条款和规则应纳入本协议之中。

13. 商标。

“Adobe® AIR®”是 Adobe 的商标，未经 Adobe 书面许可，他人不得使用。贵方不得将整个或部分 Adobe AIR 商标或任何其他 Adobe 商标纳入到贵方的“开发人员应用程序”名称或公司名称、域名或与 Adobe AIR 相关的服务名称中。贵方可以通过声明指出贵方的“开发人员应用程序”与 Adobe AIR 运行时软件的协同操作性（如果确实具有协同操作性），例如“与 Adobe® AIR® 配合使用”或“Adobe® AIR® 适用”。贵方可以仅在声明贵方的“开发人员应用程序”与 Adobe AIR 运行时软件的协同操作性时使用 Adobe AIR 商标将贵方的“开发人员应用程序”称为“Adobe® AIR® 应用程序”。

14. 管辖法规。

如果贵方是消费者，使用 SDK 仅为非商业个人目的，那么本协议适用贵方购买 SDK 使用许可时所在国家或地区的法律。如果贵方不是消费者，本协议将受现行的下列国家或地区的主要法规管理并按照这些法规进行解释：(a)取得 SDK 许可的地点如为美国、加拿大或墨西哥，则以美国加利福尼亚州的法律为准据法；或(b)取得 SDK 许可的地点如为日本、中国、韩国或其他东南亚国家，而其官方文字为表意（如汉字、日本汉字或韩文汉字）或其他以表意字体结构为基础或相似的文字书写（如韩语字母、日语字母），则以日本法律为准据法；或(c)在上述以外的司法辖区取得 SDK 的许可，则以英格兰的法律为准据法。加利福尼亚州圣克拉拉法院（当加利福尼亚州法律适用时）、日本东京地方法院（当日本法律适用时）以及英格兰伦敦的法院（当英格兰法律适用时）应对与本协议相关的争议有其各自的非独占性裁判权。本协议不受任何管辖地区法规冲突原则或《联合国国际商品销售合同公约》(United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods)（已明示排除其适用性）的限制。

15. 总则。

本协议的任何部分被裁定无效且不可执行，不影响本协议其余部分的有效性，它们应依然有效且可按其条款执行。Adobe 可能会按其他或不同条款许可贵方使用 SDK 的更新。本协议中的“包括”或“包含”指“包括但不限于”。此为 Adobe 与贵方之间有关 SDK 的完整协议，它将取代先前任何与 SDK 相关的陈述、讨论、承诺、书信或宣传。

Adobe SYSTEMS INCORPORATED
SDK 授權協議
Adobe® AIR® 3 SDK

1. 無擔保聲明、責任限制、約束性協議與附加條款及協議。

1.1 無擔保聲明。貴使用戶認知 SDK（如下定義）可能會有錯誤及/或穩定性問題。SDK 乃依「現狀」提供，Adobe 及其供應商不承擔任何形式的擔保或責任。貴使用戶認知 Adobe 及其供應商不為 SDK 提供任何明示、默示或法定擔保，其中包括與效能、適售性、品質滿意度、不侵權或任何特定用途之適用性的擔保責任。凡是與 SDK 品質與效能及使用 SDK 輸出結果有關之風險，須由貴使用戶自行承擔。Adobe 不負責提供 SDK 任何部分的維護、技術支援或更新服務。即使有任何補救方式無法達到必要之目的，在法律許可的最大範圍之內，上開限制及排除仍應適用。

1.2 責任限制。無論在任何情況下，Adobe 或其供應商均不負責賠償貴使用戶任何損失、損害、索賠要求或相關開銷，包括任何衍生、間接、偶發之損害，或利潤或盈餘損失，或因業務中斷、人身傷害、失職或第三者求償而引致之任何損害，即使 Adobe 之代表已預先獲知可能發生此等損失、損害、索賠要求或相關開銷，Adobe 概不承擔任何責任。於貴使用戶所在管轄地的法律許可範圍內，前述限制及排除條款一律適用。Adobe 及其供應商按本協議規定所應承擔的累計賠償總額，應以本軟體的售價（如果有的話）為上限。即使在發生實質性或重大違約情況，或者違反本協議之根本或重要條款時，上述 Adobe 及其供應商的責任限制規定依然適用。若是因疏忽或是欺騙（詐欺）而導致人員傷亡時，本協議所述規定不得限制 Adobe 或其供應商對貴使用戶應負之責任。Adobe 代表其供應商的行使權利範圍僅止於免責聲明、義務、保證及責任之排除和限制等事宜，不包含任何其他事宜或其他目的。

1.3 約束性協議。本協議旨在規範 SDK 之安裝及使用。貴使用戶同意本協議與貴使用戶簽署之任何書面協議具有同等效力。倘若貴使用戶下載、安裝、複製、修改或分發全部或部分 SDK 元件，即表示貴使用戶同意本協議的所有條款與條件。本協議之效力及於貴使用戶以及獲得 SDK 之法律實體及為該法律實體使用 SDK 之人士：例如您的僱主。如果貴使用戶不同意協議條款的規定，請勿使用 SDK。

1.4 附加條款及協議。貴使用戶可以與 Adobe 簽訂其他書面協議，用以補充或取代本協議全部或部分規定。使用 SDK 包含的某些第三者內容可能會受其他條款或條件的約束，通常這類條款及條件會自成一個單獨的授權協議、註明在該內容附帶的「讀我」檔案或位於 http://www.adobe.com/go/thirdparty_tw 之「第三者軟體聲明及/或附加條款及條件」中。若該等其他條款及條件規定與本協議之全部或部分內容有任何抵觸，應該等其他條款及條件為準。

2. 定義。

本協議第 14(a)款所稱之「Adobe」係指位於美國德拉瓦州之公司組織 Adobe Systems Incorporated，設址於 345 Park Avenue, San Jose, California 95110；除此之外概指依據愛爾蘭法律成立，隸屬 Adobe Systems Incorporated 之關係企業及授權商 Adobe Systems Software Ireland Limited，設址於 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland。

「建置工具」係指本協議隨附的建置檔案、編譯器、執行程式庫（但不是完整的 Runtime 軟體），例如包括 Bin、Lib 及執行程式目錄的內容、adl.exe、adl.bat 以及 adt.jar。

「開發人員應用程式」係指符合本協議規定（包括第 5.1 條）的應用程式軟體，且此類應用程式軟體(a)能與 Runtime 軟體交互操作，或是(b)為使用建置工具製作的應用程式。

「說明文件」係指本協議隨附的書面資料，例如技術規格、檔案格式說明文件和應用程式設計介面(API)資訊。

「生效日」係指貴使用戶下載或存取 SDK 的日期。

「實質改進」係指可察覺、可測量及可定義的改進，這些改進可提供更進階或額外的重要功能，明顯增加商業價值。

「物件程式碼可轉發套件」係指隨附於本協議提供之 SDK 版本，位在 `/runtimes/air-captivate/mac`、`/runtimes/air-captivate/win`、`lib/aot/lib`、`/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` 及 `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` 資料夾內的物件程式碼格式檔案。

「Runtime 元件」係指包含在 Runtime 軟體目錄（例如 `runtime` 資料夾）中的各個檔案、程式庫或可執行程式碼，或是包括在公用程式目錄或安裝程式檔案中的 Runtime 軟體公用程式。例如 `Adobe AIR.dll`、Runtime 可執行檔、`template.exe` 和 `template.app` 皆屬 Runtime 元件。

「Runtime 軟體」係指物件程式碼格式的 Adobe 執行程式軟體，名為「Adobe AIR」，此軟體由終端使用者安裝，相關更新均由 Adobe 提供。

「SDK」係指建置工具、說明文件、物件程式碼可轉發套件、Runtime 元件、SDK 原始檔和範例程式碼。

「SDK 原始檔」係指隨附於本協議，位在「frameworks」目錄中的原始碼檔案。

「範例程式碼」係指在「說明文件」或目錄中指定作為「範例程式碼」、「範例」、「範例應用程式碼」、「快速啟動程式碼」或「片段」的原始碼格式的範例軟體。

3. 授權。

依據本協議條款與條件之規定（包括下述規定與限制條件），Adobe 依照如后的說明文件授與貴用戶非專屬、不可移轉的 SDK 使用權：

3.1 安裝、使用與複製。 貴用戶僅得基於開發相容「開發人員應用程式」的目的，安裝與使用「建置工具」和「Runtime 元件」。貴用戶得基於「開發人員應用程式」內部開發的目的，製作一定合理數量的 SDK 副本。

3.2 修改。 貴用戶得以人工可讀取（即原始碼）的格式，修改提供給貴用戶的範例程式碼與 SDK 原始檔。貴用戶得將修改過的範例程式碼與 SDK 原始檔納入您的「開發人員應用程式」中。貴用戶不得以任何方式修改「建置工具」（第三方授權許可您修改的檔案除外）、「說明文件」或「Runtime 軟體」。不論如何，您不得企圖授權或密謀致使他人得以據此實質或詮釋為以下列方式使用、修改及/或分發 SDK：**(a)**以原始碼形式揭露或分發 SDK；**(b)**授權製作 SDK 衍生作品；或**(c)**免費轉發 SDK。貴用戶不得刪除或以任何方式變更著作權標示、商標、標誌或相關標示，或是出現在任何 SDK 外表或內部的 Adobe（及其任何授權人）的其他專利權標示，但不包括貴用戶遵照此協議而實際修改的範例程式碼或 SDK 原始檔。

3.3 分發。

(a) 分發權。 依據本協議條款之規定（包括下述規定與限制），貴用戶得複製與分發範例程式碼、SDK 原始檔和物件程式碼可轉發套件的方式如下：

(i) 隨開發人員應用程式分發。 貴用戶得分發**(A)**以原始碼及物件程式碼格式納入您「開發人員應用程式」之已修改或未修改的範例程式碼和 SDK 原始檔，以及**(B)**透過分別使用 `runtimes/air-captivate/mac`、`/runtimes/air-captivate/win`、`lib/aot/lib`、`/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` 及 `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` 資料夾中的物件程式碼可轉發套件，自動納入 Mac、Windows、iOS 或 Android 平台「開發人員應用程式」的物件程式碼可轉發套件（即使用「建置工具」時納入的副產物）；以及

(ii) 單獨分發範例程式碼。 貴用戶可以單獨或是搭配其他軟體，以原始碼或物件程式碼的格式分發範例程式碼（但是 SDK 原始檔不行），只要貴用戶先對此類程式碼所作的變更可產生「實質改進」；以及

(iii) 分發 SDK 原始檔。貴使用戶得單獨或是搭配對開發人員有用的其他元件，以原始碼或物件程式碼格式分發 SDK 原始檔（但是範例程式碼不行），只要貴使用戶先對此類程式碼所作的變更可產生「實質改進」，並且貴使用戶(A)在修改過的檔案中納入反映著作權所有權的著作權標示，同時(B)在隨 SDK 原始檔分發的新套裝軟體或類別名稱中勿使用「mx」、「mxml」、「flex」、「flash」、「fl」或「adobe」即可。

(iv) 禁止分發建置工具。本協議並未授與貴使用戶分發「建置工具」（第三方授權許可您分發的檔案除外）、「說明文件」或「Runtime 軟體」的權利。不論如何，您不得企圖授權或密謀致使他人得以據此實質或詮釋為以下列方式使用、修改及/或分發 SDK：(A)以原始碼形式揭露或分發 SDK；(B)授權製作 SDK 衍生品；或(C)免費轉發 SDK。如需隨您的產品或服務分發該等元件的授權資訊，請參考 http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_tw。

(b) 分發規定。如貴使用戶根據本協議分發範例程式碼或 SDK 原始檔，貴使用戶必須在該等程式碼、檔案、相關的「開發人員應用程式」或包含該程式碼或檔案的其他大型成品中附上著作權標示。貴使用戶不得(i) 聲明任何「開發人員應用程式」或其他軟體獲得 Adobe 的「認證」或擔保，或(ii)在未經 Adobe 書面許可的情況下，以 Adobe 的名義或商標在市場上銷售任何「開發人員應用程式」或其他軟體。Adobe 不負責貴使用戶或任何其他方的軟體更新或支援，亦不承擔貴使用戶分發程式碼可能引起的賠償責任。

4. 賠償。

貴使用戶同意 Adobe 免承擔因貴使用戶分發全部或部分 SDK 或任何「開發人員應用程式」所產生的任何及所有相關賠償責任、損失、訴訟、損害或索賠要求（包括產品賠償責任、保固與智慧財產權索賠，以及所有合理的支出、成本與律師費用）；上述情況係指在 Adobe 與貴使用戶合作解決任何此類索賠要求（費用由貴使用戶支付）的情形下。

5. 開發規定與限制條件。

5.1 開發。貴使用戶不得建立或分發任何軟體，包括以非 Adobe 明定的正規方式與個別的「Runtime 元件」互通的任何「開發人員應用程式」。貴使用戶不得建立或分發設計用來與「Runtime 軟體」的解除安裝例項互通的任何軟體，包括任何「開發人員應用程式」。貴使用戶不得建立或分發在未安裝情況下執行的任何「開發人員應用程式」。貴使用戶不得安裝或使用「建置工具」或其他 SDK 部分開發本協議禁止的軟體。未能遵守第 5.1 條的規定即屬違反本協議的行為，將會立即終止本協議授與貴使用戶的所有權利。

5.2 其他禁止事項。貴使用戶不得使用 SDK 建立、開發或使用涉及下列情況的任何程式、軟體或服務：(a) 包含企圖損壞、不良妨礙、暗中攔截或奪取任何系統、資料或個人資訊的任何病毒、特洛伊木馬程式、蠕蟲、定時炸彈、清除程式或其他電腦程式設計常式(b)在以其正常用途使用下，違反任何法律、法令、條例、法規或權利（包括與智慧財產權、電腦間諜軟體、隱私權、出口管制、不公平競爭、反歧視或廣告有關的任何法律、法規或權利），或(c)妨害 Adobe 或第三方程式或軟體的可操作性。

5.3 AVC 轉碼器使用。本產品係經「AVC 專利組合授權」授權，可供消費者用於個人及非商業用途，以(a) 編碼符合 AVC 標準之視訊（「AVC 視訊」）及/或(b)解碼先前由進行個人非商業活動之消費者編碼之 AVC 視訊，及/或解碼從獲准提供 AVC 視訊之視訊供應商取得之視訊。不核發且不默示任何其他使用之授權。其他資料可向 MPEG LA, L.L.C.索取。請參閱 <http://www.mpegla.com>。

5.4 MP3 轉碼器使用。貴使用戶不得修改執行程式庫或任何其他「建置工具」。除了透過發佈的執行程式 API 以外，貴使用戶不得以其他方式使用執行程式庫之內的 MP3 轉碼器。開發、使用或分發在非 PC 裝置上執行的「開發人員應用程式」，或是開發、使用或分發解碼 MP3 資料（非 SWF、FLV 格式或包含不只 MP3 資料的其他檔案格式）的「開發人員應用程式」時，可能需要一個或多個第三方授權。

6. 智慧財產權。

SDK 以及 Adobe 授權貴使用戶製作的任何副本均為 Adobe Systems Incorporated 及其供應商的智慧財產，並且為其所有。以編譯或物件程式碼形式提供給貴使用戶的 SDK 結構、組織與程式碼，皆為 Adobe Systems Incorporated 及其供應商的有價商業秘密與機密資訊。SDK 受到著作權的保護，包括美國著作權法、國際公約條例以及使用 SDK 所在國家的相關法律。除非本協議有明文規定，否則本協議不授予貴使用戶任何 SDK 所包含的智慧財產，此外 Adobe 保留未明確授予之其餘全部權利。

7. 逆向工程。

貴使用戶不得對所使用之任何已編譯或物件程式碼格式的 SDK 部分，進行逆向工程、反編譯、反彙編或以其他方式試圖探究其原始碼；若適用的法律明文規定准許進行逆向工程或反編譯，則不在此限。

8. 不妨礙 Adobe 開發。

貴使用戶認知 Adobe 目前正在開發或日後可能會開發與您依據本協議開發之產品設計及/或功能類似的產品。本協議所述規定不得損害、限制或剝奪 Adobe 繼續開發、維護及/或分發 Adobe 技術或產品的權利。貴使用戶同意不得就任何源自或涉及 SDK 本身或修改 SDK 所產生的專利權，對 Adobe 及其子公司或關係企業、其客戶、直接或間接代理商及承包商，以製造、使用、進口、授權、公開發售或銷售任何 Adobe 產品為由提出侵權告訴。

9. 測試版 SDK 附加條款。

如 SDK 或其任何元件為非商業用途版本或試用版軟體（「測試版軟體」），則適用本條款。「測試版軟體」為測試版本，不代表 Adobe 的最終產品，可能含有程式缺陷、錯誤，以及導致系統或其他故障和資料遺失的其他問題。Adobe 絕不會以商業方式發布「測試版軟體」。若貴使用戶根據另一書面協議取得「測試版軟體」，如 Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software，其軟體使用亦受此等協議之約束。貴使用戶同意按 Adobe 的要求或在 Adobe 發行該軟體供商業用途後，交還或銷毀所有測試版軟體複本。貴使用戶使用測試版軟體的風險，由貴使用戶自行承擔。

10. 有效期間與終止。

本協議將於「生效日」開始，除非發生本協議中提及的終止情況，否則本協議將永久有效。倘若貴使用戶違反任何條款，Adobe 得立即終止本協議。第 1、2、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14 和 15 條在本協議終止後仍然持續有效。在本協議終止之後，貴使用戶必須停止 SDK 的所有使用與分發，並且將 SDK 歸還 Adobe，或是在 Adobe 提出要求後立即將 SDK 連同任何副本一併銷毀（需有書面的銷毀確證明）。

11. 出口規則。

貴使用戶認知 SDK 受到美國出口管理法（United States Export Administration Regulations，簡稱 EAR）的約束，是故貴使用戶須遵守 EAR 的規定。貴使用戶不得將全部或部分 SDK 直接或間接出口或轉出口至以下國家或對象：(a)美國限制出口的國家（目前包括但不限於古巴、伊朗、北韓、蘇丹和敘利亞）；(b)任何您知道或理應知道會將 SDK 用於以下用途的最終使用者：設計、開發或製造核子、化學或生化武器、火箭發射系統、太空發射器及探空火箭，或無人飛行系統，或是(c)被任何美國聯邦政府機構禁止從事美國出口交易的最終使用者。此外，貴使用戶須負責遵守您所在管轄區當地的法律規定，該法規可能會限制您進出口或使用 SDK 的權利。

12. 對美國政府使用者之聲明。

對於美國政府使用者，Adobe 同意遵守所有適用之公平機會法，包括第 11246 號行政命令(Executive Order 11246)及其修訂條款之規定、1974 年越戰退伍軍人輔助法第 402 條（美國法典彙編第 38 卷第 4212 節）(Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212))、1973 年殘障就業法第 503 條(Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973)及其修訂、以及聯邦法規法典(CFR)第 41 卷第 60-1 至 60-60、60-250，以及 60-741 部之管理規定。前句所述之積極行動措施及管理規定應視為納入本協議。

13. 商標。

「Adobe® AIR®」係屬 Adobe 之商標，需經 Adobe 的書面授權方可使用。貴使用戶不得在「開發人員應用程式」標題，或公司名稱、網域名稱或是與 Adobe AIR 有關之服務名稱中加入全部或部分的 Adobe AIR 商標或任何其他 Adobe 商標。貴使用戶可透過以下聲明，表明您的「開發人員應用程式」與 Adobe AIR Runtime 軟體的互通性（若為真），例如「works with Adobe® AIR®」或「for Adobe® AIR®」。貴使用戶得使用 Adobe AIR 商標指明您的「開發人員應用程式」為「Adobe® AIR®應用程式」，但其僅為您的「開發人員應用程式」與 Adobe AIR Runtime 軟體間的互通性聲明。

14. 準據法。

如果貴使用戶僅將 SDK 用於個人非商業用途，則本協議受到您購買 SDK 使用授權之所在州的法律管轄。如果貴使用戶並非上述消費者，本協議應以現行實體法為執行與釋義之準據：(a)如取得 SDK 授權之地點為美國、加拿大或墨西哥，則以美國加州之法律為準據法；或(b)取得 SDK 授權之地點如為日本、中國、韓國或其他東南亞國家，而其官方文字係以表意（如漢字、日本漢字或韓文漢字）或其他以表意字體結構為基礎或相似的文字書寫（如韓語字母、日語字母），則以日本法律為準據法；或(c)在上述以外之司法轄區取得 SDK 之授權，則以英格蘭法律為準據法。適用加州法律時，加州聖塔克拉拉郡加州法院；適用日本法律時，東京地方法院；適用英格蘭法律時，英格蘭倫敦法院為本協議所有相關爭議之非唯一轄權法院。本協議不受任何管轄地之法律抵觸原則或《聯合國國際商品買賣契約公約》(United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods)約束，故本協議明文排除該公約之適用。

15. 一般條款。

本協議之任何部分如經認定為無效或無執行效力，不影響其餘部分之效力，且其餘部分應在條款規定下繼續充份有效並可以執行。Adobe 可按追加或經修改之條款對使用者授權更新版本。本協議所稱「包含」或「包括」係指「包括但不限於」。本協議構成 Adobe 與使用者之間就 SDK 相關事宜所為之全部協議，並取代雙方先前就 SDK 相關事宜所為之一切聲明、討論、承諾、溝通或廣告。

1. PROHLÁŠENÍ O VYLOUČENÍ ZÁRUK, OMEZENÍ ODPOVĚDNOSTI, ZÁVAZNÁ SMLOUVA A DODATEČNÉ PODMÍNKY A DOHODY.

1.1 ŽÁDNÁ ZÁRUKA. BERETE NA VĚDOMÍ, ŽE SADA SDK (JAK JE DEFINOVÁNA NÍŽE), MŮŽE OBSAHOVAT CHYBY A/NEBO SE MŮŽE VYZNAČOVAT PROBLÉMY SE STABILITOU. SADA SDK JE VÁM POSKYTOVÁNA „TAK, JAK JE“, A SPOLEČNOST ADOBE I JEJÍ DODAVATELÉ SE ZŘÍKAJÍ JAKÝCHKOLI POVINNOSTÍ ZÁRUKY ČI ODPOVĚDNOSTI VŮČI VÁM. BERETE NA VĚDOMÍ, ŽE SPOLEČNOST ADOBE NEPOSKYTUJE ŽÁDNÉ VÝSLOVNÉ, PŘEDPOKLÁDANÉ ANI ZÁKONNÉ ZÁRUKY JAKÉHOKOLI DRUHU, KTERÉ BY SE TÝKALY SADY SDK, VČETNĚ JAKÝCHKOLI ZÁRUK TÝKAJÍCÍCH SE VÝKONU, OBCHODOVATELNOSTI, USPOKOJIVÉ KVALITY, NEPORUŠOVÁNÍ PRÁV JINÝCH OSOB ČI VHODNOSTI PRO JAKÝKOLI KONKRÉTNÍ ÚČEL. SAMI NESETE RIZIKO TÝKAJÍCÍ SE KVALITY A VÝKONU SADY SDK, VAŠEHO UŽÍVÁNÍ SADY SDK A VÝSTUPU ZE SADY SDK. Společnost Adobe není povinna poskytovat údržbu, technickou podporu ani aktualizace jakékoli části sady SDK. Výše uvedená omezení a vyloučení platí v maximální možné míře povolené platnými zákony, i tehdy, jestliže náhrada neplní svůj základní účel.

1.2 Omezení odpovědnosti. SPOLEČNOST ADOBE ANI JEJÍ DODAVATELÉ V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NENESOU ODPOVĚDNOST ZA ŽÁDNÉ ZTRÁTY, ŠKODY, NÁROKY, PŘÍP. NÁKLADY JAKÉKOLI POVAHY, VČETNĚ JAKÝCHKOLI NÁSLEDNÝCH NEPŘÍMÝCH NEBO NAHODILÝCH ŠKOD, JAKÉHOKOLI UŠLÉHO ZISKU, JAKÝCHKOLI ŠKOD VYPLÝVAJÍCÍCH Z PŘERUŠENÍ PROVOZU, UBLÍŽENÍ NA ZDRAVÍ ČI NESPLNĚNÍ JAKÉKOLI POVINNOSTI NEBO NÁROKU TŘETÍ STRANY, A TO ANI TEHDY, POKUD BYL ZÁSTUPCE ADOBE UPOZORNĚN NA MOŽNOST VZNIKU TĚCHTO ZTRÁT, ŠKOD, NÁROKŮ NEBO NÁKLADŮ. PŘEDCHÁZEJÍCÍ OMEZENÍ A VÝJIMKY PLATÍ V ROZSAHU PŘÍPUSTNÉM PODLE PLATNÉHO PRÁVA VE VAŠÍ JURISDIKCI. CELKOVÁ ODPOVĚDNOST SPOLEČNOSTI ADOBE A JEJÍCH PŘIDRUŽENÝCH SPOLEČNOSTÍ A DODAVATELŮ, PODLE TĚTO SMLOUVY NEBO VE SPOJENÍ S TOUTO SMLOUVOU, JE OMEZENA NA ČÁSTKU ZAPLACENOU ZA TUTO SADU SDK, POKUD NĚJAKÁ TAKOVÁ BYLA. TOTO OMEZENÍ VZTAHUJÍCÍ SE KE SPOLEČNOSTI ADOBE A JEJÍM DODAVATELŮM PLATÍ I V PŘÍPADĚ ZÁKLADNÍHO NEBO PODSTATNÉHO PORUŠENÍ NEBO PORUŠENÍ ZÁKLADNÍCH NEBO PODSTATNÝCH PODMÍNEK TĚTO SMLOUVY. Žádné ustanovení obsažené v této smlouvě neomezuje odpovědnost společnosti Adobe či jejích dodavatelů ve vztahu k vám v případě smrti nebo úrazu v důsledku opomenutí Adobe nebo záměrného uvedení v omyl (podvodu). Adobe jedná ve jménu svých dodavatelů z důvodů zřeknutí se, vyloučení a omezení závazků, záruk a odpovědností, avšak v žádném dalším ohledu ani z žádného jiného důvodu.

1.3 Závazná smlouva. Tato smlouva upravuje instalaci a používání sady SDK. Souhlasíte, že tato smlouva je jako jakákoli jiná sjednaná smlouva, kterou jste podepsali. Stažením, instalací, kopírováním, upravením či distribucí této sady SDK nebo jakékoli její části vyjadřujete, že přijímáte všechny podmínky této smlouvy. Tato smlouva je vynutitelná ve vztahu k vám i k jakémukoli právnímu subjektu, který sadu SDK získal a jehož jménem se používá: například může jít o vašeho zaměstnavatele. Pokud nesouhlasíte s podmínkami této smlouvy, tuto sadu SDK nepoužívejte.

1.4 Dodatečné podmínky a dohody. Můžete mít se společností Adobe uzavřenou samostatnou písemnou smlouvu, která doplňuje nebo nahrazuje tuto smlouvu, ať už jako celek nebo její části. Vaše použití materiálů třetích stran, obsažených v sadě SDK, může být předmětem dalších podmínek zahrnutých obvykle v samostatných licenčních podmínkách, v souboru „Read Me“, umístěném v blízkosti těchto materiálů, nebo v „Oznámeních k programům třetích stran a/nebo Dodatečných podmínkách“, které naleznete na adrese http://www.adobe.com/go/thirdparty_cz. Pokud by vznikl rozpor mezi takovými podmínkami a podmínkami této smlouvy, mají takové další podmínky vyšší platnost než celá tato smlouva či její části.

2. DEFINICE.

„Adobe“ znamená, platí-li článek 14(a) této smlouvy, Adobe Systems Incorporated, společnost zaregistrovanou ve státu Delaware, 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornie 95110. V ostatních případech znamená Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irsko, společnost založenou podle zákonů Irska, která je přidruženou společností a nabyvatelem licencí Adobe Systems Incorporated.

Nástroji „Build Tools“ se rozumí soubory pro sestavování, kompilaci, knihovny runtime (ale nikoli veškerý software Runtime) přiložené k této smlouvě, včetně například obsahu adresářů bin, lib a runtime, adl.exe, ad.bat a adt.jar.

„Vývojářskou aplikací“ se rozumí váš aplikační program, který vyhovuje požadavkům této smlouvy, včetně odstavce 5.1, který buď (a) spolupracuje se softwarem Runtime, nebo (b) představuje aplikaci vytvořenou z Nástrojů Build Tools.

„Dokumentací“ se rozumí písemné materiály přiložené k této smlouvě, včetně například technických parametrů, dokumentace formátů souborů a informací o aplikačním programovém rozhraní API.

„Datem účinnosti“ se rozumí datum stažení sady SDK nebo jiného přístupu k ní.

„Podstatným zlepšením“ se rozumí vnímatelné, měřitelné a definovatelné zlepšení, které poskytuje rozšířené nebo další významné a primární funkce, jež mají významnou obchodní hodnotu.

„Redistribuovanými programy v objektovém kódu“ se rozumí soubory, které jsou v objektovém kódu a nacházejí se ve složkách /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib a /lib/android/lib/runtimeClasses.jar a /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, pokud jsou zahrnuty ve verzi sady SDK, jež vám byla poskytnuta ve spojení s touto smlouvou.

„Komponentami runtime“ se rozumí jakékoli jednotlivé soubory, knihovny či spustitelný kód obsažené v adresáři Runtime Software (tj. ve složce modulu runtime) nebo programové utility runtime obsažené v adresáři utilities nebo v instalačních souborech. Příklady Komponent runtime jsou mj. AIR.dll, spustitelné soubory modulu runtime, template.exe a template.app.

„Softwarem Runtime“ se rozumí software Runtime společnosti Adobe v objektovém kódu, který nese označení „Adobe AIR“ a má být instalován koncovými uživateli, stejně jako všechny aktualizace takového softwaru, které společnost Adobe poskytne.

„Sadou SDK“ se rozumí Nástroje Build Tools, Dokumentace, Distribuované programy v objektovém kódu, Komponenty runtime, Zdrojové soubory sady SDK a Ukázkový kód.

„Zdrojovými soubory sady SDK“ se rozumí zdrojové soubory obsažené v adresáři „frameworks“ přiložené k této smlouvě.

„Ukázkovým kódem“ se rozumí vzorový software ve formátu zdrojového kódu, který je obsažen v Dokumentaci nebo v adresářích „sample code“, „samples“, „sample application code“, „quickstart code“ či „snippets“.

3. LICENCE.

Na základě podmínek této smlouvy, včetně níže uvedených požadavků a omezení, vám společnost Adobe uděluje nevýhradní a nepřenosné právo k používání sady SDK v souladu s Dokumentací následujícím způsobem:

3.1 Instalace, používání a kopírování. Nástroje Build Tools a Komponenty runtime můžete instalovat a používat výhradně k vytváření Vývojářských aplikací, které vyhovují stanoveným požadavkům. Pro účely interního vývoje Vývojářských aplikací jste oprávněni vytvořit omezený a přiměřený počet kopií sady SDK.

3.2 Úpravy. Ukázkový kód a Zdrojové soubory sady SDK, které vám byly poskytnuty, smíte upravovat v běžně čitelném formátu (tj. ve zdrojovém kódu). Upravený Ukázkový kód a Zdrojové soubory sady SDK můžete začlenit do svých Vývojářských aplikací. Nesmíte nijak upravovat Nástroje Build Tools (s výjimkou souborů, na které se vztahuje licence třetí strany, jež vám takový postup dovoluje), Dokumentaci ani software Runtime. V

žádném případě nesmíte podniknout žádné kroky, kterými byste sadu SDK zapojili do licence či systému, jež by bylo možné vykládat tak, že podmínkou použití, úpravy a/nebo distribuce má být sada SDK (a) poskytována či distribuována ve zdrojovém kódu, (b) licencována pro účely tvorby odvozených děl nebo (c) zdarma redistribuována. Dále nejste oprávněni odstraňovat ani jinak upravovat informace o ochraně autorských práv, ochranné známky, loga, případně podobná sdělení, ani žádná další upozornění týkající se vlastnických práv společnosti Adobe (a jejich případných poskytovatelů licencí) uvedených na jakékoli části sady SDK s výjimkou Ukázkového kódu či Zdrojových souborů sady SDK, které byly výrazným způsobem modifikovány v souladu s touto smlouvou.

3.3 Distribuce.

(a) Distribuční práva. Na základě ustanovení této smlouvy, jejíž součástí jsou níže uvedené požadavky a níže uvedená omezení, smíte vytvářet kopie a distribuovat Ukázkový kód, Zdrojové soubory sady SDK a Redistribuované programy v objektovém kódu následujícím způsobem:

(i) Distribuce společně s Vývojářskou aplikací. Můžete distribuovat (A) Ukázkový kód a Zdrojové soubory sady SDK ve zdrojovém kódu, objektovém kódu, v upravené či neupravené podobě, ve všech případech začleněné do vaší Vývojářské aplikace a (B) Redistribuované programy v objektovém kódu pouze v podobě, jak jsou automaticky začleněny (tj. začleněny výhradně jako vedlejší produkt vašeho použití Nástrojů Build Tools) do Vývojářské aplikace pro platformy Mac, Windows, iOS nebo Android, použitím Redistribuovaných programů v objektovém kódu ve složkách /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib a /lib/android/lib/runtimeClasses.jar a /runtimes/air/android/device/Runtime.apk; a dále

(ii) Distribuce samostatného Ukázkového kódu. Ukázkový kód (nikoli však Zdrojové soubory sady SDK) může být samostatně distribuován ve formě zdrojového či objektového kódu nebo může být dodáván s jiným softwarem za předpokladu, že jste nejprve provedli úpravy tohoto kódu, které představují Podstatné zlepšení; a dále

(iii) Distribuce Zdrojových souborů sady SDK. Můžete distribuovat Zdrojové soubory sady SDK (ale nikoli Ukázkový kód) ve zdrojovém kódu nebo objektovém kódu, a to samostatně nebo ve spojení s jinými komponentami užitečnými pro vývojáře, za podmínky, že nejprve provedete úpravy takových souborů, které vedou k Podstatnému zlepšení, a za podmínky, že (A) uvedete oznámení o autorských právech, které odráží vlastnictví autorských práv k takovým upraveným souborům a (B) nebudete v žádných názvech balíčků či tříd distribuovaných se Zdrojovými soubory sady SDK používat názvy „mx“, „mxml“, „flex“, „flash“, „fl“ ani „adobe“.

(iv) Zákaz distribuce Nástrojů Build Tools. Tato smlouva vám neuděluje právo distribuovat Nástroje Build Tools (s výjimkou souborů, na které se vztahuje licence třetí strany, jež vám takový postup dovoluje), Dokumentaci ani software Runtime. V žádném případě nesmíte podniknout žádné kroky, kterými byste sadu SDK zapojili do licence či systému, jež by bylo možné vykládat tak, že podmínkou použití, úpravy a/nebo distribuce má být sada SDK (A) poskytována či distribuována ve zdrojovém kódu, (B) licencována pro účely tvorby odvozených děl nebo (C) zdarma redistribuována. Informace o získání práva na distribuci takových komponent s vaším produktem či službou naleznete na adrese http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_cz.

(b) Požadavky na distribuci. Pokud distribuujete Ukázkový kód či Zdrojové soubory sady SDK podle této smlouvy, jste povinni opatřit tento kód, soubory, příslušnou vývojářskou aplikaci nebo jiné rozsáhlejší dílo, které tento kód či soubory obsahuje, upozorněním o ochraně autorských práv. Nejste oprávněni (i) vydávat prohlášení o tom, že se na jakoukoli Vývojářskou aplikaci nebo jiný software vztahuje „osvědčení“ či záruka společnosti Adobe, nebo (ii) používat jméno či ochranné známky společnosti Adobe při prodeji jakékoli Vývojářské aplikace nebo jiného softwaru bez předchozího písemného souhlasu společnosti Adobe. Společnost Adobe nenese vůči vám ani kterékoli další straně žádnou odpovědnost za aktualizaci softwaru či podporu, ani žádnou další odpovědnost, která může vzniknout v souvislosti s vaší distribucí.

4. ODŠKODNĚNÍ.

Zavazujete se chránit společnost Adobe proti jakýmkoli závazkům, ztrátám, žalobám, odškodněním či nárokům (včetně nároků na základě odpovědnosti za produkt, záručních nároků a nároků na základě duševního vlastnictví, přiměřených nákladů, výdajů a poplatků za právní ochranu) vyplývajícím z vaší distribuce sady SDK nebo její části či jakékoli Vývojářské aplikace nebo majícím souvislost s takovou distribucí, a to za podmínky, že společnost Adobe na vaše náklady při řešení takového nároku poskytuje součinnost.

5. POŽADAVKY A OMEZENÍ TÝKAJÍCÍ SE VÝVOJE.

5.1 Vývoj. Nesmíte vytvářet ani distribuovat žádný software, včetně Vývojářské aplikace, který spolupracuje s jednotlivými Komponentami runtime způsobem, který není dokumentován společností Adobe. Nesmíte vytvořit ani distribuovat žádný program, včetně Vývojářské aplikace, který by byl navržen ke spolupráci s nenainstalovaným softwarem Runtime. Nesmíte vytvářet ani distribuovat žádnou Vývojářskou aplikaci, která by fungovala bez instalace. Nesmíte instalovat ani používat Nástroje Build Tools ani jiné části sady SDK k vývoji programů, které tato smlouva zakazuje. Nedodržení ustanovení tohoto odstavce 5.1 představuje porušení této smlouvy, kterým okamžitě zanikají veškerá práva, jež jsou vám v této smlouvě poskytována.

5.2 Další zákazy. Nesmíte používat tuto sadu SDK k vytváření, vývoji či používání jakéhokoli programu, softwaru nebo služby, které (a) obsahují viry, trojské koně, červy, časové bomby, roboty cancelbot či jiné počítačové programy, které poškozují, škodlivým způsobem narušují či podvodně zachycují nebo zcizují jakýkoli systém, data nebo osobní údaje, (b) porušují, jsou-li používány způsobem, pro který jsou určeny nebo uváděny na trh, jakýkoli zákon, právní předpis, nařízení či práva (včetně jakýchkoli zákonů, předpisů či práv týkajících se duševního vlastnictví, počítačového spywaru, ochrany osobních údajů, kontroly vývozu, nepoctivé hospodářské soutěže, zákazu diskriminace či reklamy) nebo (c) narušují operabilitu programů či softwaru Adobe nebo třetí strany.

5.3 Použití kodeku AVC. TENTO PRODUKT JE LICENCOVÁN NA ZÁKLADĚ LICENCE PORTFOLIA PATENTŮ AVC PRO OSOBNÍ NEKOMERČNÍ POUŽÍVÁNÍ ZÁKAZNÍKEM K (a) KÓDOVÁNÍ VIDEA V SOULADU SE STANDARDEM AVC („AVC VIDEO“) A/NEBO (b) DEKÓDOVÁNÍ AVC VIDEA, KTERÉ KÓDOVAL ZÁKAZNÍK V RÁMCI OSOBNÍ NEKOMERČNÍ ČINNOSTI, A/NEBO BYLO ZÍSKÁNO OD POSKYTOVATELE S LICENCÍ K POSKYTOVÁNÍ AVC VIDEA. ŽÁDNÁ LICENCE NENÍ POSKYTOVÁNA ANI URČENA K JINÉMU POUŽITÍ. DALŠÍ INFORMACE MŮŽETE ZÍSKAT U SPOLEČNOSTI MPEG LA, L.L.C NA ADRESE <http://www.mpegla.com>.

5.4 Použití kodeku MP3. Knihovny runtime ani Nástroje Build Tools nesmíte nijak upravovat. Nesmíte realizovat přístup ke kodekům MP3 v rámci knihoven runtime jinak než prostřednictvím zveřejněných rozhraní API runtime. Vývoj, používání či distribuce Vývojářské aplikace fungující na zařízeních jiných než osobních počítačích, která dekódují data MP3, jež nejsou obsažena v souboru formátu SWF, FLV nebo jiném obdobném formátu, který obsahuje více dat než jen MP3, může vyžadovat získání jedné či více licencí od třetí strany.

6. PRÁVA DUŠEVNÍHO VLASTNICTVÍ.

Sada SDK a všechny kopie, které Adobe povoluje zhotovit, jsou duševním vlastnictvím společnosti Adobe Systems Incorporated a jejích dodavatelů. Struktura, uspořádání a zdrojový kód sady SDK, jež je vám poskytována v podobě kompilovaného nebo objektového kódu, představují cenné obchodní tajemství a utajované skutečnosti Adobe Systems Incorporated a jejích dodavatelů. Sada SDK je chráněna autorským právem, včetně autorského zákona platného v USA, ustanoveními mezinárodních smluv a platných zákonů v zemi použití. Není-li zde výslovně uvedeno jinak, na základě této smlouvy vám nevznikají žádná práva duševního vlastnictví na tuto sadu SDK a veškerá práva, která vám nejsou výslovně udělena, si vyhrazuje společnost Adobe.

7. ZPĚTNÉ INŽENÝRSTVÍ.

Nesmíte provádět zpětný překlad, dekompileovat, rozkládat ani se jinak snažit odhalit zdrojový kód jakékoli části SDK, které obdržíte v podobě objektového kódu, s výjimkou případů, kdy vám může být dekompilace povolena platnými zákony.

8. ZÁKAZ BRÁNĚNÍ VÝVOJI PROVÁDĚNÉMU SPOLEČNOSTÍ ADOBE.

Berete na vědomí, že společnost Adobe v současné době vyvíjí nebo v budoucnosti může vyvíjet technologie a produkty, které mají nebo mohou mít návrh a/nebo funkce podobné produktům, které můžete vyvíjet vy na základě licence k SDK. Nic, co tato smlouva obsahuje, nijak neoslabuje, neomezuje ani nesnižuje práva společnosti Adobe pokračovat v takovém vývoji, údržbě a/nebo distribuci technologií či produktů Adobe. Souhlasíte, že nebudete nijak uplatňovat žádný patent, jehož budete vlastníkem a který vznikne ve spojení se sadou SDK či jejími modifikacemi, proti společnosti Adobe, jejím dceřiným či přidruženým společnostem, přímým či nepřímým zákazníkům, zástupcům a dodavatelům v souvislosti s výrobou, používáním, dovozem, licencováním, nabízením k prodeji a prodejem jakýchkoli produktů Adobe.

9. DOPLŇUJÍCÍ PODMÍNKY PRO SADU SDK POSKYTOVANOU V BETA VERZI.

Tento článek platí, pokud sada SDK nebo její součásti získáváte v demo nebo beta verzi (dále jen „Beta verze programu“). Beta verze programu je předprodejní verze, nepředstavuje konečný produkt společnosti Adobe a může obsahovat chyby a jiné problémy, které mohou způsobit zhroucení systému nebo jiné selhání a ztrátu dat. Beta verze Programu Adobe není určena k prodeji. Program podléhá samostatné písemné smlouvě, jako je např. Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software (standardní smlouva společnosti Adobe k programům, které nejsou určeny k prodeji), a vaše užívání Programu se takovou smlouvou rovněž řídí. Na žádost společnosti Adobe nebo při uvedení takového programu Adobe na trh vrátíte nebo zničíte všechny kopie Beta verze Programu. BETA VERZI PROGRAMU POUŽÍVÁTE NA VLASTNÍ RIZIKO.

10. DOBA TRVÁNÍ A UKONČENÍ.

Tato smlouva vstupuje v platnost Dnem účinnosti a bude platit na dobu neurčitou, nebude-li ukončena způsobem stanoveným v této smlouvě. Společnost Adobe může tuto smlouvu vypovědět okamžitě, pokud se dopustíte porušení jakéhokoli z jejích ustanovení. Platnost článků 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 a 15 nekončí s ukončením této smlouvy. Při ukončení této smlouvy přestanete používat a distribuovat sadu SDK a vrátíte společnosti Adobe nebo zničíte (s písemným potvrzením o zničení) sadu SDK bezodkladně po výzvě společnosti Adobe, a to včetně jakýchkoli jejích kopií.

11. PRAVIDLA PRO VÝVOZ.

Berete na vědomí, že sada SDK podléhá zákonům USA o kontrole vývozu („Exportní zákony“) a tyto Exportní zákony budete dodržovat. Nesmíte sadu SDK, ani žádnou její část, vyvážet ani reexportovat, přímo ani nepřímo: (a) do zemí, které podléhají omezením uvaleným v USA na vývoz (tyto země zahrnují v současné době Kubu, Írán, Severní Koreu, Súdán a Sýrii, omezení se ale mohou týkat i jiných zemí), (b) koncovému uživateli, o němž víte nebo máte důvod se domnívat, že je využívá ke konstrukci, vývoji či výrobě nukleárních, chemických či biologických zbraní nebo raketových systémů, vesmírných nosičů či sondážních raket, případně nepilotovaných vzdušných systémů, nebo (c) koncovému uživateli, kterému bylo jakýmkoli federálním úřadem nebo vládou USA zakázáno účastnit se vývozních transakcí z USA. Navíc zodpovídáte za dodržení jakýchkoli místních zákonů platných ve vaší jurisdikci, které mohou mít dopad na vaše práva v oblasti importu, exportu a používání sady SDK.

12. POZNÁMKA PRO KONCOVÉ UŽIVATELE ZE SKUPINY VLÁDNÍCH INSTITUCÍ USA.

Pro koncové uživatele ze skupiny vládních institucí USA Adobe prohlašuje, že dodržuje všechny platné zákony, včetně ustanovení prováděcího příkazu 11246 v platném znění, oddílu 402 zákona na podporu veteránů vietnamské války z roku 1974 (38 USC 4212) a oddílu 503 zákona proti diskriminaci z roku 1973 v platném znění a vyhlášky 41 CFR, oddíl 60-1 až 60-60, 60-250 a 60-741. Ustanovení a články týkající se afirmativní akce uvedené v předchozí větě jsou v této smlouvě uvedeny odkazem.

13. OCHRANNÁ ZNÁMKA.

„Adobe® AIR“ je ochrannou známkou společnosti Adobe, která nesmí být užívána jinými subjekty, s výjimkou subjektů, jež jsou držiteli písemné licence od společnosti Adobe. Nesmíte začleňovat ochrannou známku Adobe AIR ani žádnou jinou ochrannou známku Adobe, celou, ani částečně, do názvu své Vývojářské aplikace ani do názvu své firmy, názvu domény ani názvu služby související s Adobe AIR. Interoperabilitu své Vývojářské aplikace s modulem runtime Adobe AIR můžete naznačit například ve formě „spolupracuje s Adobe® AIR“ nebo „pro Adobe® AIR“, pokud taková informace ovšem je pravdivá. Můžete používat ochrannou známku Adobe AIR pro označení své Vývojářské aplikace jako „aplikace Adobe® AIR“, pouze v rámci výroku, že vaše Vývojářská aplikace spolupracuje s modulem runtime Adobe AIR.

14. ROZHODNÉ PRÁVO.

Pokud sadu SDK používáte jako spotřebitel pouze pro osobní nekomerční účely, pak se tato smlouva řídí zákony státu, v němž jste licenci k používání sady SDK zakoupili. Pokud nejste takový spotřebitel, smlouva se řídí platným právem (a byla sestavena v souladu s ním): (a) státu Kalifornie, pokud je licence k této sadě SDK získána na území Spojených států, Kanady nebo Mexika, nebo (b) Japonska, pokud je licence k sadě SDK získána na území Japonska, Číny, Koreje, nebo jiné země Jihovýchodní Asie, kde jsou všechny úřední jazyky zapisovány ideografickým písmem (např. hanzi, kanji nebo hanja) a/nebo jiným písmem, které vychází nebo má podobnou strukturu jako ideografické písmo, např. hangul nebo kana, nebo (c) Anglie, pokud je licence k této sadě SDK zakoupena na území, které patří pod libovolnou jinou jurisdikci, než je uvedeno výše. Příslušné soudy v obvodu Santa Clara v Kalifornii, platí-li právo státu Kalifornie, okresní soud v Tokiu v Japonsku, platí-li japonské právo, a příslušné soudy v Londýně v Anglii, platí-li anglické právo, mají nevýlučnou soudní pravomoc v souvislosti se všemi spory týkajícími se této smlouvy. Tato smlouva se neřídí kolizními normami žádné jurisdikce ani Vídeňskou úmluvou OSN o mezinárodní koupi zboží, jejíž uplatnění se tímto výslovně vylučuje.

15. VŠEOBECNÁ USTANOVENÍ.

Pokud se kterákoli část této smlouvy stane neplatnou a nevynutitelnou, nijak to neovlivní platnost zbývajících ustanovení smlouvy, která zůstávají i nadále platná a vynutitelná v souladu s jejími podmínkami. Za dalších nebo odlišných podmínek může Adobe poskytnout Upgrade a Aktualizace. Použitím výrazů „zahrnuje“ nebo „zahrnující“ v této smlouvě se rozumí „zahrnující bez omezení“. Toto je úplné ujednání mezi vámi a Adobe týkající se sady SDK a nahrazuje všechna předchozí vyjádření, jednání, opatření a reklamní prohlášení týkající se této sady SDK.

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
LICENTIEOVEREENKOMST VOOR SDK
SDK VOOR ADOBE® AIR® 3**

1. GEEN GARANTIE, BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID, BINDEnde OVEREENKOMST EN AANVULLENDE VOORWAARDEN EN OVEREENKOMSTEN.

1.1 GEEN GARANTIE. U ACCEPTEERT DAT DE SDK (ZOALS HIERONDER IS GEDEFINIEERD) BUGS EN/OF PROBLEMEN MET STABILITEIT KAN BEVATTEN. DE SDK WORDT VERSTREKT IN DE STAAT WAARIN DEZE ZICH BEVINDT ("AS IS"), EN ADOBE EN HAAR LEVERANCIERS WIJZEN ALLE GARANTIE- EN/OF AANSPRAKELIJKHEIDSVERPLICHTINGEN JEGENS U AF VAN WELKE AARD OOK. U ACCEPTEERT DAT ADOBE GENERLEI EXPLICIETE, IMPLICIETE OF WETTELIJK VEREISTE GARANTIE BIEDT MET BETREKKING TOT DE SDK, INCLUSIEF ENIGE GARANTIE DAT ER GEEN INBREUK WORDT GEMAAKT OP RECHTEN VAN DERDEN OF GARANTIES MET BETREKKING TOT PRESTATIES, VERHANDELBAARHEID, BEVREDIGENDE KWALITEIT OF GESCHIKTHEID VOOR EEN SPECIFIEK DOEL. U DRAAGT HET VOLLEDIGE RISICO VOOR DE KWALITEIT EN PRESTATIES VAN DE SDK EN UW GEBRUIK EN UITVOER VAN DE SDK. Adobe is niet verplicht om u onderhoud, technische ondersteuning of updates te bieden voor enig gedeelte van de SDK. De bovenstaande uitsluitingen en beperkingen zijn van toepassing voor zover maximaal is toegestaan door de toepasselijke wetgeving, zelfs al enig rechtsmiddel in het wezenlijke doel ervan ontoereikend is.

1.2 Beperking van aansprakelijkheid. IN GEEN GEVAL ZIJN ADOBE EN HAAR LEVERANCIERS JEGENS U VERANTWOORDELIJK VOOR ENIG VERLIES EN/OF ENIGE SCHADE, VORDERING EN/OF KOSTEN, MET INBEGRIIP VAN INDIRECTE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WINSTDERVING OF GEMISTE BESPARINGEN, SCHADE TEN GEVOLGE VAN EEN ONDERBREKING VAN DE BEDRIJFSACTIVITEITEN, PERSOONLIJK LETSEL OF HET VERZUIM VAN EEN ZORGPLICHT, DAN WEL VORDERINGEN VAN DERDEN, OOK ALS EEN VERTEGENWOORDIGER VAN ADOBE VAN DE MOGELIJKHEID VAN DAT VERLIES EN/OF DIE SCHADE, VORDERING EN/OF KOSTEN OP DE HOOGTE IS GESTELD. DE VOORGAANDE BEPERKINGEN EN UITSLUITINGEN ZIJN VAN TOEPASSING VOOR ZOVER ZE ZIJN TOEGESTAAN VOLGENS DE TOEPASSELIJKE WETGEVING IN UW RECHTSGBIED. DE TOTALE AANSPRAKELIJKHEID VAN ADOBE EN HAAR LEVERANCIERS INGEVOLGE OF IN VERBAND MET DEZE OVEREENKOMST IS BEPERKT TOT HET EVENTUEEL VOOR DE SDK VOLDANE BEDRAG. DEZE BEPERKING VOOR ADOBE EN HAAR LEVERANCIERS IS OOK VAN TOEPASSING IN GEVAL VAN EEN FUNDAMENTELE OF WEZENLIJKE SCHENDING DAN WEL EEN SCHENDING VAN DE FUNDAMENTELE OF WEZENLIJKE VOORWAARDEN VAN DEZE OVEREENKOMST. Niets in deze overeenkomst beperkt de aansprakelijkheid van Adobe of haar leveranciers jegens u in het geval van overlijden of persoonlijk letsel ten gevolge van nalatigheid of een onrechtmatige daad (fraude) door Adobe. Ten behoeve van het afwijzen, uitsluiten en/of beperken van verplichtingen, garanties en aansprakelijkheid treedt Adobe op namens haar leveranciers, maar niet in andere opzichten en/of voor andere doelen.

1.3 Bindende overeenkomst. Deze overeenkomst heeft betrekking op de installatie en het gebruik van de SDK. U stemt ermee in dat deze overeenkomst gelijk staat aan elke schriftelijk, overeengekomen afspraak die door u is ondertekend. Door de SDK geheel of gedeeltelijk te downloaden, installeren, kopiëren, wijzigen of distribueren accepteert u alle voorwaarden en bepalingen van deze overeenkomst. Deze overeenkomst kan worden afgedwongen bij u en elke rechtspersoon die de SDK heeft verkregen of namens wie deze wordt gebruikt, bijvoorbeeld uw werkgever. Gebruik de SDK niet als u niet instemt met de voorwaarden van deze overeenkomst.

1.4 Aanvullende voorwaarden en overeenkomsten. Mogelijk hebt u met Adobe een aparte schriftelijke overeenkomst gesloten waarmee deze overeenkomst geheel of gedeeltelijk wordt aangevuld of vervangen. Op het gebruik van materialen van derden die onderdeel vormen van de SDK, kunnen andere voorwaarden en bepalingen van toepassing zijn. Deze kunt u over het algemeen vinden in een afzonderlijke licentieovereenkomst, een bij het desbetreffende materiaal gevoegd "Leesmij"-bestand (Readme), de "Kennisgevingen over software van derden" (Third Party Software Notices) en/of de "Aanvullende voorwaarden en bepalingen" (Additional Terms and Conditions) op http://www.adobe.com/go/thirdparty_nl. Dergelijke aanvullende voorwaarden en bepalingen vervangen deze overeenkomst geheel of gedeeltelijk ingeval ze in strijd zijn met de voorwaarden en bepalingen van deze overeenkomst.

2. DEFINITIES.

"Adobe" betekent de naar het recht van Delaware opgerichte vennootschap Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Californië 95110, Verenigde Staten, indien artikel 14(a) van deze overeenkomst van toepassing is; anders betekent het de naar het recht van Ierland opgerichte vennootschap Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ierland, die aan Adobe Systems Incorporated is gelieerd en licentienemer van Adobe Systems Incorporated is.

"Buildtools" betekent buildbestanden, compilers, runtime-bibliotheken (maar niet de volledige Runtime-software) bij deze overeenkomst, zoals de inhoud van de mappen bin, lib en runtime alsmede adl.exe, adl.bat en adt.jar.

"Ontwikkelaarstoepassing" betekent uw toepassingssoftware die voldoet aan de vereisten van deze overeenkomst, inclusief artikel 5.1, en die (a) werkt met de Runtime-software of (b) een toepassing is die is gemaakt met de Buildtools.

"Documentatie" betekent de schriftelijke materialen bij deze overeenkomst, zoals technische specificaties, documentatie over bestandsindelingen en informatie over API's (Application Programming Interface).

"Ingangsdatum" betekent de datum waarop u de SDK hebt gedownload of anderszins hebt geopend.

"Wezenlijke verbetering" betekent waarneembare, meetbare en definieerbare verbeteringen die uitgebreide of aanvullende significante en primaire functionaliteit met aanzienlijke zakelijke meerwaarde bieden.

"Herdistribueerbare objectcodebestanden" betekent bestanden in objectcode-indeling in de mappen /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar en /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, indien deze zijn opgenomen in de versie van de SDK die aan u is verstrekt in verband met deze overeenkomst.

"Runtime-onderdelen" betekent alle individuele bestanden, bibliotheken of uitvoerbare code in de map van de Runtime-software (zoals de map runtime) of de hulpprogramma's van de Runtime-software in de map utilities of installatiebestanden. Voorbeelden van runtime-onderdelen zijn Adobe AIR.dll, uitvoerbare runtime-bestanden, template.exe en template.app.

"Runtime-software" betekent de runtime-software van Adobe in objectcode-indeling met de naam "Adobe AIR" die door eindgebruikers moet worden geïnstalleerd, en alle updates van deze software die door Adobe ter beschikking zijn gesteld.

"SDK" betekent de Buildtools, Documentatie, Herdistribueerbare objectcodebestanden, Runtime-onderdelen, SDK-bronbestanden en Voorbeeldcode.

"SDK-bronbestanden" betekent broncodebestanden die zijn opgenomen in de map frameworks bij deze overeenkomst.

"Voorbeeldcode" betekent voorbeeldsoftware in broncode-indeling die in de Documentatie of mappen is aangeduid als "voorbeeldcode", "voorbeelden", "voorbeeldcode voor toepassingen", "snelstartcode" of "codefragmenten".

3. LICENTIE.

Volgens de voorwaarden en bepalingen van deze overeenkomst, inclusief de onderstaande vereisten en beperkingen, verleent Adobe u het niet-exclusieve, niet-overdraagbare recht om de SDK als volgt te gebruiken overeenkomstig de Documentatie:

3.1 Installatie, gebruik en kopieën. U mag de Buildtools en Runtime-onderdelen alleen installeren en gebruiken om compatibele Ontwikkelaarstoepassingen te ontwikkelen. Mogelijk beschikt u over een beperkt en redelijk aantal kopieën van de SDK om zelf intern Ontwikkelaarstoepassingen te ontwikkelen.

3.2 Aanpassing. U mag de Voorbeeldcode en SDK-bronbestanden aanpassen die aan u zijn verstrekt in een door mensen leesbare indeling (dus broncode). U mag de aangepaste Voorbeeldcode en SDK-bronbestanden integreren in uw Ontwikkelaarstoepassingen. U mag de Buildtools (behalve bestanden die onder licenties van derden vallen en die u mag aanpassen), Documentatie of Runtime-software op generlei wijze aanpassen. U mag in geen geval enige actie ondernemen waardoor de SDK wordt opgenomen in een licentie of regeling waaruit blijkt of kan blijken dat de SDK, als voorwaarde voor gebruik, aanpassing en/of distributie, (a) moet worden openbaar gemaakt of gedistribueerd als broncode, (b) in licentie moet worden verstrekt om hiervan afgeleide werken te maken, of (c) gratis opnieuw moet worden gedistribueerd. U mag de auteursrechtvermeldingen, handelsmerken, logo's of gerelateerde kennisgevingen of andere vermeldingen met betrekking tot eigendomsrecht van Adobe (en haar licentiegevers, indien van toepassing) op of in een ander gedeelte van de SDK dan de wezenlijk door u overeenkomstig deze overeenkomst gewijzigde Voorbeeldcode of SDK-bronbestanden niet verwijderen of op enigerlei wijze wijzigen.

3.3 Distributie.

(a) Distributierechten. Conform de bepalingen van deze overeenkomst, met inbegrip van de onderstaande vereisten en beperkingen, mag u de Voorbeeldcode, SDK-bronbestanden en Herdistribueerbare objectcodebestanden als volgt kopiëren en distribueren:

(i) Distributie met Ontwikkelaarstoepassing. U mag (A) Voorbeeldcode en SDK-bronbestanden in bron- of objectcode distribueren, in gewijzigde of ongewijzigde vorm, in alle gevallen geïntegreerd in uw Ontwikkelaarstoepassing, en (B) Herdistribueerbare objectcodebestanden alleen distribueren als deze automatisch worden geïntegreerd (dus alleen geïntegreerd als nevenproduct van uw gebruik van de Buildtools) in een Ontwikkelaarstoepassing voor Mac-, Windows-, iOS- of Android-platforms met behulp van de Herdistribueerbare objectcodebestanden in respectievelijk de mappen /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar en /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, en

(ii) Zelfstandige distributie van Voorbeeldcode. U mag Voorbeeldcode (maar geen SDK-bronbestanden) zelfstandig of gebundeld met andere software distribueren in broncode- of objectcode-indeling zolang u deze code eerst aanpast met Wezenlijke verbeteringen, en

(iii) Distributie van SDK-bronbestanden. U mag SDK-bronbestanden (maar niet de Voorbeeldcode) zelfstandig of gebundeld met andere voor ontwikkelaars nuttige onderdelen distribueren zolang u deze bestanden eerst aanpast met Wezenlijke verbeteringen en op voorwaarde dat u (A) een auteursrechtvermelding opneemt waaruit blijkt wie het auteursrecht op deze aangepaste bestanden bezit, en (B) niet "mx", "mxml", "flex", "flash", "fl" of "adobe" gebruikt in nieuwe pakket- of klassennamen die met de SDK-bronbestanden worden gedistribueerd.

(iv) Geen distributie van Buildtools. Deze overeenkomst verleent u niet het recht om de Buildtools (met uitzondering van bestanden die onder licenties van derden vallen die u het recht geven dit te doen), Documentatie of Runtime-software te distribueren. U mag in geen geval enige actie ondernemen waardoor de SDK wordt opgenomen in een licentie of regeling waaruit blijkt of kan blijken dat de SDK, als voorwaarde voor gebruik, aanpassing en/of distributie, (A) moet worden openbaar gemaakt of gedistribueerd als broncode, (B) in licentie moet worden verstrekt om hiervan afgeleide werken te maken, of (C) gratis opnieuw moet worden gedistribueerd. Ga naar http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_nl voor meer informatie over het verkrijgen van het recht om dergelijke onderdelen te distribueren met uw product of service.

(b) Distributievereisten. Als u de Voorbeeldcode of SDK-bronbestanden onder deze overeenkomst distribueert, moet u een auteursrechtvermelding opnemen in deze code, bestanden, de relevante Ontwikkelaarstoepassing of andere grotere werken waarin deze code of bestanden zijn geïntegreerd. U mag niet (i) verklaren dat een Ontwikkelaarstoepassing of andere software is "gecertificeerd" of anderszins door Adobe is gegarandeerd of (ii) namen of handelsmerken van Adobe gebruiken om een Ontwikkelaarstoepassing of andere software zonder schriftelijke toestemming van Adobe op de markt te brengen. Adobe is niet verantwoordelijk jegens u of enige andere partij voor software-updates of -ondersteuning of andere aansprakelijkheid die kan voortvloeien uit distributie door u.

4. VRIJWARING.

U stemt ermee in Adobe te vrijwaren voor enige en alle aansprakelijkheid, verliezen, rechtszaken, schade of vorderingen (met inbegrip van productaansprakelijkheid, vorderingen met betrekking tot garantie en intellectuele eigendom, en alle redelijke uitgaven, onkosten en advocaatkosten) voortvloeiende uit of in verband met distributie door u van de gehele of gedeeltelijke SDK of een Ontwikkelaarstoepassing, met dien verstande dat Adobe met u samenwerkt, op uw kosten, om elke soortgelijke vordering op te lossen.

5. VEREISTEN EN BEPERKINGEN TEN AANZIEN VAN ONTWIKKELING.

5.1 Ontwikkeling. U mag geen software maken of distribueren, met inbegrip van Ontwikkelaarstoepassingen, die samenwerkt met individuele Runtime-onderdelen op een wijze die niet door Adobe is gedocumenteerd. U mag geen software maken of distribueren, met inbegrip van Ontwikkelaarstoepassingen, die zijn ontworpen voor samenwerking met een niet-geïnstalleerd exemplaar van de Runtime-software. U mag geen Ontwikkelaarstoepassingen maken of distribueren die zonder installatie worden uitgevoerd. U mag de Buildtools of andere delen van de SDK niet installeren of gebruiken om software te ontwikkelen die verboden is volgens deze overeenkomst. Overtreding van dit Artikel 5.1 vormt een schending van deze overeenkomst, waardoor direct alle rechten die uit hoofde hiervan zijn verleend, worden beëindigd.

5.2 Andere verboden. U mag de SDK niet gebruiken om programma's, software of services te maken, ontwikkelen of gebruiken die (a) virussen, Trojaanse paarden, wormen, tijdbommen, cancelbots of andere computercoderoutines bevatten waarmee wordt beoogd een systeem, gegevens of persoonlijke gegevens te beschadigen, op een schadelijke manier te manipuleren, op clandestiene wijze te onderscheppen of op onwettige wijze toe te eigenen, (b) in strijd zijn met een wet, statuut, verordening, voorschrift of recht (met inbegrip van wetten, voorschriften of wetten inzake intellectuele eigendom, computerspyware, privacy, exportbeperking, oneerlijke concurrentie, antidiscriminatie of reclame) bij gebruik op de manier waarvoor de programma's, software of services zijn bedoeld of op de markt zijn gebracht, of (c) de werking van programma's of software van Adobe of derden belemmeren.

5.3 Gebruik van AVC-codec. DIT PRODUCT IS VERSTREKT ONDER DE LICENTIE VAN HET AVC-PATENTENPORTFOLIO VOOR HET PERSOONLIJKE, NIET-COMMERCIELE GEBRUIK DOOR EEN CONSUMENT OM (a) VIDEO TE CODEREN OVEREENKOMSTIG DE AVC-STANDAARD ("AVC-VIDEO") EN/OF (b) AVC-VIDEO TE DECODEREN DIE IS GECODEERD DOOR EEN CONSUMENT DIE IS BETROKKEN BIJ EEN PERSOONLIJKE, NIET-COMMERCIELE ACTIVITEIT EN/OF IS VERKREGEN VAN EEN VIDEOLEVERANCIER DIE EEN LICENTIE HEEFT OM AVC-VIDEO AAN TE BIEDEN. ER WORDT GEEN LICENTIE VERLEEND OF GEÏMPLICEERD VOOR ENIG ANDER GEBRUIK. AANVULLENDE INFORMATIE IS VERKRIJGBAAR BIJ MPEG LA, L.L.C. ZIE <http://www.mpegla.com>.

5.4 Gebruik van MP3-codec. U mag de runtime-bibliotheken of Buildtools niet aanpassen. U mag MP3-codecs binnen de runtime-bibliotheken niet openen, behalve via de gepubliceerde runtime-API's. Mogelijk zijn een of meer licenties van derden vereist voor de ontwikkeling, het gebruik of de distributie van een Ontwikkelaarstoepassing die op andere apparaten dan pc's werkt en waarmee MP3-gegevens worden gedecodeerd die niet zijn opslagen in SWF- of FLV-indeling of een andere bestandsindeling met meer dan MP3-gegevens.

6. INTELLECTUELE-EIGENDOMSRECHTEN.

De SDK en alle kopieën die u van Adobe mag maken van de software, betreffen de intellectuele eigendom van en behoren toe aan Adobe Systems Incorporated en haar leveranciers. De aan u in gecompileerde vorm of als objectcode verstrekte structuur, indeling en code van de SDK zijn de waardevolle handelsgeheimen en vertrouwelijke informatie van Adobe Systems Incorporated en haar leveranciers. De SDK is auteursrechtelijk beschermd, met inbegrip van het auteursrecht van de Verenigde Staten, internationale verdragsbepalingen en de van toepassing zijnde wetgeving in het land waarin de SDK wordt gebruikt. Behalve zoals uitdrukkelijk in deze overeenkomst is vermeld, worden op grond van deze overeenkomst aan u geen intellectuele-eigendomsrechten op de SDK verleend en worden alle niet uitdrukkelijk verleende rechten door Adobe voorbehouden.

7. REVERSE-ENGINEERING.

U mag de volledige of gedeeltelijke broncode van de aan u in gecompileerde vorm of als objectcode verstrekte SDK niet aan reverse-engineering onderwerpen, decompileren, disassembleren of anderszins proberen te achterhalen, tenzij voor zover u volgens het toepasselijke recht mogelijk nadrukkelijk toestemming hebt om de SDK te decompileren.

8. GEEN BLOKKERING VAN ONTWIKKELING DOOR ADOBE.

U erkent dat Adobe momenteel of in de toekomst technologieën en producten ontwikkelt of kan ontwikkelen met hetzelfde ontwerp en/of dezelfde functionaliteit als de producten die u mogelijk ontwikkelt op basis van uw licentie onder deze overeenkomst. Niets in deze overeenkomst vermindert of beperkt het recht van Adobe om de ontwikkeling, het onderhoud en/of de distributie van technologie of producten van Adobe voort te zetten. U stemt ermee in dat u op generlei wijze een patent dat u bezit voortvloeiende uit of in verband met de SDK of hierin aangebrachte aanpassingen, zult proberen af te dwingen jegens Adobe, haar dochterondernemingen of gelieerde vennootschappen of hun directe of indirecte klanten, agenten en opdrachtnemers voor het produceren, gebruiken, importeren, in licentie verstrekken, te koop aanbieden of verkopen van producten van Adobe.

9. AANVULLENDE VOORWAARDEN VOOR PRERELEASE-VERSIE VAN SDK.

Indien de SDK of een van de onderdelen een precommerciële versie of bètasoftware ("Prerelease-software") is, is dit artikel van toepassing. Prerelease-software is een prerelease-versie en geen eindproduct van Adobe en kan bugs, fouten en andere problemen bevatten die mogelijk tot systeem- of andere fouten en gegevensverlies kunnen leiden. Adobe mag de Prerelease-software nooit commercieel uitbrengen. Indien u de Prerelease-software hebt ontvangen ingevolge een afzonderlijke schriftelijke overeenkomst, zoals de Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software, is uw gebruik van de Software tevens onderworpen aan de bepalingen van een dergelijke overeenkomst. U retourneert of vernietigt op verzoek van Adobe of bij de commerciële uitbrenging van de Software alle exemplaren van de Prerelease-software. UW GEBRUIK VAN PRERELEASE-SOFTWARE GESCHIEDT OP EIGEN RISICO.

10. DUUR EN BEËINDIGING.

De overeenkomst begint op de ingangsdatum en heeft een eeuwige looptijd, tenzij deze wordt beëindigd zoals is uiteengezet in deze overeenkomst. Adobe kan deze overeenkomst direct beëindigen als u de voorwaarden overtreedt. Artikelen 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 en 15 blijven van kracht nadat deze overeenkomst is beëindigd. Na beëindiging van deze overeenkomst dient u het gebruik en de distributie van de SDK volledig te staken en deze direct op verzoek van Adobe, samen met eventuele kopieën hiervan, terug te sturen naar Adobe of te vernietigen (met schriftelijke bevestiging van vernietiging).

11. EXPORTREGELS.

U erkent dat deze SDK onder de Amerikaanse regelgeving inzake exportbeheer (de "EAR", Export Administration Regulations) valt en dat u deze regelgeving naleeft. U mag deze SDK of enig gedeelte hiervan niet direct of indirect exporteren of herexporteren naar: (a) landen die vallen onder de Amerikaanse exportbeperkingen (op dit moment met inbegrip van, maar niet noodzakelijk beperkt tot, Cuba, Iran, Noord-Korea, Soedan en Syrië), (b) eindgebruikers waarvan u weet of vermoedt dat zij deze zullen gebruiken bij het ontwerpen, ontwikkelen of produceren van nucleaire, chemische of biologische wapens, raketssystemen, ruimtevaartuigen, ruimtesondes of onbemande luchtvaartuigen, of (c) eindgebruikers die zijn uitgesloten van deelname aan de Amerikaanse exporttransacties door enige federale instantie van de Amerikaanse overheid. Daarnaast bent u verantwoordelijk voor naleving van lokale wetgeving in uw rechtsgebied die invloed kan hebben op uw recht om deze SDK te importeren, exporteren of gebruiken.

12. KENNISGEVING AAN EINDGEBRUIKERS BINNEN DE AMERIKAANSE OVERHEID.

Met betrekking tot eindgebruikers binnen de overheid van de Verenigde Staten van Amerika zal Adobe voldoen aan de toepasselijke wetgeving met betrekking tot gelijke rechten, inclusief, indien van toepassing, de bepalingen van Executive Order 11246, zoals geamendeerd, paragraaf 402 van de Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act van 1974 (38 USC 4212) en paragraaf 503 van de Rehabilitation Act van 1973, zoals geamendeerd, en de voorschriften van 41 CFR Parts 60-1 t/m 60-60, 60-250 en 60-741. De in de voorgaande zin ingesloten clausule en voorschriften met betrekking tot positieve discriminatie worden geacht met deze verwijzing te zijn opgenomen in deze overeenkomst.

13. HANDELSMERK.

"Adobe® AIR™" is een handelsmerk van Adobe dat niet door anderen mag worden gebruikt, behalve onder een schriftelijke licentie van Adobe. U mag het handelsmerk Adobe AIR of enig ander handelsmerk van Adobe niet volledig of gedeeltelijk opnemen in de naam van uw Ontwikkelaarstoepassing of in uw bedrijfsnaam, uw domeinnaam of de naam van een service in verband met Adobe AIR. U mag wijzen op de interoperabiliteit tussen uw Ontwikkelaarstoepassing en de Runtime-software van Adobe AIR, indien dit waar is, door bijvoorbeeld "werkt met Adobe® AIR™" of "voor Adobe® AIR™" te vermelden. U mag het handelsmerk Adobe AIR gebruiken om naar uw Ontwikkelaarstoepassing te verwijzen als "Adobe® AIR™-toepassing" uitsluitend als verklaring dat uw Ontwikkelaarstoepassing werkt met de Runtime-software van Adobe AIR.

14. TOEPASSELIJK RECHT.

Als u een consument bent die de SDK uitsluitend voor persoonlijke, niet-zakelijke doeleinden gebruikt, valt deze overeenkomst onder de wetgeving van het land waarin u de licentie voor het gebruik van de SDK hebt aangeschaft. Als u geen dergelijke consument bent, valt deze overeenkomst onder en zal deze worden uitgelegd in overeenstemming met het van kracht zijnde recht in: (a) de staat Californië, indien een licentie voor de SDK wordt verkregen wanneer u in de Verenigde Staten, Canada of Mexico verblijft, of (b) Japan, indien een licentie voor de SDK wordt verkregen wanneer u in Japan, China, Korea of een ander Zuidoost-Aziatisch land verblijft waar alle officiële talen worden geschreven in ideografisch schrift (zoals hanzi, kanji of hanja) en/of in ander schrift dat is gebaseerd op een gelijksoortige structuur als ideografisch schrift, zoals hangul of kana, of (c) Engeland, indien een licentie voor de SDK wordt verkregen wanneer u een ander dan hierboven beschreven rechtsgebied verblijft. De respectieve rechtbanken van Santa Clara County, Californië, wanneer Californisch recht van toepassing is, Tokyo District Court in Japan, wanneer Japans recht van toepassing is, en de bevoegde rechtbanken in Londen, Engeland, wanneer Engels recht van toepassing is, hebben elk niet-exclusieve rechtsbevoegdheid met betrekking tot alle geschillen betreffende of gerelateerd aan deze overeenkomst. Deze overeenkomst is niet onderworpen aan het internationaal privaatrecht van welk rechtsgebied dan ook of aan het Verdrag der Verenigde Naties inzake internationale koopovereenkomsten betreffende roerende zaken, waarvan de toepassing dan ook expliciet is uitgesloten.

15. ALGEMENE BEPALINGEN.

Als enig onderdeel van deze overeenkomst ongeldig, niet bindend en/of niet afdwingbaar blijkt, heeft dit geen effect op de geldigheid van de rest van deze overeenkomst, die geldig, bindend en afdwingbaar blijft onder de van toepassing zijnde bepalingen. Updates kunnen door Adobe in licentie aan u worden verstrekt met aanvullende of andere voorwaarden. Het begrip "omvat" of "met inbegrip van" in deze overeenkomst betekent "inclusief zonder beperking". Dit is de gehele overeenkomst tussen Adobe en u met betrekking tot de SDK en deze overeenkomst treedt in de plaats van alle voorgaande verklaringen, besprekingen, toezeggingen, mededelingen of reclame met betrekking tot de SDK.

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
SDK LICENSE AGREEMENT
ADOBE® AIR® 3 SDK**

1. NO WARRANTY, LIMITATION OF LIABILITY, BINDING AGREEMENT AND ADDITIONAL TERMS AND AGREEMENTS.

1.1 NO WARRANTY. YOU ACKNOWLEDGE THAT THE SDK (AS DEFINED BELOW) MAY BE PRONE TO BUGS AND/OR STABILITY ISSUES. THE SDK IS PROVIDED TO YOU "AS IS," AND ADOBE AND ITS SUPPLIERS DISCLAIM ANY WARRANTY OR LIABILITY OBLIGATIONS TO YOU OF ANY KIND. YOU ACKNOWLEDGE THAT ADOBE MAKES NO EXPRESS, IMPLIED, OR STATUTORY WARRANTY OF ANY KIND WITH RESPECT TO THE SDK INCLUDING ANY WARRANTY WITH REGARD TO PERFORMANCE, MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, NONINFRINGEMENT OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. YOU BEAR THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SDK AND YOUR USE OF AND OUTPUT FROM THE SDK. Adobe is not obligated to provide maintenance, technical support or updates to you for any portion of the SDK. The foregoing limitations, exclusions and limitations shall apply to the maximum extent permitted by applicable law, even if any remedy fails its essential purpose.

1.2 Limitation of Liability. IN NO EVENT WILL ADOBE OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE TO YOU FOR ANY LOSSES, DAMAGES, CLAIMS OR COSTS WHATSOEVER INCLUDING ANY CONSEQUENTIAL, INDIRECT OR INCIDENTAL DAMAGES, ANY LOST PROFITS OR LOST SAVINGS, ANY DAMAGES RESULTING FROM BUSINESS INTERRUPTION, PERSONAL INJURY OR FAILURE TO MEET ANY DUTY OF CARE, OR CLAIMS BY A THIRD PARTY EVEN IF AN ADOBE REPRESENTATIVE HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSSES, DAMAGES, CLAIMS OR COSTS. THE FOREGOING LIMITATIONS AND EXCLUSIONS APPLY TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW IN YOUR JURISDICTION. ADOBE'S AGGREGATE LIABILITY AND THAT OF ITS SUPPLIERS UNDER OR IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT SHALL BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID FOR THE SDK, IF ANY. THIS LIMITATION ON ADOBE AND ITS SUPPLIERS WILL APPLY EVEN IN THE EVENT OF A FUNDAMENTAL OR MATERIAL BREACH OR A BREACH OF THE FUNDAMENTAL OR MATERIAL TERMS OF THIS AGREEMENT. Nothing contained in this agreement limits Adobe's, or its suppliers, liability to you in the event of death or personal injury resulting from Adobe's negligence or for the tort of deceit (fraud). Adobe is acting on behalf of its suppliers for the purpose of disclaiming, excluding and limiting obligations, warranties and liability, but in no other respects and for no other purpose.

1.3 Binding Agreement. This agreement governs installation and use of the SDK. You agree that this agreement is like any written negotiated agreement signed by you. By downloading, installing, copying, modifying or distributing all or any portion of the SDK, you accept all of the terms and conditions of this agreement. This agreement is enforceable against you and any legal entity that obtained the SDK and on whose behalf they are used: for example, your employer. If you do not agree to the terms of this agreement, do not use the SDK.

1.4 Additional Terms and Agreements. You may have a separate written agreement with Adobe that supplements or supersedes all or portions of this agreement. Your use of some third party materials included in the SDK may be subject to other terms and conditions typically found in a separate license agreement or a "Read Me" file located near such materials or in the "Third Party Software Notices and/or Additional Terms and Conditions" found at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>. Such other terms and conditions will supersede all or portions of this agreement in the event of a conflict with the terms and conditions of this agreement.

2. DEFINITIONS.

"Adobe" means Adobe Systems Incorporated, a Delaware corporation, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, if Section 14(a) of this agreement applies; otherwise it means Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland, a company organized under the laws of Ireland and an affiliate and licensee of Adobe Systems Incorporated.

"Build Tools" means build files, compilers, runtime libraries (but not the complete Runtime Software) accompanying this agreement, including, for example, the contents of the bin, lib, and runtime directories, adl.exe, adl.bat and adt.jar.

"Developer Application" means your application software that complies with the requirements of this agreement, including Section 5.1, and that either (a) interoperates with the Runtime Software or (b) is an application produced from the Build Tools.

"Documentation" means the written materials accompanying this agreement, including, for example, technical specifications, file format documentation and application programming interface (API) information.

"Effective Date" means the date that you download or otherwise access the SDK.

"Material Improvement" means perceptible, measurable and definable improvements that provide extended or additional significant and primary functionality that adds significant business value.

"Object Code Redistributables" means those files in object code format located in the /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, and /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, and /runtimes/air/android/device/Runtime.apk folders, if included with the version of the SDK provided to you in connection with this agreement.

"Runtime Components" means any of the individual files, libraries or executable code contained in the Runtime Software directory (e.g., the runtime folder) or the Runtime Software utilities included in the utilities directory or installer files. Adobe AIR.dll, runtime executables, template.exe and template.app are examples of Runtime Components.

"Runtime Software" means the Adobe runtime software in object code format named "Adobe AIR" that is to be installed by end-users and all updates to such software made available by Adobe.

"SDK" means the Build Tools, Documentation, Object Code Redistributables, Runtime Components, SDK Source Files and Sample Code.

"SDK Source Files" means source code files included in the directory "frameworks" that accompany this agreement.

"Sample Code" means sample software in source code format designated in the Documentation or directories as "sample code," "samples," "sample application code," "quickstart code" or "snippets."

3. LICENSE.

Subject to the terms and conditions of this agreement, including the requirements and restrictions below, Adobe grants you the non-exclusive, non-transferable right to use the SDK in accordance with the Documentation as follows:

3.1 Installation, Use and Copying. You may install and use the Build Tools and Runtime Components solely for purpose of developing compliant Developer Applications. You may make a limited and reasonable number of copies of the SDK for purposes of your internal development of Developer Applications.

3.2 Modification. You may modify the Sample Code and SDK Source Files provided to you in human readable (i.e., source code) format. You may incorporate the modified Sample Code and SDK Source Files into your Developer Applications. You may not modify the Build Tools (except for files that are covered by third party licenses that allow you to do so), Documentation or the Runtime Software in any manner. In no event may you take any action to make the SDK subject to a license or scheme in which there is or could be interpreted that, as a condition of use, modification and/or distribution, the SDK be (a) disclosed or distributed in source code form; (b) licensed for the purpose of making derivative works; or (c) redistributable at no charge. You may not delete or in any manner alter the copyright notices, trademarks, logos or related notices, or other proprietary rights notices of Adobe (and its licensors, if any) appearing on or within any portion of the SDK other than Sample Code or SDK Source Files that are substantially modified by you in accordance with this agreement.

3.3 Distribution.

(a) Distribution Rights. Subject to the provisions of this agreement, including the requirements and restrictions below, you may copy and distribute the Sample Code, SDK Source Files and Object Code Redistributables as follows:

(i) Distribution with Developer Application. You may distribute (A) Sample Code and SDK Source Files in source code, object code, modified or unmodified form, in all cases incorporated into your Developer Application and (B) Object Code Redistributables only as incorporated automatically (i.e., incorporated solely as a byproduct of your use of the Build Tools) into a Developer Application for Mac, Windows, iOS, or Android platforms, by using the Object Code Redistributables in the `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, and `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar`, and `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` folders, respectively; and

(ii) Distribution of Sample Code Stand-alone. You may distribute Sample Code (but not SDK Source Files) in source code or object code format on a stand-alone basis or as bundled with other software, as long as you first make modifications to such code that result in Material Improvements; and

(iii) Distribution of SDK Source Files. You may distribute SDK Source Files (but not the Sample Code) in source code or object code format on a stand-alone basis or as bundled with other components useful to developers, as long as you first make modifications to such files that result in Material Improvements, and provided that you (A) include a copyright notice reflecting copyright ownership in such modified files, and (B) do not use "mx," "mxml," "flex," "flash," "fl" or "adobe" in any new package or class names distributed with the SDK Source Files.

(iv) No Distribution of Build Tools. This agreement does not grant you the right to distribute the Build Tools (except for files that are covered by third party licenses that allow you to do so), Documentation or Runtime Software. In no event may you take any action to make the SDK subject to a license or scheme in which there is or could be interpreted that, as a condition of use, modification and/or distribution, the SDK be (A) disclosed or distributed in source code form; (B) licensed for the purpose of making derivative works; or (C) redistributable at no charge. For information about obtaining the right to distribute such components with your product or service, please refer to <http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk>.

(b) Distribution Requirements. If you distribute the Sample Code or SDK Source Files under this agreement, you must include a copyright notice in such code, files, the relevant Developer Application or other larger work incorporating such code or files. You may not (i) make any statement that any Developer Application or other software is "certified" or otherwise guaranteed by Adobe or (ii) use Adobe's name or trademarks to market any Developer Application or other software without written permission from Adobe. Adobe is not responsible to you or any other party for any software update or support or other liability that may arise from your distribution.

4. INDEMNIFICATION.

You agree to hold Adobe harmless from any and all liabilities, losses, actions, damages or claims (including product liability, warranty and intellectual property claims, and all reasonable expenses, costs and attorneys fees) arising out of or relating to your distribution of all or any portion of the SDK or any Developer Application; provided that Adobe cooperates with you, at your expense, in resolving any such claim.

5. DEVELOPMENT REQUIREMENTS AND RESTRICTIONS.

5.1 Development. You shall not create or distribute any software, including any Developer Application that interoperates with individual Runtime Components in a manner not documented by Adobe. You shall not create or distribute any software, including any Developer Application that is designed to interoperate with an un-installed instance of the Runtime Software. You shall not create or distribute any Developer Application that runs without installation. You are not permitted to install or use the Build Tools or other portions of the SDK to develop software prohibited by this agreement. Failure to comply with this Section 5.1 is a breach of this agreement that immediately terminates all rights granted to you herein.

5.2 Other Prohibitions. You will not use the SDK to create, develop or use any program, software or service that (a) contains any viruses, Trojan horses, worms, time bombs, cancelbots or other computer programming routines that are intended to damage, detrimentally interfere with, surreptitiously intercept or expropriate any system, data or personal information, (b) when used in the manner in which it is intended or marketed, violates any law, statute, ordinance, regulation or rights (including any laws, regulations or rights respecting intellectual property, computer spyware, privacy, export control, unfair competition, antidiscrimination or advertising), or (c) interferes with the operability of Adobe or third-party programs or software.

5.3 AVC Codec Use. THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (a) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (b) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE <http://www.mpegla.com>.

5.4 MP3 Codec Use. You may not modify the runtime libraries or Build Tools. You may not access MP3 codecs within the runtime libraries other than through the published runtime APIs. Development, use or distribution of a Developer Application that operates on non-PC devices and that decodes MP3 data not contained within a SWF, FLV or other file format that contains more than MP3 data may require one or more third-party license(s).

6. INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS.

The SDK and any copies that you are authorized by Adobe to make are the intellectual property of and are owned by Adobe Systems Incorporated and its suppliers. The structure, organization and code of the SDK provided to you in compiled or object code form are the valuable trade secrets and confidential information of Adobe Systems Incorporated and its suppliers. The SDK is protected by copyright, including by United States Copyright Law, international treaty provisions and applicable laws in the country in which they are used. Except as expressly stated herein, this agreement does not grant you any intellectual property rights in the SDK and all rights not expressly granted are reserved by Adobe.

7. REVERSE ENGINEERING.

You will not reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise attempt to discover the source code of all or any portion of the SDK provided to you in compiled or object code format except to the extent you may be expressly permitted to decompile under applicable law.

8. NON-BLOCKING OF ADOBE DEVELOPMENT.

You acknowledge that Adobe is currently developing or may develop technologies and products in the future that have or may have design and/or functionality similar to products that you may develop based on your license herein. Nothing in this agreement shall impair, limit or curtail Adobe's right to continue with its development, maintenance and/or distribution of Adobe's technology or products. You agree that you shall not assert in any way any patent owned by you arising out of or in connection with the SDK or modifications made thereto against Adobe, its subsidiaries or affiliates, or their customers, direct or indirect, agents and contractors for the manufacture, use, import, licensing, offer for sale or sale of any Adobe products.

9. PRE-RELEASE SDK ADDITIONAL TERMS.

If the SDK or any of its components are pre-commercial release or beta software ("Pre-release Software"), then this section applies. The Pre-release Software is a pre-release version, does not represent final product from Adobe, and may contain bugs, errors and other problems that could cause system or other failures and data loss. Adobe may never commercially release the Pre-release Software. If you received the Pre-release Software pursuant to a separate written agreement, such as the Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software, your use of the Software is also governed by such agreement. You will return or destroy all

copies of Pre-release Software upon request by Adobe or upon Adobe's commercial release of such Software. YOUR USE OF PRE-RELEASE SOFTWARE IS AT YOUR OWN RISK.

10. TERM AND TERMINATION.

This agreement will commence upon the Effective Date and continue in perpetuity unless terminated as set forth herein. Adobe may terminate this agreement immediately if you breach any of its terms. Sections 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 and 15 will survive any termination of this agreement. Upon termination of this agreement, you will cease all use and distribution of the SDK and return to Adobe or destroy (with written confirmation of destruction) the SDK promptly at Adobe's request, together with any copies thereof.

11. EXPORT RULES.

You acknowledge that the SDK is subject to the U.S. Export Administration Regulations (the "EAR") and that you will comply with the EAR. You will not export or re-export the SDK, or any portion hereof, directly or indirectly, to: (a) any countries that are subject to US export restrictions (currently including, but not necessarily limited to, Cuba, Iran, North Korea, Sudan and Syria); (b) any end user who you know or have reason to know will utilize them in the design, development or production of nuclear, chemical or biological weapons, or rocket systems, space launch vehicles, and sounding rockets, or unmanned air vehicle systems; or (c) any end user who has been prohibited from participating in the US export transactions by any federal agency of the US government. In addition, you are responsible for complying with any local laws in your jurisdiction which may impact your right to import, export or use the SDK.

12. NOTICE TO U.S. GOVERNMENT END USERS.

For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence is incorporated by reference in this agreement.

13. TRADEMARK.

"Adobe® AIR™" is a trademark of Adobe that may not be used by others except under a written license from Adobe. You may not incorporate the Adobe AIR trademark, or any other Adobe trademark, in whole or in part, in the title of your Developer Application or in your company name, domain name or the name of a service related to Adobe AIR. You may indicate the interoperability of your Developer Application with the Adobe AIR Runtime Software, if true, by stating, for example, "works with Adobe® AIR™" or "for Adobe® AIR™." You may use the Adobe AIR trademark to refer to your Developer Application as an "Adobe® AIR" application" only as a statement that your Developer Application interoperates with the Adobe AIR Runtime Software.

14. GOVERNING LAW.

If you are a consumer who uses the SDK for only personal non-business purposes, then this agreement will be governed by the laws of the state in which you purchased the license to use the SDK. If you are not such a consumer, this agreement will be governed by and construed in accordance with the substantive laws in force in: (a) the State of California, if a license to the SDK is obtained when you are in the United States, Canada or Mexico; or (b) Japan, if a license to the is obtained when you are in Japan, China, Korea or other Southeast Asian country where all official languages are written in either an ideographic script (e.g., Hanzi, Kanji, or Hanja), and/or other script based upon or similar in structure to an ideographic script, such as hangul or kana; or (c) England, if a license to the SDK is obtained when you are in any jurisdiction not described above. The respective courts of Santa Clara County, California when California law applies, Tokyo District Court in Japan, when Japanese law applies, and the competent courts of London, England, when the law of England applies, shall each have non-

exclusive jurisdiction over all disputes relating to this agreement. This agreement will not be governed by the conflict of law rules of any jurisdiction or the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods, the application of which is expressly excluded.

15. GENERAL PROVISIONS.

If any part of this agreement is found void and unenforceable, it will not affect the validity of the balance of this agreement, which will remain valid and enforceable according to its terms. Updates may be licensed to you by Adobe with additional or different terms. The use of "includes" or "including" in this agreement shall mean "including without limitation." This is the entire agreement between Adobe and you relating to the SDK and it supersedes any prior representations, discussions, undertakings, communications or advertising relating to the SDK.

AdobeAIR_SDK License-en_US-20120501_1001

1. AUCUNE GARANTIE, AUCUNE LIMITATION DE RESPONSABILITE, AUCUN CONTRAT EXECUTOIRE ET AUCUNE DISPOSITION SUPPLEMENTAIRE.

1.1 AUCUNE GARANTIE. VOUS ACCEPTEZ QUE LE SDK (TEL QUE DEFINI CI-DESSOUS) PEUT PRESENTER DES BOGUES ET/OU DES PROBLEMES DE STABILITE. LE SDK VOUS EST FOURNI « EN L'ETAT » ET ADOBE AINSI QUE SES FOURNISSEURS DECLINENT TOUTE OBLIGATION DE GARANTIE OU RESPONSABILITE ENVERS VOUS. VOUS ACCEPTEZ QU'ADOBE NE FOURNIT AUCUNE GARANTIE EXPLICITE, IMPLICITE OU LEGALE QUE CE SOIT EN CE QUI CONCERNE LE SDK, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE PERFORMANCES, DE QUALITE MARCHANDE, DE QUALITE SATISFAISANTE, DE NON VIOLATION OU D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. VOUS SUPPORTEZ TOUS LES RISQUES QUANT A LA QUALITE ET AUX PERFORMANCES DU SDK, A VOTRE UTILISATION DU SDK ET AUX RESULTATS OBTENUS. Adobe n'est pas tenu d'assurer la maintenance, de fournir un support technique ou des mises à jour pour toute partie du SDK. Les limitations et exclusions ci-dessus s'appliquent dans la limite maximum prévue par la loi du pays du Licencié, même en cas d'échec de toute solution.

1.2 Limitation de responsabilité. EN AUCUN CAS, ADOBE OU SES FOURNISSEURS NE SERONT TENUS RESPONSABLES ENVERS VOUS POUR TOUT DOMMAGE, PERTE, RECLAMATION OU FRAIS QUE CE SOIT, Y COMPRIS LES DOMMAGES CONSECUTIFS, ACCESSOIRES OU INDIRECTS, TOUT MANQUE A GAGNER OU TOUTE PERTE D'ECONOMIES, TOUT DOMMAGE RESULTANT D'UNE INTERRUPTION D'ACTIVITE, DE BLESSURES CORPORELLES OU DU NON RESPECT DE TOUTE OBLIGATION DE PRECAUTION OU RECLAMATIONS D'UN TIERS, MEME SI UN MANDATAIRE D'ADOBE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES, PERTES, RECLAMATIONS OU FRAIS. LES LIMITATIONS ET EXCLUSIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT DES LORS QU'ELLES SONT AUTORISEES PAR LA LOI EN VIGUEUR DANS VOTRE PAYS. L'ENTIERE RESPONSABILITE D'ADOBE ET CELLE DE SES FOURNISSEURS OU EN RELATION AVEC CE CONTRAT EST LIMITEE AU MONTANT PAYE POUR LE SDK, LE CAS ECHEANT. CETTE LIMITATION CONCERNANT ADOBE ET SES FOURNISSEURS S'APPLIQUE MEME EN CAS DE VIOLATION MATERIELLE OU FONDAMENTALE OU DE VIOLATION DES CONDITIONS FONDAMENTALES OU MATERIELLES DU PRESENT CONTRAT. Aucune disposition du présent contrat ne limite la responsabilité d'Adobe ou de ses fournisseurs envers vous en cas de décès ou de lésions corporelles résultant d'une négligence d'Adobe ou d'un délit de tromperie (dol). Adobe agit pour le compte de ses fournisseurs aux fins de réclamation, d'exclusion et de limitation des obligations, garanties et responsabilités, mais en aucun cas pour les autres situations ou autres fins.

1.3 Contrat exécutoire. Ce contrat régit l'installation et l'utilisation du SDK. Vous acceptez que ce contrat équivaut à tout autre contrat négocié écrit et signé de votre main. En téléchargeant, installant, copiant, modifiant ou distribuant tout ou partie du SDK, vous acceptez l'ensemble des dispositions du présent contrat. Le présent contrat vous est opposable ainsi qu'à toute personne physique ou morale ayant obtenu les composants du SDK et au nom de laquelle ils sont utilisés : par exemple, votre employeur. Si vous n'acceptez pas les dispositions de ce contrat, n'utilisez pas le SDK.

1.4 Conditions et contrats supplémentaires. Vous pouvez avoir conclu un autre contrat écrit avec Adobe qui vient compléter ou remplacer tout ou partie de ce contrat. Votre utilisation de certains composants tiers inclus dans le SDK peut être soumise à d'autres dispositions, généralement énoncées dans un contrat de licence distinct ou un fichier « Lisez-moi » (Read Me) fourni avec ces composants ou dans la section « Third Party Software Notices and/or Additional Terms and Conditions » (Avis concernant les logiciels tiers et/ou conditions supplémentaires) du site Web suivant : http://www.adobe.com/go/thirdparty_fr. Ces dispositions se substituent à tout ou partie du présent contrat, en cas de conflit avec les dispositions du présent contrat.

2. DEFINITIONS.

« Adobe » désigne Adobe Systems Incorporated, société immatriculée dans l'Etat du Delaware, sise 345 Park Avenue, San Jose, Californie 95110, si l'article 14(a) du présent contrat s'applique. Sinon, il désigne Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irlande, société de droit irlandais et société affiliée et licenciée d'Adobe Systems Incorporated.

« Outils de génération » désigne les fichiers de construction, les compilateurs, les bibliothèques d'exécution (mais pas l'ensemble du Moteur d'exécution) accompagnant ce contrat, dont, par exemple, le contenu de la corbeille, de la bibliothèque et des répertoires d'exécution, adl.exe, adl.bat et adt.jar.

« Application de développeur » désigne votre application qui est conforme aux dispositions du présent contrat, y compris l'Article 5.1, et qui (a) interagit avec le Moteur d'exécution ou (b) est une application produite à partir des Outils de génération.

« Documentation » désigne les documents écrits qui accompagnent ce contrat, y compris, par exemple, les spécifications techniques, la documentation sur le format des fichiers et les informations relatives à l'interface de programmation d'application (API).

« Date d'entrée en vigueur » désigne la date du téléchargement ou de tout autre accès au SDK.

« Amélioration du matériel » désigne des améliorations perceptibles, mesurables et définissables qui fournissent des fonctionnalités étendues ou supplémentaires, significatives et essentielles qui confèrent une valeur commerciale significative.

« Code objet redistribuable » désigne les fichiers au format de code objet situés dans les répertoires /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar et /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, s'ils sont inclus avec la version du SDK fourni dans le cadre de ce contrat..

« Composants d'exécution » désigne tout fichier individuel, bibliothèque ou code exécutable contenu dans le répertoire du Moteur d'exécution (par exemple, le dossier runtime) ou les utilitaires logiciels d'exécution inclus dans le répertoire des utilitaires ou les fichiers d'installation. Les fichiers Adobe AIR.dll, Runtime, template.exe et template.app constituent des exemples de Composants d'exécution.

« Moteur d'exécution » désigne le moteur d'exécution d'Adobe au format de code objet dénommé « Adobe AIR » qui doit être installé par les utilisateurs finaux ainsi que toutes les mises à jour de ce logiciel mises à disposition par Adobe.

« SDK » désigne les Outils de génération, la Documentation, le Code objet redistribuable, les Composants d'exécution, les Fichiers source du SDK et le Code exemple.

« Fichiers source du SDK » désigne les fichiers de code source inclus dans les arborescences de répertoires qui accompagnent ce contrat.

« Code exemple » désigne le logiciel exemple au format code source indiqué dans la Documentation ou les répertoires comme étant du « code exemple », des « exemples », du « code exemple d'application », du « code de démarrage rapide » ou des « extraits » (snippets).

3. LICENCE.

Sous réserve des dispositions du présent contrat, y compris les exigences et les restrictions ci-dessous, Adobe vous concède un droit non exclusif et non cessible d'utiliser le SDK, conformément à la Documentation, comme suit :

3.1 Installation, utilisation et copie. Vous ne pouvez installer et utiliser les Outils de génération et les Composants d'exécution qu'à des fins de développement d'Applications de développeur conformes. Vous pouvez effectuer un nombre limité et raisonnable de copies du SDK à des fins de développement interne de vos Applications de développeur.

3.2 Modification. Vous êtes autorisé à modifier le Code exemple et les Fichiers source du SDK qui vous ont été transmis dans un format lisible par l'être humain (c'est-à-dire, le code source). Vous pouvez, à votre convenance, incorporer le Code exemple et les Fichiers source du SDK modifiés dans vos Applications de développeur. En revanche, vous n'êtes en aucune manière autorisé à modifier les outils de génération (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation), la documentation et le moteur d'exécution. Vous ne pouvez en aucun cas vous engager à inclure le SDK à une licence ou un plan dans lequel il y aurait, ou il pourrait être interprété qu'il y ait, comme condition d'utilisation, de modification et/ou de distribution, que le SDK soit (a) divulgué ou distribué en code source ; (b) licencié dans le but de créer des œuvres dérivées ; ou (c) redistribuable gratuitement. Vous ne pouvez pas supprimer ou, en aucune manière, modifier les mentions de droits d'auteur, les marques, logos ou avis associés, ou autres droits de propriété d'Adobe (et de ses concédants, le cas échéant) figurant sur ou dans n'importe quelle partie du SDK, autre que le Code exemple ou les Fichiers source du SDK, qui est modifiée de manière significative par vous, conformément à ce contrat.

3.3 Distribution.

(a) Droits de distribution. Sous réserve des dispositions du présent contrat, y compris les exigences et restrictions ci-dessous, vous pouvez copier et distribuer le Code exemple, les Fichiers source du SDK et le Code objet redistribuable comme suit :

(i) Distribution avec une Application de développeur. Vous pouvez distribuer (A) le Code exemple et les Fichiers source du SDK dans le code source, le code objet, modifiés ou non, dans tous les cas, intégrés à votre Application de développeur et (B) le Code objet redistribuable uniquement lorsqu'il est automatiquement intégré (par exemple, intégré exclusivement en tant que sous-produit pour votre utilisation des Outils de génération) dans une Application de développeur pour Mac, Windows, iOS ou des plates-formes Android, en utilisant le Code objet redistribuable dans les répertoires /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar et /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, respectivement ; et

(ii) Distribution du Code exemple autonome. Vous êtes autorisé à distribuer le Code exemple (mais pas les Fichiers source du SDK) sous la forme du code source ou du code objet indépendant ou intégré à un autre logiciel, sous réserve que vous procédiez au préalable à des modifications du code en vue de produire des Améliorations de matériel importantes ; et

(iii) Distribution des Fichiers source du SDK. Vous pouvez distribuer les Fichiers source du SDK (mais pas le Code exemple) au format de code source ou de code objet sur une base autonome ou groupés avec d'autres éléments utiles pour les développeurs, dans la mesure où vous apportez d'abord des modifications à ces fichiers qui aboutissent à des Améliorations de matériel, et à condition que vous ajoutiez (A) une mention de droits d'auteur qui reflète la propriété de droits d'auteur dans de tels fichiers modifiés, et que (B) vous n'utilisiez pas « mx », « mxml », « flex », « flash », « fl » ou « adobe » dans tous les nouveaux packages ou noms de classe distribués avec les Fichiers source du SDK.

(iv) Distribution des Outils de génération. Le présent contrat ne vous donne pas le droit de distribuer les Outils de génération (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation), la documentation ou le moteur d'exécution. Vous ne pouvez en aucun cas vous engager à inclure le SDK à une licence ou un plan dans lequel il y aurait, ou il pourrait être interprété qu'il y ait, comme condition d'utilisation, de modification et/ou de distribution, que le SDK soit (A) divulgué ou distribué en code source ; (B) licencié dans le but de créer des œuvres dérivées ; ou (C) redistribuable gratuitement. Pour plus d'informations concernant l'obtention d'un droit de distribution de ces composants avec votre produit ou service, reportez-vous à http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_fr.

(b) Conditions de distribution. Si vous distribuez le Code exemple ou les Fichiers source du SDK conformément aux dispositions du présent contrat, vous devez inclure une mention de droits d'auteur dans le code, les fichiers, l'Application de développeur concernée ou toute autre œuvre plus importante contenant ce code ou ces fichiers. Vous n'êtes autorisé (i) ni à déclarer que votre Application de développeur ou tout autre logiciel est « certifié » ou autrement garanti par Adobe, (ii) ni à utiliser le nom ou les marques d'Adobe pour commercialiser votre Application de développeur ou tout autre logiciel sans l'autorisation écrite d'Adobe. Adobe décline toute responsabilité envers autrui, vous y compris, relative aux mises à jour logicielles et à l'obligation de support, ainsi que toute autre responsabilité pouvant résulter de la distribution de vos produits et services.

4. INDEMNISATION.

Vous vous engagez à dégager Adobe de toute responsabilité, toute perte, toute action, tout dommage ou toute réclamation (y compris toute responsabilité sur les produits, demande de garantie et de propriété intellectuelle, et toutes les dépenses raisonnables, tous les frais et honoraires d'avocat) découlant de, ou lié à votre distribution de tout ou partie du SDK ou toute autre Application de développeur, à condition qu'Adobe collabore avec vous, à vos propres frais, pour répondre à de telles réclamations.

5. OBLIGATIONS ET RESTRICTIONS DE DEVELOPPEMENT.

5.1 Développement. Vous ne pouvez pas créer ou distribuer tout logiciel, y compris toute Application de développeur, qui interagit avec les Composants individuels d'exécution d'une manière non documentée par Adobe. Vous ne pouvez pas créer ou distribuer tout logiciel, y compris toute Application de développeur, qui est conçue pour interagir avec une instance non installée du Moteur d'exécution. Vous n'êtes pas autorisé à créer ou distribuer toute Application de développeur qui s'exécute sans installation. Vous n'êtes pas autorisé à installer ou à utiliser les Outils de génération ou d'autres parties du SDK pour développer des logiciels interdits par le présent contrat. Tout manquement aux dispositions de la présente section 5.1 constitue une violation de ce contrat et met immédiatement un terme à tous les droits qu'il vous confère.

5.2 Autres interdictions. Vous n'utiliserez pas le SDK pour créer, développer ou utiliser n'importe quel programme, logiciel ou service qui (a) contient des virus, chevaux de Troie, vers, bombes à retardement ou autres routines de programmation qui sont destinées à endommager, interférer de façon préjudiciable, intercepter subrepticement ou exproprier tout système, données ou renseignements personnels, (b) lorsqu'il est utilisé de la manière pour laquelle il est destiné ou commercialisé, viole toute loi, législation, ordonnance, règlement ou droit (y compris les lois, règlements ou droits de propriété intellectuelle, logiciels espions, confidentialité, contrôle des exportations, concurrence déloyale, antidiscrimination ou publicité), ou (c) interfère avec le fonctionnement d'Adobe ou de programmes ou logiciels tiers.

5.3 Utilisation du codec AVC. CE PRODUIT EST FOURNI SOUS LICENCE DU PORTEFEUILLE DE BREVET AVC POUR UNE UTILISATION PERSONNELLE ET NON COMMERCIALE POUR (a) CODER DE LA VIDEO CONFORMEMENT A LA NORME AVC (« VIDEO AVC ») ET/OU (b) DECODER UNE VIDEO AVC CODEE PAR UN UTILISATEUR DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PERSONNELLE NON COMMERCIALE ET/OU OBTENUE AUPRES D'UN FOURNISSEUR DE VIDEO HABILITE A FOURNIR DES VIDEOS AVC. AUCUNE LICENCE N'EST CONCEDEE, QUE CE SOIT A TITRE EXPLICITE OU IMPLICITE, POUR TOUT AUTRE USAGE. DES INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES PEUVENT ETRE OBTENUES AUPRES DE MPEG LA, LLC. VOIR : <http://www.mpegla.com>.

5.4 Utilisation du codec MP3. Vous n'êtes pas autorisé à modifier les bibliothèques d'exécution ou les Outils de génération. Vous n'êtes pas autorisé à accéder aux codecs MP3 dans les bibliothèques d'exécution autrement que via les API d'exécution publiées. Le développement, l'utilisation ou la distribution d'une Application de développeur qui fonctionne sur des périphériques hors PC et qui décode des données MP3 non contenues dans un format de fichier SWF, FLV ou autre ne contenant pas uniquement des données MP3, peut requérir une ou plusieurs licences tierces.

6. DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE.

Le SDK et toutes les copies qu'Adobe vous autorise à effectuer demeurent la propriété et la propriété intellectuelle d'Adobe Systems Incorporated et de ses fournisseurs. La structure, l'organisation et le code du SDK fournis sous forme de code compilé ou objet constituent des secrets commerciaux et des informations confidentielles d'Adobe Systems Incorporated et de ses fournisseurs. Le SDK est protégé par le droit d'auteur, y compris par la loi américaine sur les droits d'auteur, les traités internationaux et les lois applicables dans le pays dans lequel il est utilisé. Sauf disposition explicite contraire dans les présentes, ce contrat ne vous confère pas de droits de propriété intellectuelle sur le SDK et tous les droits non explicitement concédés sont conservés par Adobe.

7. INGENIERIE INVERSE.

Vous ne pouvez pas effectuer d'opérations d'ingénierie inverse, décompiler, désassembler ou tenter de découvrir le code source de tout ou partie du SDK qui vous est fourni en format compilé ou code objet, sauf dans la mesure où vous pouvez être explicitement autorisé à le décompiler en vertu du droit applicable.

8. NON-BLOCAGE DU DEVELOPPEMENT D'ADOBE.

Vous acceptez qu'Adobe développe ou pourra développer des technologies et des produits qui disposent ou peuvent disposer d'une conception et/ou de fonctionnalités similaires aux produits que vous pouvez développer en vertu de la licence ici concédée. Rien dans ce contrat ne saurait empêcher, limiter ou restreindre le droit d'Adobe de poursuivre son développement, la maintenance et/ou la distribution de la technologie d'Adobe ou de ses produits. Vous vous engagez à ne pas faire valoir de quelque façon que ce soit tout brevet dont vous êtes propriétaire découlant de ou en relation avec le SDK ou des modifications qui y sont apportées contre Adobe, ses filiales ou sociétés affiliées ou clients, directs ou indirects, agents et sous-traitants pour la fabrication, l'utilisation, l'importation, les licences, l'offre de vente ou la vente de produits Adobe.

9. DISPOSITIONS SUPPLEMENTAIRES DE PRECOMMERCIALISATION DU SDK.

Si le SDK, ou l'un de ses composants, est une version commerciale préliminaire ou s'il s'agit d'un logiciel bêta (« Version préliminaire du Logiciel »), le présent article s'applique. La Version préliminaire du Logiciel est une version préliminaire, qui n'est en aucun cas la version finale du produit d'Adobe, qui peut contenir des bogues, des erreurs et d'autres problèmes pouvant affecter le fonctionnement de votre système et engendrer des pannes et des pertes de données. Adobe peut ne jamais commercialiser la Version Préliminaire du Logiciel. Si la version préliminaire du Logiciel vous a été fournie dans le cadre d'un contrat écrit séparé, tel que le Contrat de licence d'Adobe Systems Incorporated pour la Version préliminaire du Logiciel, votre utilisation du Logiciel est également soumise aux conditions dudit contrat. Vous vous engagez à renvoyer ou à détruire toutes les copies de la version préliminaire du Logiciel à la demande d'Adobe ou lorsque cette dernière commercialisera ledit Logiciel. VOUS UTILISEZ LA VERSION PRELIMINAIRE DU LOGICIEL A VOS PROPRES RISQUES.

10. DUREE ET RESILIATION.

Ce contrat prendra effet à sa Date d'entrée en vigueur et ne s'interrompra pas, sauf dans le cas d'une des situations de résiliation exposées dans les présentes. Adobe peut résilier ce contrat sans délai si vous violez l'une de ses dispositions. Les articles 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 et 15 sont applicables nonobstant la résiliation du présent contrat. A la résiliation de ce contrat, vous cesserez toute utilisation et distribution du SDK et le retournerez à Adobe ou le détruirez (avec confirmation écrite de la destruction) ainsi que toutes ses copies sans délai à la demande d'Adobe.

11. EXPORTATION.

Vous acceptez que le SDK est soumis à la réglementation américaine sur le contrôle des exportations (« EAR ou Export Administration Regulations ») et que vous vous y conformiez. Vous ne pouvez pas exporter ou réexporter le SDK ou toute partie du SDK, de manière directe ou indirecte vers : (a) tous les pays qui sont soumis à des restrictions d'exportation des Etats-Unis (y compris, à l'heure actuelle, mais pas nécessairement en s'y limitant, Cuba, l'Iran, la Corée du Nord, le Soudan et la Syrie), (b) tout utilisateur final dont vous connaissez ou avez des raisons de présumer la volonté de les utiliser pour la conception, le développement ou la production d'armes nucléaires, chimiques ou biologiques, ou de systèmes de fusées, de lanceurs spatiaux et fusées-sondes, ou de systèmes de véhicules aériens sans pilote, ou (c) tout utilisateur final qui a été interdit de participer aux opérations d'exportation des Etats-Unis par une agence fédérale ou le gouvernement américain. En outre, vous êtes responsable de vous conformer à toute réglementation locale de votre juridiction pouvant avoir un impact sur votre droit à importer, exporter ou utiliser le SDK.

12. AVIS AUX UTILISATEURS FINAUX DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS.

Dans le cas d'utilisateurs finaux travaillant pour le gouvernement des Etats-Unis, Adobe s'engage à se conformer à toutes les lois en vigueur sur l'égalité des chances, y compris, s'il y a lieu, aux dispositions du décret-loi (Executive Order) 11246, telles que modifiées, du Paragraphe 402 de la loi Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act (loi sur l'aide à la réhabilitation des vétérans du Vietnam) de 1974 (38 USC 4212), et du Paragraphe 503 de la Rehabilitation Act (loi sur la réhabilitation) de 1973, tel que modifié, et aux réglementations spécifiées à l'Article 41 CFR sections 60-1 à 60-60, 60-250, et 60-741. Les réglementations et les dispositions relatives aux actions affirmatives contenues dans la phrase précédente devront être intégrées par référence au présent contrat.

13. MARQUE DE COMMERCE.

« Adobe® AIR® » est une marque déposée d'Adobe qui ne peut pas être utilisée par autrui, sauf en vertu d'une autorisation écrite d'Adobe. Vous ne pouvez pas incorporer la marque commerciale Adobe AIR, ou toute autre marque commerciale d'Adobe, dans le titre de votre Application de développeur ou dans le nom de votre société, votre nom de domaine ou le nom d'un service lié à Adobe AIR. Vous pouvez toutefois indiquer l'interopérabilité de votre Application de développeur avec le Moteur d'exécution Adobe AIR, si elle est établie, en indiquant, par exemple, « compatible avec Adobe® AIR® » ou « développé pour Adobe® AIR® ». Vous ne pouvez utiliser la marque déposée d'Adobe AIR lors de l'indication que votre Application de développeur est une « application compatible avec Adobe® AIR® » que comme une déclaration que votre Application de développeur interagit avec le Moteur d'exécution Adobe AIR.

14. DROIT APPLICABLE.

Si vous êtes un utilisateur qui utilise le SDK seulement à des fins personnelles non commerciales, ce contrat sera alors régi par les lois de l'état dans lequel vous avez acheté la licence d'utilisation du SDK. Si vous n'êtes pas ce type de client, le présent contrat est régi et interprété selon les lois en vigueur : (a) dans l'Etat de Californie si vous avez obtenu une licence du SDK aux Etats-Unis, au Canada ou au Mexique ; ou (b) au Japon, si vous avez obtenu une licence du SDK au Japon, en Chine, en Corée ou dans tout autre pays d'Asie du Sud-est dans lequel toutes les langues officielles s'écrivent en script idéographique (par exemple le hanzi, kanji ou hanja) et/ou dans d'autres scripts de même structure ou de structure similaire, comme le hangul ou le kana ; ou (c) en Angleterre, si vous avez obtenu une licence du SDK dans toute autre juridiction non mentionnée ci-dessus. Les tribunaux respectifs du comté de Santa Clara en Californie, lorsque s'applique la loi de l'Etat de Californie, du Tokyo District Court au Japon, lorsque s'applique la loi du Japon, et les tribunaux compétents de Londres en Angleterre, lorsque s'applique la loi britannique, ont chacun compétence non exclusive en cas de litiges relatifs au présent contrat. Le présent Contrat n'est pas régi par les règles de conflits de lois de ces pays, ni par la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises, dont l'application est explicitement exclue.

15. DISPOSITIONS GENERALES.

Si l'une des stipulations du présent contrat s'avère nulle et inopposable, la validité et l'opposabilité des autres stipulations n'en seront pas affectées. Des mises à jour, contenant des dispositions supplémentaires ou différentes, peuvent vous être concédées sous licence par Adobe. L'utilisation des termes « comprend » ou « y compris » dans ce contrat signifie « y compris, mais sans s'y limiter ». Ce contrat constitue un contrat complet entre Adobe et vous-même en ce qui concerne le SDK. Il annule et remplace tout engagement, déclaration, discussion, communication ou publicité antérieure relative au SDK.

AdobeAIR_SDK License-fr_FR-20120501_1001

1. GEWÄHRLEISTUNGSAUSSCHLUSS, HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG, RECHTSVERBINDLICHER VERTRAG SOWIE ZUSÄTZLICHE BEDINGUNGEN UND VERTRÄGE.

1.1 GEWÄHRLEISTUNGSAUSSCHLUSS. SIE BESTÄTIGEN, DASS DAS SDK (WIE UNTEN DEFINIERT) FEHLERANFÄLLIG UND/ODER INSTABIL SEIN KANN. DAS SDK WIRD IHNEN OHNE MÄNGELGEWÄHR BEREITGESTELLT, UND ADOBE UND IHRE LIEFERANTEN ÜBERNEHMEN IHNEN GEGENÜBER KEINERLEI GEWÄHRLEISTUNG ODER HAFTUNG. SIE BESTÄTIGEN, DASS ADOBE IN BEZUG AUF DAS SDK KEINE AUSDRÜCKLICHE, STILLSCHWEIGENDE ODER GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG JEDWEDER ART EINSCHLIESSLICH GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH LEISTUNGSFÄHIGKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDER QUALITÄT, RECHTSMÄNGELFREIHEIT ODER TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GEWÄHRT. SIE TRAGEN DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER QUALITÄT UND LEISTUNG DES SDK SOWIE DER VERWENDUNG UND AUSGABE DES SDK. Adobe ist nicht verpflichtet, Ihnen Wartungsdienste, technische Unterstützung oder Updates für irgendwelche SDK-Komponenten zur Verfügung zu stellen. Die vorangehenden Einschränkungen und Ausschlüsse gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, selbst wenn ein Rechtsmittel seinen wesentlichen Zweck verfehlt.

1.2 Haftungsbeschränkung. ADOBE ODER IHRE LIEFERANTEN HAFTEN IHNEN GEGENÜBER IN KEINEM FALL FÜR VERLUSTE, SCHÄDEN, ANSPRÜCHE ODER KOSTEN, GLEICH WELCHER ART UND GLEICH AUS WELCHEM GRUND, EINSCHLIESSLICH FOLGESCHÄDEN, INDIRECTER ODER ZUFÄLLIGER SCHÄDEN, ENTGANGENER GEWINNE, ENTGANGENER EINSPARUNGEN, BETRIEBSUNTERBRECHUNGSSCHÄDEN, KÖRPERLICHER VERLETZUNG, SORGFALTPFLICHTVERLETZUNGEN UND ANSPRÜCHE DRITTER, SELBST DANN NICHT, WENN EIN VERTRETUNGSBERECHTIGTER VON ADOBE ÜBER DEN MÖGLICHEN EINTRITT SOLCHER VERLUSTE, SCHÄDEN, ANSPRÜCHE UND KOSTEN AUFGEKLÄRT WURDE. DIE VORSTEHENDEN EINSCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSE GELTEN IM GESAMTEN, IN IHRER GERICHTSBARKEIT GESETZLICH ZULÄSSIGEN UMFANG. DIE GESAMTE HAFTUNG VON ADOBE UND IHREN LIEFERANTEN GEMÄSS DIESEM VERTRAG IST GEGEBENENFALLS AUF DEN BETRAG BEGRENZT, DER FÜR DAS SDK ENTRICHTET WURDE. DIESE EINSCHRÄNKUNG BEZÜGLICH ADOBE UND IHREN LIEFERANTEN GILT SELBST FÜR DEN FALL EINER GRUNDLEGENDEN ODER WESENTLICHEN VERTRAGSVERLETZUNG ODER EINER VERLETZUNG GRUNDLEGENDER ODER WESENTLICHER BESTIMMUNGEN DIESES VERTRAGS. Nicht beschränkt wird im Rahmen dieses Vertrags die Haftung von Adobe oder ihren Lieferanten im Falle von Tod oder Personenschäden, wenn dies auf Fahrlässigkeit oder Betrug von Adobe zurückzuführen ist. Adobe handelt im Namen ihrer Lieferanten zu dem Zweck, Verpflichtungen, Garantien und Haftung auszuschließen und einzuschränken, jedoch nicht in anderer Hinsicht und für andere Zwecke.

1.3 Rechtsverbindlicher Vertrag. Dieser Vertrag gilt für die Installation und Verwendung des SDK. Sie bestätigen, dass dieser Vertrag dieselbe Gültigkeit hat wie jeder andere schriftliche, ausgehandelte und von ihnen unterzeichnete Vertrag. Wenn Sie das SDK vollständig oder in Teilen herunterladen, installieren, kopieren, modifizieren oder vertreiben, akzeptieren Sie alle Bestimmungen dieses Vertrages. Dieser Vertrag ist Ihnen und jeder juristischen Person gegenüber einklagbar, die das SDK erhalten hat und für die es genutzt wird, wie beispielsweise ihrem Arbeitgeber gegenüber. Wenn Sie den Bedingungen dieses Vertrags nicht zustimmen, verwenden Sie das SDK nicht.

1.4 Zusätzliche Bedingungen und Verträge. Möglicherweise besteht zwischen Ihnen und Adobe eine zusätzliche schriftliche Vereinbarung, die diese Vereinbarung ergänzt oder ganz oder teilweise ersetzt. Produkte von Dritten, die im SDK enthalten sind, können anderen Geschäftsbedingungen unterliegen. Informationen hierzu finden Sie typischerweise in Form eines separaten Lizenzvertrags oder in der solchen Produkten beigefügten „Read-Me“-Datei oder in Form von Fremdsoftware-Vermerken und/oder zusätzlichen Bedingungen, die unter http://www.adobe.com/go/thirdparty_de einsehbar sind. Derartige andere Bedingungen ersetzen diesen Vertrag ganz oder teilweise, wenn ein Widerspruch zu den Bedingungen dieses Vertrags besteht.

2. DEFINITIONEN.

„Adobe“ bezeichnet die Adobe Systems Incorporated, eine Gesellschaft nach dem Recht des Staates Delaware, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA, wenn Ziffer 14(a) dieses Vertrags Anwendung findet. Anderenfalls ist die Adobe Systems Software Ireland Limited, 4–6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irland, gemeint, eine Gesellschaft nach irischem Recht und Konzernunternehmen und Lizenznehmer der Adobe Systems Incorporated.

„Erstellungswerkzeuge“ bezeichnet Erstellungsdateien, Kompilierer und Runtime-Bibliotheken (aber nicht die vollständige Runtime-Software), die mit diesem Vertrag bereitgestellt werden, wie beispielsweise der Inhalt der Verzeichnisse bin, lib und runtime sowie adl.exe, adl.bat und adt.jar.

„Entwickleranwendung“ bezeichnet Ihre Anwendungssoftware, die die Anforderungen dieses Vertrags einschließlich Ziffer 5.1 erfüllt und entweder (a) mit der Runtime-Software funktioniert oder (b) eine mit den Erstellungswerkzeugen erstellte Anwendung ist.

„Dokumentation“ bedeutet die schriftlichen Materialien, die mit diesem Vertrag bereitgestellt werden, wie z. B. technische Spezifikationen, Dateiformatdokumentation und Informationen zur Anwendungsprogrammierungsschnittstelle (API).

„Tag des Inkrafttretens“ bedeutet das Datum, an dem Sie das SDK herunterladen bzw. anderweitig auf dieses zugreifen.

„Wesentliche Verbesserung“ bezeichnet merkliche, messbare und bestimmbare Verbesserungen, die erweiterte oder zusätzliche wesentliche und elementare Funktionalität bereitstellen und den Geschäftswert wesentlich steigern.

„Weiterverbreitbarer Objektcode“ bezeichnet die Dateien in Objektcodeform, die sich in den Ordnern /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib und /lib/android/lib/runtimeClasses.jar sowie /runtimes/air/android/device/Runtime.apk befinden, wenn diese in der SDK-Version enthalten sind, die Sie in Verbindung mit diesem Vertrag erhalten haben.

„Runtime-Komponenten“ sind die Dateien, Bibliotheken oder der ausführbare Code im Runtime-Software-Verzeichnis (z. B. im Runtime-Ordner) oder die Runtime-Software-Hilfsprogramme im Hilfsprogrammverzeichnis oder die Installationsdateien. Adobe AIR.dll, ausführbare Runtime-Dateien, template.exe und template.app sind Beispiele für Runtime-Komponenten.

„Runtime-Software“ bedeutet die Adobe Runtime-Software in Objektcodeform mit der Bezeichnung „Adobe AIR“, die zur Installation durch Endbenutzer vorgesehen ist, und alle von Adobe für derartige Software bereitgestellten Updates.

„SDK“ bedeutet die Erstellungswerkzeuge, die Dokumentation, den weitervertriebbaren Objektcode, Runtime-Komponenten, SDK-Quelldateien und Beispielcode.

„SDK-Quelldateien“ bedeutet Quellcodedateien, die im Verzeichnis „Frameworks“ enthalten sind und mit diesem Vertrag bereitgestellt werden.

„Beispielcode“ bedeutet Mustersoftware in Quellcodeform, die in der Dokumentation oder in Verzeichnissen als „Beispielcode“, „Muster“ oder „Musteranwendungscode“, „Schnellstartcode“ oder „Snippets“ bezeichnet wird.

3. LIZENZ.

Gemäß den Bedingungen dieses Lizenzvertrags einschließlich der unten stehenden Anforderungen und Einschränkungen erteilt Ihnen Adobe das nicht exklusive und nicht übertragbare Recht, das SDK entsprechend der Dokumentation wie folgt zu verwenden:

3.1 Installation, Verwendung und Vervielfältigung. Sie dürfen die Erstellungswerkzeuge und Runtime-Komponenten ausschließlich zur Entwicklung konformer Entwickleranwendungen installieren und verwenden.

Zudem ist es Ihnen gestattet, vom SDK zur internen Entwicklung von Entwickleranwendungen eine begrenzte und angemessene Anzahl von Kopien zu erstellen.

3.2 Modifikation. Sie dürfen den Beispielcode und die SDK-Quelldateien modifizieren, die Ihnen in einem visuell lesbaren Format (d. h. Quellcodeformat) bereitgestellt werden. Sie dürfen den modifizierten Beispielcode und die geänderten SDK-Quelldateien in Ihre Entwickleranwendungen aufnehmen. Sie sind nicht berechtigt, die Erstellungswerkzeuge (mit Ausnahme von Dateien, die unter Fremdlizenzen fallen, die dies gestatten), die Dokumentation oder die Runtime-Software in irgendeiner Weise zu modifizieren. Sie sind in keinem Fall berechtigt, Maßnahmen zu ergreifen, um das SDK zum Gegenstand einer Lizenz oder eines Modells zu machen, die bzw. das dahingehend ausgelegt wird oder werden könnte, dass das SDK als Bedingung für die Nutzung, die Modifikation und/oder den Vertrieb (a) im Quellcodeformat veröffentlicht oder vertrieben wird, (b) zur Erstellung daraus abgeleiteter Versionen lizenziert wird oder (c) gebührenfrei weitervertriebar ist. Sie sind zudem nicht berechtigt, die auf oder in SDK-Komponenten befindlichen Urheberschutzvermerke, Marken, Logos oder zugehörige Vermerke bzw. andere Eigentumsrechtsvermerke von Adobe (und gegebenenfalls ihre Lizenzgeber) zu entfernen oder in irgendeiner Weise zu ändern, mit Ausnahme des Beispielcodes und der SDK-Quelldateien, die von Ihnen unter Einhaltung dieses Vertrags wesentlich modifiziert wurden.

3.3 Verbreitung.

(a) Verbreitungsrechte. Gemäß den Bestimmungen dieses Vertrags einschließlich der unten stehenden Bedingungen und Einschränkungen dürfen Sie den Beispielcode, die SDK-Quelldateien und den weitervertriebbaren Objektcode wie folgt kopieren und verbreiten:

(i) Verbreitung mit Entwickleranwendung. Sie können (A) Mustercode und SDK-Quelldateien in Quellcode-, Objektcode-, modifizierter oder nicht modifizierter Form vertreiben, wenn diese in ihre Entwickleranwendung integriert sind, sowie (B) weiterverbreitbaren Objektcode, der automatisch (d. h. nur als Nebenprodukt im Rahmen Ihrer Verwendung der Erstellungswerkzeuge) durch Verwendung des weiterverbreitbaren Objektcodes in den Ordnern `/runtimes/air-captive/mac`, `/runtimes/air-captive/win`, `lib/aot/lib` und `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` sowie `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` in eine Entwickleranwendung für Mac-, Windows-, iOS- oder Android-Plattformen integriert wird; und

(ii) Eigenständige Verbreitung von Beispielcode. Sie dürfen Beispielcode (aber nicht SDK-Quelldateien) in Quellcode- oder Objektcodeform eigenständig oder mit anderer Software gebündelt verbreiten, sofern Sie vorher am entsprechenden Code Änderungen vornehmen, die eine wesentliche Verbesserung darstellen.

(iii) Verbreitung von SDK-Quelldateien. Sie dürfen SDK-Quelldateien (aber nicht den Beispielcode) in Quellcode- oder Objektcodeform eigenständig oder mit anderen für Entwickler nützlichen Komponenten gebündelt verbreiten, sofern Sie vorher an den entsprechenden Dateien Änderungen vornehmen, die eine wesentliche Verbesserung darstellen, und sofern Sie (A) einen Urheberschutzvermerk einfügen, aus dem hervorgeht, wer der Inhaber des Urheberrechts an den entsprechenden modifizierten Dateien ist, und (B) „mx“, „mxml“, „flex“, „flash“, „fl“ oder „adobe“ nicht in neuen Paketbezeichnungen oder Klassennamen verwenden, die mit den SDK-Quelldateien verbreitet werden.

(iv) Vertrieb von Erstellungswerkzeugen. Dieser Vertrag berechtigt Sie nicht zur Verbreitung der Erstellungswerkzeuge (mit Ausnahme von Dateien, die unter Fremdlizenzen fallen, die dies gestatten), der Dokumentation oder der Runtime-Software. Sie sind in keinem Fall berechtigt, Maßnahmen zu ergreifen, um das SDK zum Gegenstand einer Lizenz oder eines Modells zu machen, die bzw. das dahingehend ausgelegt wird oder werden könnte, dass das SDK als Bedingung für die Nutzung, die Modifikation und/oder den Vertrieb (A) im Quellcodeformat veröffentlicht oder vertrieben wird, (B) zur Erstellung daraus abgeleiteter Versionen lizenziert wird oder (C) gebührenfrei weitervertriebar ist. Informationen zur Erlangung des Rechts zum Vertrieb derartiger Komponenten mit Ihrem Produkt oder Dienst finden Sie unter http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_de.

(b) Bedingungen für Verbreitung. Wenn Sie den Beispielcode oder die SDK-Quelldateien gemäß diesem Vertrag verbreiten, müssen Sie diesen Code, die jeweiligen Dateien, die entsprechende Entwickleranwendung oder andere erhebliche Erzeugnisse, die diesen Code oder entsprechende Dateien enthalten, mit einem Urheberschutzvermerk versehen. Sie dürfen nicht (i) angeben, dass eine Entwickleranwendung oder andere Software von Adobe „zertifiziert“ oder anderweitig mit einer Garantie versehen ist, oder (ii) den Namen oder

Marken von Adobe ohne schriftliche Zustimmung von Adobe zur Vermarktung von Entwickleranwendungen oder anderer Software verwenden. Adobe trägt Ihnen oder anderen Parteien gegenüber keinerlei Verantwortung für Softwareaktualisierungen bzw. Unterstützungsdienste oder andere Haftungen im Zusammenhang mit der Verbreitung durch Sie.

4. FREISTELLUNG.

Sie stimmen zu, Adobe von allen Haftungs-, Verlust-, Gewährleistungs- oder Schadensersatzansprüchen und -klagen (einschließlich Ansprüche im Zusammenhang mit Produkthaftung, Garantie und geistigem Eigentum und aller angemessenen Auslagen und Kosten sowie der angemessenen Kosten der Rechtsverteidigung), die aus oder im Zusammenhang mit dem Vertrieb des vollständigen SDK oder einzelner Komponenten oder von Entwickleranwendungen entstehen, freizustellen, vorausgesetzt dass Adobe mit Ihnen auf Ihre Kosten zur Beilegung der entsprechenden Forderung zusammenarbeitet.

5. ENTWICKLUNGSANFORDERUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN.

5.1 Entwicklung. Sie dürfen keine Software einschließlich einer Entwickleranwendung, erstellen oder vertreiben, die in einer von Adobe nicht dokumentierten Form mit Runtime-Einzelkomponenten funktioniert. Sie dürfen keine Software einschließlich einer Entwickleranwendung erstellen oder vertreiben, die zur Interoperation mit einer nicht installierten Runtime-Software-Instanz konzipiert ist. Sie dürfen keine Entwickleranwendung erstellen oder vertreiben, die ohne Installation ausgeführt wird. Sie dürfen die Erstellungswerkzeuge oder andere SDK-Komponenten nicht zur Entwicklung von gemäß diesem Vertrag nicht zulässiger Software installieren oder verwenden. Eine Nichteinhaltung von Ziffer 5.1 stellt einen Verstoß gegen diesen Vertrag dar, durch den alle Ihnen hierin gewährten Rechte umgehend erlöschen.

5.2 Andere Verbote. Sie nutzen das SDK nicht, um Programme, Software oder Dienste zu erstellen, zu entwickeln oder zu verwenden, die (a) Viren, trojanische Pferde, Würmer, Zeitbomben, Cancelbots oder sonstige Computerprogrammabläufe enthalten, die dazu bestimmt sind, Systeme, Daten oder persönliche Informationen vorsätzlich zu beschädigen oder zu beeinträchtigen, abzufangen oder anderweitig zu entwenden, (b) trotz bestimmungsgemäßer Nutzung rechtswidrig sind (insbesondere gegen Gesetze, Vorschriften oder Rechte im Zusammenhang mit geistigem Eigentum, Spionagesoftware, Datenschutz, Exportkontrolle, unlauterem Wettbewerb, Nichtdiskriminierung oder irreführender Werbung verstoßen) oder (c) andere Software oder Programme von Adobe oder Dritten beeinträchtigen.

5.3 AVC Codec-Verwendung. DIESES PRODUKT IST GEMÄSS DER AVC-PATENTPORTFOLIO-LIZENZ FÜR DIE PERSÖNLICHE, NICHT GEWERBLICHE NUTZUNG DURCH VERBRAUCHER FÜR DIE FOLGENDEN ZWECKE LIZENZIERT: (a) ZUR KODIERUNG VON VIDEO GEMÄSS DEM AVC-STANDARD („AVC-VIDEO“) UND/ODER (b) ZUR DEKODIERUNG VON AVC-VIDEO, DAS EIN VERBRAUCHER FÜR PERSÖNLICHE, NICHT-GEWERBLICHE TÄTIGKEITEN KODIERT UND/ODER VON EINEM AUTORISIERTEN AVC-VIDEO-ANBIETER BEZOGEN HAT. FÜR ANDERE ZWECKE WIRD KEINE LIZENZ ERTEILT. WEITERE INFORMATIONEN ERHALTEN SIE VON MPEG LA, L.L.C. UNTER <http://www.mpegla.com>.

5.4 MP3 Codec-Verwendung. Sie dürfen die Runtime-Bibliotheken oder Erstellungswerkzeuge nicht modifizieren. Sie dürfen nur über die veröffentlichten Runtime-APIs auf MP3-Codecs in den Runtime-Bibliotheken zuzugreifen. Für die Entwicklung, die Nutzung oder den Vertrieb einer Entwickleranwendung, die nicht auf PCs ausgeführt wird und MP3-Daten dekodiert, die nicht in SWF-, FLV- oder anderen Dateien enthalten sind, die nicht nur MP3-Daten enthalten, können eine oder mehrere Lizenzen von Fremdanbietern erforderlich sein.

6. GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE.

Das SDK und alle Kopien, die Sie gemäß der von Adobe eingeräumten Lizenz herstellen dürfen, sind geistiges Eigentum von Adobe Systems Incorporated und ihren Lieferanten. Struktur, Organisation und Code des Ihnen in kompilierter oder Objektcodeform bereitgestellten SDK stellen wertvolle Betriebsgeheimnisse und vertrauliche

Informationen von Adobe Systems Incorporated und ihren Lieferanten dar. Das SDK ist urheberrechtlich unter anderem nach dem Urheberrechtsschutzgesetz der Vereinigten Staaten, den Bestimmungen internationaler Abkommen und den anwendbaren Gesetzen in dem Land, in dem es verwendet wird, geschützt. Soweit in diesem Vertrag nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart ist, werden Ihnen durch diesen Vertrag keine geistigen Eigentumsrechte am SDK eingeräumt. Alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte bleiben Adobe vorbehalten.

7. RÜCKENTWICKLUNG.

Sie dürfen das Ihnen in kompilierter oder Objektcodeform bereitgestellte SDK weder in Teilen noch vollständig zurückentwickeln, dekompileieren bzw. disassemblieren oder auf andere Weise versuchen, den Quellcode zu ermitteln, ausgenommen in dem Maße, in dem Sie gemäß geltendem Recht eine Dekompilierung vornehmen dürfen.

8. NICHTBLOCKIERUNG VON ENTWICKLUNGEN VON ADOBE.

Sie bestätigen, dass Adobe Technologien und Produkte entwickelt bzw. in Zukunft entwickeln kann, die hinsichtlich Ausführung und Funktionalität jenen Produkten ähneln können, die Sie anhand der hierin gewährten Lizenz entwickeln. Keine in diesem Vertrag enthaltene Bestimmung beeinträchtigt, beschränkt oder beschneidet das Recht von Adobe, seine Entwicklung, seine Wartung und/oder seinen Vertrieb von Technologien oder Produkten von Adobe fortzusetzen. Sie bestätigen, dass Sie in keiner Weise berechtigt sind, ein im Zusammenhang mit dem SDK oder mit daran vorgenommenen Änderungen in Ihrem Besitz befindliches Patent für die Herstellung, die Verwendung, die Einfuhr, die Lizenzierung, das Verkaufsangebot oder den Verkauf von Produkten von Adobe gegen Adobe, ihre Tochtergesellschaften, Konzernunternehmen, direkten oder indirekten Kunden, Vertreter und Vertragspartner geltend zu machen.

9. ZUSÄTZLICHE BEDINGUNGEN FÜR SDK-VORABVERSIONEN.

Wenn es sich beim SDK oder einer der Komponenten um eine unverkäufliche Vorabversion bzw. um Beta-Software handelt („Vorabversionssoftware“), gelten die Bedingungen dieser Ziffer. Bei der Vorabversionssoftware handelt es sich um eine Vorabversion, die nicht das endgültige Produkt von Adobe darstellt, und in der Fehler und Funktionsstörungen sowie andere Probleme auftreten können, die zu einem Systemabsturz oder zu anderen Ausfällen bzw. zu Datenverlust führen können. Möglicherweise wird die Vorabversionssoftware von Adobe nie kommerziell öffentlich angeboten. Wenn Sie die Vorabversionssoftware gemäß einem gesonderten schriftlichen Vertrag erhalten haben, wie z. B. dem Lizenzvertrag für Vorabversionssoftware von Adobe Systems Incorporated, unterliegt ihre Verwendung ebenfalls einem solchen Vertrag. Sie müssen alle Kopien der Vorabversionssoftware auf Aufforderung durch Adobe hin oder sofern Adobe diese Software öffentlich kommerziell anbietet, vernichten oder zurückgeben. IHRE NUTZUNG DER VORABVERSIONSSOFTWARE ERFOLGT AUF EIGENES RISIKO.

10. LAUFZEIT UND KÜNDIGUNG.

Dieser Vertrag tritt mit dem Tag des Inkrafttretens in Kraft und gilt für unbegrenzte Zeit, sofern er nicht wie hierin festgelegt gekündigt wird. Adobe kann diesen Vertrag mit sofortiger Wirkung kündigen, wenn Sie gegen eine der Vertragsbestimmungen verstoßen. Die Ziffern 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 und 15 bleiben auch nach einer etwaigen Kündigung dieses Vertrags gültig. Im Falle einer Kündigung dieses Vertrags sind Sie verpflichtet, die Verwendung und den Vertrieb des SDK einzustellen. Zudem sind Sie auf Verlangen von Adobe verpflichtet, das SDK einschließlich sämtlicher Kopien umgehend Adobe zurückzugeben oder zu zerstören (und ihre Zerstörung schriftlich zu bestätigen).

11. EXPORTBESTIMMUNGEN.

Sie bestätigen, dass das SDK den Ausfuhrbestimmungen der USA unterliegt und Sie die Ausfuhrbestimmungen einhalten. Sie sind nicht berechtigt, das SDK oder einen Teil davon direkt oder indirekt wie folgt auszuführen oder wieder auszuführen: (a) in ein Land, das Ausfuhrbeschränkungen der USA unterliegt (derzeit u. a. Kuba, Iran, Nordkorea, Sudan und Syrien), (b) an einen Endbenutzer, von dem Sie wissen oder begründeterweise annehmen, dass er diese zur Planung, Entwicklung oder Herstellung von Kern-, chemischen oder biologischen Waffen oder Raketensystemen, Trägerraketensystemen und Raketensonden oder unbemannten Luftfahrzeugsystemen verwenden wird, oder (c) an einen Endbenutzer, dem von einer Bundesbehörde der USA die Teilnahme an US-Exportgeschäften untersagt wurde. Sie sind des Weiteren verpflichtet, in Ihrer Rechtsordnung geltende Gesetze zu befolgen, die sich auf Ihr Recht zur Einfuhr, Ausfuhr oder Verwendung des SDK auswirken können.

12. HINWEIS FÜR US-BEHÖRDEN ALS ENDNUTZER.

Ist der Endnutzer eine US-Regierungsbehörde, so verpflichtet sich Adobe, alle anwendbaren Gesetze zur Chancengleichheit anzuwenden, einschließlich der Bestimmungen der Rechtsverordnung 11246, einschließlich Ergänzungen, Ziffer 402 des Gesetzes zur Wiedereingliederungshilfe für Vietnam-Veteranen von 1974 (38 USC 4212), und Ziffer 503 des Rehabilitationsgesetzes von 1973, einschließlich Ergänzungen, sowie den Vorschriften in 41 CFR, 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die Gesetze und Vorschriften über aktive Förderungsmaßnahmen zugunsten von Minderheiten im vorgenannten Satz werden durch Bezugnahme in diesen Vertrag aufgenommen.

13. MARKE.

„Adobe® AIR™“ ist eine Marke von Adobe, die von anderen ausschließlich mit einer schriftlichen Lizenz von Adobe verwendet werden darf. Sie dürfen die Marke Adobe AIR bzw. andere Marken von Adobe weder ganz noch teilweise in die Bezeichnung Ihrer Entwickleranwendung oder in Ihren Firmennamen, Ihren Domännennamen oder den Namen eines Dienstes im Zusammenhang mit Adobe AIR aufnehmen. Sie dürfen durch Hinweise wie z. B. „funktioniert mit Adobe® AIR™“ oder „für Adobe® AIR™“ auf die Interoperabilität Ihrer Entwickleranwendung mit der Adobe AIR Runtime-Software hinweisen, sofern dies den Tatsachen entspricht. Sie sind berechtigt, die Marke Adobe AIR als Hinweis darauf zu verwenden, dass Ihre Entwickleranwendung eine „Adobe® AIR® Anwendung“ ist. Hierbei darf es sich aber nur um den Hinweis handeln, dass Ihre Entwickleranwendung mit der Adobe AIR Runtime-Software funktioniert.

14. GELTENDES RECHT.

Wenn Sie ein Konsument sind, der das SDK nur für persönliche nicht geschäftliche Zwecke verwendet, unterliegt dieser Vertrag dem geltenden Recht des Landes, in dem Sie die Lizenz zur Verwendung des SDK erworben haben. Wenn Sie kein derartiger Konsument sind, unterliegt dieser Vertrag dem geltenden materiellen Recht (a) des US-Bundesstaates Kalifornien, wenn Sie eine SDK-Lizenz in den Vereinigten Staaten, Kanada oder Mexiko erwerben; (b) Japans, wenn Sie eine SDK-Lizenz in Japan, China, Korea oder einem anderen Land in Südostasien erwerben, in dem alle offiziellen Sprachen mit ideographischer Schrift (z. B. Hanzi, Kanji oder Hanja) und/oder anderen Schriften mit gleicher oder ähnlicher Struktur (z. B. Hangul oder Kana) geschrieben werden; (c) Englands, wenn Sie eine SDK-Lizenz in einem Land außerhalb der o.g. Länder erwerben. Nicht ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten, die sich aus diesem Vertrag ergeben, sind die jeweils zuständigen Gerichte des Bezirks Santa Clara, Kalifornien (bei Anwendbarkeit kalifornischen Rechts); das Bezirksgericht Tokio, Japan (bei Anwendbarkeit japanischen Rechts); und die zuständigen Gerichte in London, England (bei Anwendbarkeit englischen Rechts). Ausdrücklich ausgeschlossen wird die Anwendbarkeit gesetzlicher Kollisionsnormen und des Übereinkommen der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenkauf.

15. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.

Wenn es sich herausstellt, dass ein Teil des vorliegenden Vertrags ungültig oder nicht durchsetzbar ist, so wird die Gültigkeit und Durchsetzbarkeit des übrigen Vertrags davon nicht berührt. Für Updates kann Ihnen durch Adobe eine Lizenz mit zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen erteilt werden. Wenn in diesem Vertrag „einschließen“ oder „einschließlich“ verwendet wird, so bedeutet dies „einschließlich ohne Einschränkung“. Dies ist der vollständige Vertrag zwischen Ihnen und Adobe bezüglich des SDK. Er ersetzt alle bisherigen Erklärungen, Besprechungen, Zusicherungen, Mitteilungen oder Werbungen im Zusammenhang mit dem SDK.

AdobeAIR_SDK License-de_DE-20120501_1001

1. ESCLUSIONE DI GARANZIA, LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ, CONTRATTO VINCOLANTE E TERMINI E ACCORDI ADDIZIONALI.

1.1 ESCLUSIONE DI GARANZIA. L'UTENTE RICONOSCE CHE L'SDK (COME DEFINITO IN SEGUITO) PUÒ ESSERE SOGGETTO A BUG E/O PROBLEMI DI STABILITÀ. L'SDK VIENE FORNITO ALL'UTENTE "COSÌ COME È" E ADOBE E I SUOI FORNITORI ESCLUDONO QUALSIASI GARANZIA NÉ SI ASSUMONO ALCUNA RESPONSABILITÀ NEI CONFRONTI DELL'UTENTE. L'UTENTE RICONOSCE CHE ADOBE NON RILASCI ALCUN TIPO DI GARANZIA ESPRESSA, IMPLICITA O PREVISTA DALLA LEGGE IN RELAZIONE ALL'SDK, COMPRESA QUALUNQUE GARANZIA DI RENDIMENTO, COMMERCIALIZZABILITÀ, QUALITÀ SODDISFACENTE, NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI ALTRUI E IDONEITÀ A UN USO SPECIFICO. L'UTENTE ASSUME OGNI RISCHIO RELATIVO ALLA QUALITÀ E AL RENDIMENTO DELL'SDK E ALL'USO E AI RISULTATI DERIVANTI DALL'SDK. ADOBE NON È OBBLIGATA A FORNIRE MANUTENZIONE, SUPPORTO TECNICO E AGGIORNAMENTI PER QUALSIASI PARTE DELL'SDK. Le precedenti limitazioni ed esclusioni si applicheranno nella misura massima consentita dalla legge in vigore, anche qualora il rimedio non raggiunga il suo scopo essenziale.

1.2 Limitazione di responsabilità. IN NESSUN CASO ADOBE O I SUOI FORNITORI SARANNO RESPONSABILI NEI CONFRONTI DELL'UTENTE PER QUALSIASI PERDITA, DANNO, RIVENDICAZIONE O COSTO DI QUALUNQUE GENERE, COMPRESO QUALSIASI DANNO CONSEGUENZIALE, INDIRETTO O INCIDENTALE, QUALSIASI PERDITA DI PROFITTI O PERDITA DI RISPARMIO, QUALSIASI DANNO DERIVANTE DA INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ, LESIONE PERSONALE O MANCATA OTTEMPERANZA A QUALSIASI OBBLIGO DI DILIGENZA O RIVENDICAZIONE DA PARTE DI TERZI, ANCHE QUALORA UN RAPPRESENTANTE DI ADOBE SIA STATO AVVISATO DELLA POSSIBILITÀ DEL VERIFICARSI DI TALI PERDITE, DANNI, RIVENDICAZIONI O COSTI. LE PRECEDENTI LIMITAZIONI ED ESCLUSIONI SI APPLICANO NELLA MISURA CONSENTITA DALLA LEGGE IN VIGORE NELLA PROPRIA GIURISDIZIONE. LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DI ADOBE E DEI FORNITORI AI SENSI O IN RELAZIONE AL PRESENTE CONTRATTO SARÀ LIMITATA ALL'IMPORTO EVENTUALMENTE PAGATO PER L'SDK. TALE LIMITAZIONE NEI CONFRONTI DI ADOBE E DEI SUOI FORNITORI SI APPLICHERÀ ANCHE IN CASO DI VIOLAZIONE SOSTANZIALE O MATERIALE DEL PRESENTE CONTRATTO OPPURE DI VIOLAZIONE DI TERMINI SOSTANZIALI O MATERIALI DELLO STESSO. Nessuna parte del presente contratto limita la responsabilità di Adobe o dei suoi fornitori nei confronti dell'Utente in caso di morte o lesioni personali causati da negligenza o atto illecito (frode) di Adobe. Adobe agisce per conto delle società sue affiliate e dei suoi fornitori al fine di declinare, escludere e limitare obbligazioni, garanzie e responsabilità, con esclusione di qualsiasi altro aspetto o scopo.

1.3 Contratto vincolante. Il presente contratto regola l'installazione e l'uso dell'SDK. L'accettazione del presente contratto da parte dell'Utente equivale a tutti gli effetti alla sottoscrizione da parte dell'Utente stesso di un contratto in forma scritta. Con il download, l'installazione, la copia, la modifica e la distribuzione completa o parziale dell'SDK, l'Utente accetta tutti i termini e le condizioni del presente contratto. Il presente contratto è efficace nei confronti dell'Utente e di qualsiasi persona giuridica che abbia ottenuto l'SDK e per conto dei quali sia utilizzato, ad esempio, il datore di lavoro dell'Utente. Qualora l'Utente non accetti i termini del contratto, non deve utilizzare l'SDK.

1.4 Termini e accordi addizionali. L'Utente può avere un contratto scritto separato con Adobe che integra o sostituisce del tutto o in parte il presente contratto. L'SDK può includere materiali forniti da terzi, il cui utilizzo può essere soggetto a termini e condizioni diversi, solitamente riportati in un contratto di licenza a parte o in un file "Leggimi" che accompagna tali materiali o nelle "avvertenze e/o ulteriori termini e condizioni di software di terzi" reperibili all'indirizzo http://www.adobe.com/go/thirdparty_it. Tali altri termini e condizioni sostituiranno completamente o in parte il presente contratto in caso di conflitto con i termini e le condizioni del presente contratto.

2. DEFINIZIONI.

Con "Adobe" si intende Adobe Systems Incorporated, società del Delaware con sede in 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, Stati Uniti, se si applica l'Articolo 14(a) del presente Contratto. In caso contrario si intende Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irlanda, società costituita secondo le leggi irlandesi e affiliata e licenziataria di Adobe Systems Incorporated.

Con "Strumenti per generazione" si intende file per generazione, compilatori, librerie di runtime (ma non il software Runtime completo) che accompagnano il presente contratto, inclusi, ad esempio, i contenuti delle directory bin, lib e runtime, adl.exe, adl.bat, e adt.jar.

Con "Applicazione per sviluppatori" si intende il software applicativo dell'Utente che risponde ai requisiti del presente contratto, compreso l'Articolo 5.1, e che (a) interagisce con il Software runtime o (b) è un'applicazione generata dagli Strumenti per generazione.

"Documentazione" indica i materiali scritti che accompagnano il contratto e che includono, ad esempio, specifiche tecniche, documentazione sul formato dei file e informazioni sull'API (Application Programming Interface).

"Data di validità" indica la data in cui l'SDK viene scaricato o in cui vi si accede in qualunque modo.

"Miglioramenti materiali" indica miglioramenti percepibili, misurabili e definibili che forniscono funzionalità aggiuntive o estese, significative o importanti, arrecanti rilevante valore economico.

Con "Codice oggetto ridistribuibile" si intende i file in formato codice oggetto ubicati nelle cartelle /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib e /lib/android/lib/runtimeClasses.jar e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, se inclusi nella versione di SDK fornita all'utente insieme a questo contratto.

"Componenti runtime" significa qualsiasi file, libreria o codice eseguibile contenuto nella directory di installazione del Software runtime (ad esempio, la cartella runtime) oppure i programmi di utilità del Software runtime inclusi nella directory dei programmi di utilità o i file dell'installer. Adobe AIR.dll, eseguibili runtime, template.exe, e template.app sono tutti esempi di componenti Runtime.

"Software runtime" indica il software runtime di Adobe in formato codice oggetto chiamato "Adobe AIR" che deve essere installato degli utenti finali e tutti gli aggiornamenti a tale software messi a disposizione da Adobe.

"SDK" indica gli Strumenti per generazione, la Documentazione, il Codice oggetto ridistribuibile, i Componenti runtime, i File sorgente SDK e il Codice campione.

"File sorgente SDK" indica i file del codice sorgente inclusi nella directory "framework" che accompagnano il presente contratto.

"Codice campione" indica il software campione in formato codice sorgente indicato nella Documentazione o nelle directory come "sample code" (codice campione), "samples" (esempi), "sample application code" (codice di applicazione campione), "quickstart code" (codice quickstart) o "snippets" (frammenti).

3. LICENZA.

Subordinatamente ai termini e alle condizioni del presente Contratto, inclusi i requisiti e le restrizioni a seguire, Adobe conferisce all'Utente il diritto non esclusivo e non trasferibile all'uso dell'SDK in conformità con la Documentazione come indicato di seguito:

3.1 Installazione, utilizzo e copia. È possibile installare gli Strumenti per generazione e i Componenti runtime unicamente allo scopo di sviluppare Applicazioni per sviluppatore conformi. È possibile creare un numero limitato di copie dell'SDK per soddisfare scopi interni di sviluppo di Applicazioni per sviluppatore.

3.2 Modifiche. L'Utente potrà modificare il Codice campione e i File sorgente SDK forniti in formato leggibile dall'uomo (vale a dire codice sorgente). L'Utente potrà incorporare il Codice campione e i File sorgente SDK modificati nelle Applicazioni per sviluppatore. All'Utente non è permesso modificare in alcun modo gli Strumenti per generazione (fatta eccezione per i file coperti da licenze di terzi che permettono tali modifiche), la Documentazione o il Software runtime. In nessun caso l'Utente può intraprendere un'azione che renda l'SDK soggetta a una licenza o a uno schema contenente termini d'uso, modifica e/o distribuzione che dichiarino, o possano essere interpretati come indicare, che l'SDK può essere (a) divulgata o distribuita in forma di codice sorgente, (b) concessa in licenza allo scopo di produrre opere derivate, o (c) ridistribuita gratuitamente. È vietato eliminare o alterare in qualunque modo avvisi relativi a copyright, marchi, loghi o notifiche correlate, o altre notifiche di diritti di proprietà di Adobe (e dei suoi eventuali licenziatari) presenti su o all'interno di qualunque parte dell'SDK ad eccezione del Codice campione e dei File sorgente SDK modificati in modo sostanziale dall'Utente in conformità con il presente contratto.

3.3 Distribuzione.

(a) Diritti di distribuzione. Fatti salvi i termini del presente contratto, inclusi i requisiti e le restrizioni indicati a seguire, l'Utente può copiare e distribuire il Codice campione, i File sorgente SDK e il Codice oggetto ridistribuibile come segue:

(i) Distribuzione con l'Applicazione per sviluppatori. L'utente può distribuire (A) il Codice campione e i File sorgente di SDK in codice sorgente e codice oggetto, modificati o meno, in tutti i casi in cui vengano incorporati nell'Applicazione per sviluppatori e (B) i Ridistribuibili in codice oggetto solo quando incorporati automaticamente (ad esempio incorporati unicamente a conseguenza dell'uso degli Strumenti per generazione) in un'Applicazione per sviluppatori di piattaforme Mac, Windows, iOS o Android, utilizzando Codice oggetto ridistribuibile, rispettivamente, nelle cartelle /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib e /lib/android/lib/runtimeClasses.jar e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk; e

(ii) Distribuzione di Codice campione separatamente. Il Codice campione (ma non i File sorgente SDK) può essere distribuito in formato codice sorgente o codice oggetto separatamente oppure insieme ad altro software, purché vengano dapprima apportate modifiche a tale codice che portino a Miglioramenti materiali; e

(iii) Distribuzione dei File sorgente SDK. I File sorgente SDK (ma non il Codice campione) possono essere distribuiti in formato codice sorgente o codice oggetto separatamente oppure insieme ad altri componenti utili agli sviluppatori, purché vengano dapprima apportate le modifiche a tale codice che portano a Miglioramenti materiali, e purché (A) si includa un avviso di copyright che riflette la proprietà del copyright nei file modificato, e (B) non vengano utilizzati "mx," "mxml," "flex," "flash," "fl" o "adobe" in nessuno dei nuovi pacchetti o nomi di classi distribuiti con i File sorgente SDK.

(iv) Nessuna distribuzione degli Strumenti per generazione. Il presente contratto non concede all'Utente il diritto di distribuire gli Strumenti per generazione (fatta eccezione per i file coperti da licenze di terzi che permettono tali modifiche), la Documentazione o il Software runtime. In nessun caso l'Utente può intraprendere un'azione che renda l'SDK soggetta a una licenza o a uno schema contenente termini d'uso, modifica e/o distribuzione che dichiarino, o possano essere interpretati come indicare, che l'SDK può essere (A) divulgata o distribuita in forma di codice sorgente, (B) concessa in licenza allo scopo di produrre opere derivate, o (C) ridistribuita gratuitamente. Per informazioni su come ottenere il diritto di distribuire tali componenti con il proprio prodotto o servizio, fare riferimento a http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_it.

(b) Requisiti di distribuzione. Se vengono distribuiti il Codice campione o i File sorgente SDK in conformità al presente contratto, è necessario includere informazioni di copyright nel codice, nei file, nell'Applicazione per sviluppatori interessata o altro lavoro che incorpori tale codice o file. Non è permesso (i) dichiarare che l'Applicazione per sviluppatori o altro software sia "certificato" o garantito in altro modo da Adobe o (ii) usare il nome o i marchi Adobe per vendere qualunque Applicazione per sviluppatore o altro software senza previo permesso scritto di Adobe. Adobe non è responsabile nei confronti dell'Utente o di terzi per quanto riguarda aggiornamenti o assistenza o altre responsabilità che possono derivare dalla distribuzione da parte dell'Utente del prodotto.

4. RISARCIMENTO.

L'Utente accetta di manlevare Adobe da ogni e qualsiasi responsabilità, perdita, azione legale, danno o pretesa di terzi (inclusi responsabilità per il prodotto, richieste di garanzia e di diritti di proprietà e ragionevoli costi e spese legali) derivanti o connessi alla distribuzione completa o parziale dell'SDK o di qualsiasi Applicazione per sviluppatori; a condizione che Adobe cooperi con l'Utente, a spese di quest'ultimo, nella risoluzione di tali richieste.

5. REQUISITI E RESTRIZIONI DELLO SVILUPPO.

5.1 Sviluppo. L'Utente si impegna a non creare o distribuire alcun software, comprese Applicazioni per sviluppatori che interagiscano con singoli Componenti runtime in modo non documentato da Adobe. L'Utente si impegna a non creare o distribuire alcun software, comprese le Applicazioni per sviluppatori progettate per interagire con un'istanza non installata di Software runtime. L'Utente si impegna a non creare o distribuire alcuna Applicazione per sviluppatori che possa essere eseguita senza installazione. L'Utente non potrà installare o usare gli Strumenti per generazione o altri parti dell'SDK per sviluppare software proibito dal presente contratto. La non ottemperanza all'Articolo 5.1 rappresenta una violazione del contratto che pone immediatamente termine a tutti i diritti concessi dallo stesso.

5.2 Altri divieti. L'Utente si impegna a non usare l'SDK per creare, sviluppare o usare qualunque programma, software o servizio che (a) contenga virus, Trojan horse, worm, bombe a tempo, file corrotti e altre routine che hanno lo scopo di danneggiare, interferire in modo pregiudizievole, intercettare surrettiziamente o impossessarsi di sistemi, dati o dati personali, (b) quando usato come inteso o pubblicizzato, violi leggi, statuti, ordinanze o regolamenti (comprese le leggi, le normative e i diritti relativi al rispetto della proprietà intellettuale, agli spyware, alla privacy, al controllo delle esportazioni, alla concorrenza sleale, contro la discriminazione o relative alla pubblicità), oppure (c) interferisca con il funzionamento di programmi Adobe o di terzi.

5.3 Uso di Codec AVC. IL PRESENTE PRODOTTO VIENE CONCESSO IN LICENZA IN CONFORMITÀ AL PORTAFOGLIO DI BREVETTI AVC PER USO PERSONALE E NON COMMERCIALE DA PARTE DELL'UTENTE PER (a) CODIFICARE VIDEO IN CONFORMITÀ AGLI STANDARD AVC ("VIDEO AVC") E/O (b) DECODIFICARE UN VIDEO AVC CODIFICATO DA UN UTENTE PER MOTIVI PERSONALI E NON COMMERCIALI E/O OTTENUTO DA UN FORNITORE DI VIDEO IN POSSESSO DI LICENZA PER LA FORNITURA DI VIDEO AVC. NESSUNA LICENZA VIENE CONCESSA O DEVE ESSERE CONSIDERATA IMPLICITA PER QUALSIASI ALTRO USO. ULTERIORI INFORMAZIONI POSSONO ESSERE OTTENUTE DA MPEG LA, L.L.C. CONSULTANDO IL SITO <http://www.mpegla.com>.

5.4 Uso di Codec MP3. L'Utente non può modificare le librerie di runtime o gli Strumenti per generazione. È possibile accedere ai codec MP3 entro le librerie di runtime solo utilizzando gli API di runtime pubblicati. Lo sviluppo, l'uso o la distribuzione di un'Applicazione per sviluppatori che operi su dispositivi diversi da computer e che decodifichi dati MP3 non contenuti in un SWF, FLV o altro formato di file che non contiene solo dati MP3 può richiedere una o più licenze di terzi.

6. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

L'SDK e qualsiasi sua copia che l'Utente è autorizzato a creare da Adobe costituiscono proprietà intellettuale e sono di proprietà di Adobe Systems Incorporated e dei suoi fornitori. La struttura, l'organizzazione ed il codice dell'SDK forniti all'Utente compilati o in formato codice oggetto rappresentano segreti industriali di grande valore e informazioni confidenziali di proprietà di Adobe Systems Incorporated e dei suoi fornitori. L'SDK è protetto dal copyright, comprese le leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti, le disposizioni dei trattati internazionali e le leggi applicabili nel Paese in cui viene usato. Fatta eccezione per quanto espressamente previsto nel presente contratto, il presente contratto non concede all'Utente alcun diritto di proprietà intellettuale sull'SDK e tutti i diritti non espressamente concessi sono riservati ad Adobe.

7. OPERAZIONI DI REVERSE ENGINEERING.

L'Utente non può compiere operazioni di reverse engineering, decompilare, disassemblare oppure tentare in altro modo di scoprire il codice sorgente completo o parziale dell'SDK quando viene fornito all'Utente compilato o in formato codice oggetto, fatta eccezione per i casi in cui la normativa vigente consente espressamente la decompilazione.

8. NON INTERRUZIONE DELLO SVILUPPO DA PARTE DI ADOBE.

L'Utente riconosce che Adobe sta attualmente sviluppando o potrebbe in futuro sviluppare tecnologie e prodotti che hanno o potrebbero avere disegno o funzionalità simili ai prodotti sviluppati dall'Utente sulla base della licenza descritta nel presente documento. Nessuna disposizione del presente contratto pregiudica, limita o riduce il diritto di Adobe a continuare lo sviluppo, la manutenzione e/o la distribuzione delle proprie tecnologie e dei propri prodotti. L'Utente dichiara che non farà valere in alcun modo nessun brevetto da lui posseduto che derivi da o sia collegato all'SDK o a modifiche ad esso relative contro Adobe, le sue controllate o le sue affiliate oppure i loro clienti diretti o indiretti, agenti e appaltatori per la creazione, l'uso, l'importazione, la licenza, l'offerta per la vendita o la vendita di qualunque prodotto di Adobe.

9. TERMINI ADDIZIONALI PER VERSIONI PRELIMINARI DELL'SDK.

Se l'SDK o uno qualsiasi dei suoi componenti è una versione preliminare oppure una versione beta del Software ("Software preliminare"), si applicano le disposizioni di seguito specificate. Il Software preliminare è una versione preliminare, non costituisce un prodotto finale proveniente da Adobe e può contenere bug, errori ed altri problemi che possono causare guasti del sistema o altri guasti e perdita di dati. Adobe non può in nessun caso distribuire commercialmente il Software preliminare. Se il Software preliminare è stato fornito all'Utente in conformità ad un contratto scritto separato, come l'Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software, l'utilizzo del Software è regolato anche da tale contratto. L'utente dovrà restituire o distruggere tutte le copie del Software preliminare su richiesta di Adobe oppure in seguito a distribuzione commerciale di tale Software da parte di Adobe. L'UTENTE UTILIZZA IL SOFTWARE PRELIMINARE A PROPRIO RISCHIO.

10. TERMINE ED ESTINZIONE.

Il presente contratto sarà valido a partire dalla Data di validità e continuerà in perpetuo tranne nel caso in cui venga estinto come indicato qui. Adobe si riserva la facoltà di estinguere il contratto immediatamente in caso di non ottemperanza da parte dell'Utente di uno qualunque dei termini. Gli Articoli 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15 continueranno ad essere validi anche dopo l'estinzione del contratto. All'estinzione del contratto, l'Utente si impegna a interrompere l'uso e la distribuzione dell'SDK e a restituirlo ad Adobe o a distruggerlo tempestivamente (con conferma scritta della distruzione) su richiesta di Adobe, insieme alle copie dello stesso.

11. REGOLAMENTAZIONE DELL'ESPORTAZIONE.

L'Utente riconosce che l'SDK è soggetto alle Disposizioni dell'Export Administration ("EAR") degli Stati Uniti e accetta di rispettarle. In particolare, l'Utente non esporterà o ri-esporterà l'SDK o qualunque sua parte, direttamente o indirettamente, a: (a) qualsiasi Paese per il quale gli Stati Uniti hanno disposto limitazioni all'esportazione (inclusi attualmente, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, Cuba, Iran, Corea del Nord, Sudan e Siria); (b) qualsiasi utente finale che si sappia o si sospetti possa utilizzarlo per la progettazione, lo sviluppo o la produzione di armi nucleari, chimiche o biologiche oppure di sistemi di propulsione a razzo, veicoli spaziali e razzi sonda o veicoli aerei senza equipaggio; oppure (c) qualsiasi utente finale al quale qualunque ente federale dell'amministrazione degli Stati Uniti abbia proibito di partecipare a operazioni di esportazione. Inoltre, l'Utente è tenuto a rispettare tutte le leggi locali applicabili relative al suo diritto di importare, esportare o utilizzare l'SDK.

12. COMUNICAZIONE AGLI UTENTI FINALI DEL GOVERNO DEGLI STATI UNITI.

Per gli utenti finali appartenenti al Governo degli Stati Uniti, Adobe accetta di ottemperare a tutte le leggi vigenti in materia di pari opportunità incluse, se applicabili, le disposizioni contenute nell'Executive Order 11246, e relativi emendamenti, Art. 402 del Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act (legge sull'assistenza ed il reinserimento dei veterani del Vietnam) del 1974 (38 USC 4212), ed Art. 503 del Rehabilitation Act (legge sulla riabilitazione) del 1973, e relativi emendamenti, e le disposizioni contenute in 41 CFR Parti da 60-1 a 60-60, 60-250, e 60-741. Le norme e le disposizioni citate nella clausola che precede sono incorporate per riferimento nel presente contratto.

13. MARCHIO COMMERCIALE.

"Adobe® AIR™" è un marchio commerciale Adobe e non può essere utilizzato da altri, tranne che su licenza scritta da Adobe. L'Utente non può incorporare il marchio commerciale Adobe AIR, o qualunque altro marchio Adobe, per intero o in parte, nel titolo dell'Applicazione per sviluppatori o nel nome della società, del dominio o del servizio relativi ad Adobe AIR. È possibile indicare l'interoperabilità dell'Applicazione per sviluppatori con il Software runtime Adobe AIR, se ciò corrisponde al vero, indicando ad esempio "compatibile con Adobe® AIR™" o "per Adobe® AIR™". È possibile utilizzare il marchio Adobe AIR per riferirsi alla propria Applicazione per sviluppatori come una "applicazione Adobe® AIR™" solo come indicazione che tale applicazione interagisce con il Software runtime Adobe AIR.

14. LEGGE APPLICABILE.

Se l'Utente utilizza l'SDK per scopi personali e non commerciali, l'accordo verrà regolato dalle leggi dello stato nel quale ha acquistato la licenza per utilizzare l'SDK. Se l'Utente utilizza l'SDK per altri scopi, il presente contratto verrà regolato e interpretato secondo le leggi in vigore: (a) nello Stato della California, se la licenza per l'SDK è stata acquistata negli Stati Uniti, in Canada o in Messico; (b) in Giappone, se la licenza per l'SDK è stata acquistata in Giappone, in Cina, in Corea, o in altri Paesi dell'Asia sud-orientale in cui le lingue ufficiali sono scritte con scrittura ideografica (ad esempio Hanzi, Kanji o Hanja) e/o altro tipo di scrittura basata su oppure simile per struttura a una scrittura ideografica, quali Hangul o Kana; oppure (c) in Inghilterra, se la licenza per l'SDK è stata acquistata in un Paese diverso da quelli elencati sopra. Per quanto concerne le eventuali dispute in relazione al presente contratto, avranno giurisdizione non esclusiva, rispettivamente, i tribunali della contea di Santa Clara, California, quando si applicano le leggi della California, il tribunale distrettuale di Tokyo, Giappone, quando si applicano le leggi giapponesi, ed i tribunali competenti di Londra, Inghilterra, quando si applicano le leggi inglesi. Al presente contratto non si applicano le norme sui conflitti di legge che determinano la legge applicabile oppure la Convenzione delle Nazioni Unite sui Contratti di vendita internazionale di beni, la cui applicazione viene qui espressamente esclusa.

15. DISPOSIZIONI GENERALI.

La non validità oppure l'inefficacia di una qualsiasi disposizione o parte del presente contratto non influirà né pregiudicherà la validità oppure l'efficacia delle altre disposizioni oppure parti del presente contratto, che resteranno pienamente valide ed efficaci. Adobe può concedere in licenza all'Utente Aggiornamenti a condizioni aggiuntive o diverse. L'uso di "include" o "incluso" nel presente contratto può significare "incluso a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo". Il presente documento rappresenta l'accordo finale fra Adobe e l'Utente in relazione all'SDK e sostituisce ogni e qualsiasi precedente dichiarazione, trattativa, impegno, comunicazione o annuncio riguardanti l'SDK.

1. 無保証、責任の制限、拘束力のある契約、および追加条件と契約

1.1 無保証 SDK（下記に定義）ではバグや安定性の問題が発生する可能性があります。SDK はそのままの状態を提供され、アドビおよびそのサプライヤーはお客様への保証や賠償の義務を一切負いません。お客様は、アドビが SDK の性能、商品性、満足できる品質、権利の非侵害、特定目的への適合性などに関する保証を含め、SDK に関して明示的、黙示的、または法的な保証を一切行わないことに同意していただきます。SDK の品質と性能、SDK の使用とその出力についてはお客様が全責任を負うものとします。アドビには、SDK のどの部分についても保守、技術サポート、またはアップデートを提供する義務はありません。上記の制限・排除事項は、いずれの救済手段がその本質的な目的を達していない場合でも、適用法により認められる最大限レベルで適用されます。

1.2 責任の制限 アドビまたはそのサプライヤーは、派生的、間接的、付随的な損害、利益の喪失、貯蓄の喪失、業務の中断、傷害や注意義務違反、第三者からの請求に基づく損害を含め、いかなる損失、損害、請求、費用についても責任を負いません。これは、アドビの代理人がそのような損失、損害、請求、費用の可能性について通知を受けていた場合も同様です。上記の制限・排除事項は、お客様の居住地域の法律により認められる範囲において適用されます。本契約上または本契約に関連してアドビまたはそのサプライヤーの損害賠償責任の総額は、SDK の購入に支払われた金額を限度とします。アドビとそのサプライヤーに関するこの制限は、本契約に対する根本的または重大な違反が生じた場合や、本契約の根本的または重大な条件に対する違反が生じた場合にも適用されます。アドビの過失や不法行為（詐欺）により生じた死亡または傷害に関しては、アドビまたはそのサプライヤーがお客様に対して負う責任が本契約の規定によって制限されることはありません。アドビは、本契約に定められた義務、保証、責任の排除または制限を目的としてサプライヤーの代理となっています。他の状況または目的でサプライヤーの代理となることはありません。

1.3 拘束力のある契約 本契約は SDK のインストールと使用に適用されます。お客様は、本契約が自ら署名した他の契約書と同様であることを了承するものとします。SDK の全部または一部をダウンロード、インストール、複製、変更、配布することにより、お客様は本契約のすべての条件に同意したことになります。本契約は SDK を取得したお客様、法人、およびその使用者（例えば、従業員）に対して強制力があります。契約条件に同意しない場合は、SDK を使用しないでください。

1.4 その他の契約条件 お客様は、本契約の全部または一部の補足契約、またはこれに取って代わる契約書を別途アドビと締結できます。SDK に含まれている第三者のマテリアルの使用は、別の使用許諾契約書、そのマテリアルに近接する「お読みください」ファイルまたは http://www.adobe.com/go/thirdparty_jp でご覧いただける「第三者ソフトウェア通知や追加条件」に記載

された他の条件に従っていただく場合があります。かかる条件が本契約の条件と矛盾する場合は、かかる条件が本契約の全部または一部に取って代わります。

2. 定義

「アドビ」とは、本契約の第 14 条(a)項が適用される場合は、デラウェア州法人である、345 Park Avenue, San Jose, California 95110, U.S.A.の Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）を意味し、その他の場合は、アイルランドの法律に準拠して設立された法人であり、アドビシステムズ社の関連会社およびライセンシーである 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland の Adobe Systems Software Ireland Limited を意味します。

「ビルドツール」とは、本契約に付属するビルドファイル、コンパイラ、ランタイムライブラリ（完全なランタイムソフトウェアではありません）を意味します。これには、例えば bin、lib、ランタイムディレクトリの内容、adl.exe、adl.bat、adt.jar などが含まれます。

「デベロッパーアプリケーション」とは、本契約の要件（第 5 条 1 項を含む）を満たす、(a)ランタイムソフトウェアと相互運用するアプリケーションソフトウェア、または(b)ビルドツールから作成されたアプリケーションのいずれかを意味します。

「マニュアル」とは、技術仕様、ファイル形式ドキュメント、およびアプリケーションプログラミングインターフェイス(API)情報などを含む、本契約に付属する説明書を意味します。

「発効日」とは、お客様が SDK をダウンロードした日またはアクセスした日を意味します。

「重要な改良」とは、知覚可能、測定可能、および定義可能な改善であって、重要な事業価値を付加する、拡張されたまたは追加的な、重要かつ主要な機能を提供するものを意味します。

「オブジェクトコード再配布可能ファイル」とは、オブジェクトコード形式のファイルを意味し、本契約を伴って提供された SDK のバージョンに含まれている場合は、/runtimes/air-captive/mac フォルダー、/runtimes/air-captive/win フォルダー、lib/aot/lib フォルダー、/lib/android/lib/runtimeClasses.jar フォルダー、および/runtimes/air/android/device/Runtime.apk フォルダーにあります。

「ランタイムコンポーネント」とは、ランタイムソフトウェアディレクトリ（例えば、ランタイムフォルダー）に格納されている個々のファイル、ライブラリ、実行可能コードや、ユーティリティディレクトリまたはインストーラーファイルに含まれているランタイムソフトウェアユーティリティを意味します。Adobe AIR.dll、ランタイム実行可能ファイル、template.exe、template.app などはランタイムコンポーネントの例です。

「ランタイムソフトウェア」とは、「Adobe AIR」と呼ばれる、エンドユーザーがインストールするオブジェクトコード形式のアドビランタイムソフトウェア、およびアドビが提供するソフトウェアのすべてのアップデートを意味します。

「SDK」とは、ビルドツール、マニュアル、オブジェクトコード再配布可能ファイル、ランタイムコンポーネント、SDK ソースファイル、およびサンプルコードを意味します。

「SDK ソースファイル」とは、frameworks ディレクトリに含まれているソースコードファイルで、この契約を伴って提供されます。

「サンプルコード」とは、ソースコード形式のサンプルソフトウェアのことで、マニュアルやディレクトリ内で「サンプルコード」、「サンプル」、「サンプルアプリケーションコード」、「クイックスタートコード」、「スニペット」などと呼ばれています。

3. ライセンス

下記の要件や制限を含む本契約の条件に従い、アドビは、以下のマニュアルに従って SDK を使用する非排他的かつ譲渡不可の権利をお客様に許諾します。

3.1 インストール、使用、複製 お客様は、規格に準拠したデベロッパーアプリケーションを開発する目的に限り、ビルドツールおよびランタイムコンポーネントをインストールして使用できます。SDK の複製は、デベロッパーアプリケーションの社内開発を目的として、限定された妥当な部数のみを作成できます。

3.2 改変 お客様は、提供されたサンプルコードおよび SDK ソースファイルを、人間が解読可能な（ソースコード）形式で改変できます。改変されたサンプルコードおよび SDK ソースファイルは、デベロッパーアプリケーションに組み込むことができます。ビルドツール（ただし、第三者ライセンスで許可されているファイルを除く）、マニュアルまたはランタイムソフトウェアは、どのような方法であれ、改変してはなりません。お客様は、使用、改変または配布の条件として、SDK を(a)ソースコードの形式で公開または配布する、(b)派生物を作成する目的で使用許諾する、または(c)無償で再配布可能にする、もしくはそのように解釈されるライセンスや計画の適用対象とするような行動を取ることはできません。お客様が本契約に従って大幅に改変したサンプルコードや SDK ソースファイルを除いて、SDK 内に表示されているアドビ（およびそのライセンサー）の著作権表示、商標、ロゴや関連情報、その他の所有権表示を削除または改変することを禁じます。

3.3 配布

(a) 配布権 お客様は、下記の要件と制限を含む本契約の条項に従い、サンプルコード、SDK ソースファイル、およびオブジェクトコード再配布可能ファイルを以下の方法で複製して再配布できます。

(i) デベロッパーアプリケーションと共に配布 (A)サンプルコードと SDK ソースファイルはソースコード、オブジェクトコード、修正済みまたは未修正の形式で、いずれの場合もデベロッパーアプリケーションに組み込み、(B)オブジェクトコード再配布可能ファイルは、/runtimes/air-captivate/mac フォルダ、/runtimes/air-captivate/win フォルダ、lib/aot/lib フォルダ、/lib/android/lib/runtimeClasses.jar フォルダ、/runtimes/air/android/device/Runtime.apk フォルダにあるオブジェクトコード再配布可能ファイルを使って、Mac、Windows、iOS、または Android プラットフォーム用のデベロッパーアプリケーションへの自動組み込みとしてのみ配布できます（つまり、ビルドツール使用した副産物としてのみ組み込まれます）。

(ii) サンプルコード単独での配布 サンプルコード（SDK ソースファイルを除きます）は、単独または他のソフトウェアとバンドルして、ソースコードあるいはオブジェクトコード形式で配布できますが、これは改変し、当該改変コードが「重要な改良」となる場合に限られます。

(iii) SDK ソースファイルの配布 SDK ソースファイル（サンプルコードを除きます）は、単独で、または開発者に有用な他のコンポーネントとバンドルして、ソースコード形式もしくはオブジェクトコード形式で配布できます。ただし、最初に「重要な改良」となる変更を加える必要があります。さらに、(A)変更したファイルの著作権の所有者を示す著作権表示を含めること、(B) SDK ソースファイルと一緒に配布する新しいパッケージやクラス名に「mx」、「mxml」、「flex」、「flash」、「fl」、「adobe」を使用しないことを条件とします。

(iv) ビルドツールの配布の禁止 本契約は、ビルドツール（ただし、第三者ライセンスで許可されているファイルを除く）、マニュアルまたはランタイムソフトウェアの配布権利をお客様に付与するものではありません。お客様は、使用、改変または配布の条件として、SDK を(A)ソースコードの形式で公開または配布する、(B)派生物を作成する目的で使用許諾する、または(C)無償で再配布可能にする、もしくはそのように解釈されるライセンスや計画の適用対象とするような行動を取ることはできません。これらのコンポーネントをお客様の製品またはサービスと一緒に配布する権利の取得については、http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_jp を参照してください。

(b) 配布条件 本契約に基づいてサンプルコードまたは SDK ソースファイルを配布する場合、お客様は、当該コード、ファイル、関連するデベロッパーアプリケーション内、または当該コードもしくはファイルを含んでいる他のソフトウェアアプリケーション製品に、著作権表示を含めなければなりません。お客様は(i)デベロッパーアプリケーションまたは他のソフトウェアがアドビによって「認定」または保証されていると声明すること、また、(ii)アドビの書面による許可を受けることなく、アドビの名称や商標を使用してデベロッパーアプリケーションなどのソフトウェアを市販することはできません。アドビは、お客様または他のいかなる者に対しても、ソフトウェアの更新、サポートあるいはお客様の配布により生じる他の義務について責任を負いません。

4. 補償

お客様は、SDK やデベロッパーアプリケーションのすべてまたは一部の配布に関連または起因するあらゆる責任、損失、訴訟、損害、請求（製品の損害賠償責任、保証、知的財産などに関する請求、妥当な費用、経費、弁護士費用を含む）からアドビを免責することに同意するものとします。ただし、アドビはお客様の費用負担において請求の解決に協力します。

5. 開発の条件および制限

5.1 開発 お客様は、アドビが文書化していない方法で個々のランタイムコンポーネントと相互作用するソフトウェア（デベロッパーアプリケーションを含む）の作成または配布を行わないものとします。ランタイムソフトウェアのアンインストールされたインスタンスと相互運用するソフトウェア（デベロッパーアプリケーションを含む）の作成または配布を行わないものとします。お客様は、インストールを行わないで実行されるデベロッパーアプリケーションの作成または配布を行わないものとします。ビルドツールや SDK の他の部分をインストールまたは使用して、本契約で禁止されているソフトウェアを開発することはできません。本契約の第 5 条 1 項を遵守しない場合は、契約違反となり、お客様に許諾されたすべての権利が直ちに終了します。

5.2 その他の禁止事項 次のプログラム、ソフトウェア、またはサービスを、SDK を使用して作成、開発、使用することはできません。(a) システム、データ、個人情報などの損傷、妨害、傍受、盗聴を目的としたウイルス、トロイの木馬、ワーム、時限爆弾、キャンセルボット、その他のコンピュータープログラミングルーチンが含まれているもの。(b) 市販目的に沿って使用した場合に、法律、法令、条例、規制、または権利（知的財産、コンピュートースパイウェア、個人情報、輸出規制、不当競争、差別禁止、広告を含む）に関する法律、規制、権利などに違反するもの。(c) アドビまたは第三者のプログラムやソフトウェアの動作を妨げるもの。

5.3 AVC コーデックの使用 本製品は、(a) AVC 標準規格（以下、「AVC ビデオ」といいます）に準拠したビデオのエンコーディング、および(b)個人で非営利的な活動に従事する消費者がエンコーディングしたか、または AVC ビデオを提供する認可ビデオプロバイダーから入手した AVC ビデオのデコーディングを目的とする、消費者個人の非営利的な用途に対し、AVC 特許ポートフォリオライセンスに従って使用許諾されます。他の使用については、ライセンスは許諾または示唆されないものとします。詳細な情報は、MPEG LA, L.L.C.から入手できます。<http://www.mpegla.com> を参照してください。

5.4 MP3 コーデックの使用 お客様は、ランタイムライブラリ、またはビルドツールを改変することはできません。お客様は、公開されたランタイム API による場合を除き、ランタイムライブラリ内部の MP3 コーデックにアクセスすることはできません。PC 以外のデバイスで動作したり、SWF、FLV または他のファイル形式内に含まれていない MP3 データをデコーディングしたり、MP3 データ以外のデータが含ま

れているデベロッパーアプリケーションを開発、使用または配布するには、1つ以上の第三者使用許諾が必要です。

6. 知的財産権

SDK、およびお客様がアドビから作成を許可された複製物は、アドビとそのサプライヤーが所有する知的財産です。コンパイル済み、またはオブジェクトコード形式で提供される SDK の構造、構成、およびコードは、アドビとそのサプライヤーの貴重な企業秘密であり機密情報です。SDK は、米国著作権法、国際条約の規定、および使用される国の適用法と著作権によって保護されています。特に規定のない限り、本契約は SDK の知的財産権をお客様に付与するものではなく、明示的に付与されない権利はすべてアドビが留保します。

7. リバースエンジニアリング

適用法で逆コンパイルが明示的に許可されている場合を除き、コンパイル済み、またはオブジェクトコード形式でお客様に提供された SDK の全部または一部のリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブル、またはソースコード解読の試みは禁じられています。

8. アドビの開発阻止の禁止

本使用許諾契約に基づいてお客様が開発する製品と類似した設計や機能を採用している技術や製品を、アドビが現在開発中である場合や、将来開発する可能性があることを、お客様は認識するものとします。本契約の規定は、アドビの技術や製品の開発、保守、および配布をアドビが継続する権利を阻止、制限、および抑制するものではありません。お客様は、SDK、またはそれに加えた改変に起因または関連してお客様が所有するアドビ製品の製造、使用、輸入、使用許諾、販売提供、または販売に関する特許を、アドビ、その子会社や関連会社、直接・間接顧客、代理店、または請負業者に対して行使しないことに同意するものとします。

9. プレリリース SDK の追加条件

SDK またはそのコンポーネントが発売以前の製品またはベータ版ソフトウェア（以下、「プレリリース版ソフトウェア」といいます）である場合は、本条が適用されます。プレリリース版ソフトウェアは、プレリリース版であり、アドビから提供される最終製品に相当するものではなく、バグ、エラー、およびシステム障害等またはデータの損失につながるその他の不具合を含む可能性があります。アドビは、プレリリース版ソフトウェアを発売しない場合があります。別個の契約書、例えば Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software（アドビプレリリース版ソフトウェア向けライセンス許諾契約）に基づいてプレリリース版ソフトウェアを受領した場合は、本ソフトウェアの使用は、同

時にその契約書の適用も受けます。アドビが要求した場合またはアドビがそのソフトウェアを発売した場合は、プレリリース版ソフトウェアのすべてのコピーを返品または廃棄しなければなりません。プレリリース版ソフトウェアの使用は、お客様の責任で行うものとします。

10. 期間および解約

本契約は発効日に開始し、契約条項に従って終了しない限り、永続的に継続します。お客様が一部の条項にでも違反した場合、アドビは本契約を直ちに終了できます。第1条、第2条、第4条、第5条、第6条、第7条、第8条、第9条、第10条、第11条、第12条、第13条、第14条および第15条は、本契約の終了後も存続します。本契約の終了時に、お客様は SDK の使用と配布をすべて中止し、アドビの要請があれば SDK をその複製物と共に速やかにアドビに返却するか廃棄する（この場合は廃棄確認書を添える）必要があります。

11. 輸出規制

SDK には米国の輸出管理規則（以下、「EAR」といいます）が適用され、お客様は EAR を遵守する必要があります。SDK またはその一部を以下の国に直接的あるいは間接的に輸出・再輸出することはできません。(a)米国の輸出規制を受ける国（現時点ではキューバ、イラン、北朝鮮、スーダン、シリア）、(b)核兵器、化学兵器、生物兵器、ロケットシステム、宇宙船打ち上げ、気象観測ロケット、無人機システムなどの設計、開発、製造に使用すると知られているエンドユーザー、(c)米国政府の連邦機関によって米国輸出取引への参加が禁じられているエンドユーザー。さらにお客様には、SDK を輸入、輸出、使用する権利に影響する管轄区域の現地法にも従う義務があります。

12. 米国政府がエンドユーザーである場合

アドビは、エンドユーザーである米国政府のため、すべての機会均等法（執行命令 11246 の規定、1974 年ベトナム戦争退役軍人復帰支援法第 402 条（合衆国法典第 38 編第 4212 条）および 1973 年身体障害者法第 503 条、ならびに連邦規則集第 41 編第 60-1 部ないし第 60-60 部、第 60 部-250 部および第 60-741 部の規制を含みます）を遵守することに同意します。積極的是正措置の条項および前述の法令に定められた規制は、本契約の一部を構成するものとします。

13. 商標

「Adobe® AIR®」はアドビの商標であり、アドビの書面による使用許諾がある場合を除いて、他者が使用することはできません。お客様は、Adobe AIR の商標または他のアドビ商標の全部または一部を、お客様のデベロッパーアプリケーションのタイトル、会社名、ドメイン名、または Adobe AIR に関連するサービスの名前に含めることはできません。デベロッパーアプリケーションと Adobe AIR ランタイムソフト

ウェアとの相互運用性が確かな場合は、「Adobe® AIR®対応」または「Adobe® AIR®用」のように表示できます。Adobe AIR ランタイムソフトウェアとの相互運用を表明する目的でのみ、商標 Adobe® AIR®を使用し、デベロッパーアプリケーションを「Adobe® AIR®アプリケーション」と呼ぶことができます。

14. 準拠法

SDK を業務目的ではなく個人のために使用する消費者の場合は、SDK の使用許諾を購入した法域の法律が本契約に適用されます。そうでない場合、本契約の準拠法は、プログラムのライセンスを購入した場所により以下のとおり決定されます。(a)米国、カナダ、またはメキシコで SDK のライセンスを取得した場合はカリフォルニア州の実体法。(b)表意文字（例えば、漢字）、または構造上表意文字を基礎とする文字やこれに類似する文字（例えば、ハングル、仮名）が、すべての公用語の筆記に使用されている日本、中国、韓国またはその他の東南アジア諸国で SDK のライセンスを取得した場合は日本の実体法。(c)上記以外の管轄区域で SDK のライセンスを取得した場合は英国の実体法。カリフォルニア州法が適用される場合はカリフォルニア州サンタクララ郡の各裁判所、日本法が適用される場合は日本の東京地方裁判所、英国法が適用される場合は英国のロンドンの管轄裁判所が、本契約に関連するすべての紛争につき非専属的な裁判管轄権を有します。本契約は、いかなる法域の抵触法の原則も国連国際物品売買契約の適用も受けず、その適用を明示的に排除します。

15. 一般規定

本契約の一部が無効であり強制力を有しないものとされた場合においても、その他の部分の有効性は影響を受けず、その条件に従って効力および強制力を維持します。アップデートは、追加条項または異なる条項とともにアドビにより使用許諾される場合があります。本契約で使用している「含む」または「含まれる」は、「制限なく含める」という意味です。本契約はアドビとお客様との SDK に関する完全な合意であり、SDK に関する以前の表明、交渉、了解、通信連絡、広告のすべてに優先します。

1. 보증 부인, 책임 제한, 구속력 있는 계약과 추가 조항 및 계약.

1.1 보증 부인. 사용자는 SDK(하기에 정의한 데로)에 버그 및/또는 안정성 문제가 있을 수 있음을 인정합니다. SDK는 "현재 상태 그대로" 제공되고 Adobe와 해당 공급업체는 모든 유형의 보증이나 책임 의무를 거부합니다. Adobe는 SDK 구성 요소에 대해 성능, 상업성, 품질 만족, 비침해성 또는 특정 목적의 적합성 등에 관한 보증을 비롯하여 어떠한 명시적, 묵시적 또는 진술적 보증을 하지 않습니다. 사용자는 SDK 품질 및 성능 그리고 SDK 결과물의 사용에 따른 전체적인 위험을 부담합니다. Adobe는 SDK의 모든 부분에 있어 유지 관리, 기술 지원 또는 업데이트 의무를 지니고 있지 않습니다. 상기에 전술된 제한 사항 및 예외 사항은 구체적이 필수적인 목적을 달성하지 못한 경우라 하더라도 해당 법에서 허용하는 최대한의 범위까지 적용됩니다.

1.2 책임의 제한. Adobe 또는 해당 공급업체는 어떠한 경우에도 사용자에게 결과적, 간접적 또는 부수적 손해, 이익의 손실이나 저축의 손실, 사업중단, 인신상해나 주의의무 위반, 또는 제 3자가 제기한 클레임으로부터 발생하는 손해 등을 비롯한 모든 종류의 손실, 손해, 클레임 또는 비용에 대해서도, Adobe의 담당직원이 해당 손실, 손해, 클레임 또는 비용의 발생 가능성을 통지 받았는지의 여부와 상관없이, 일체의 책임을 지지 않습니다. 앞서 언급한 제한 사항은 사용자 관할지의 관련 법률이 허용하는 최대 범위 내에서 적용됩니다. 본 계약서 하에 또는 연계로 인한 Adobe 및 공급업체의 총체적 책임은 SDK에 지불한 금액이 있을 경우 해당 금액에만 제한됩니다. Adobe 및 해당 공급업체에 대한 본 제한 사항은 계약의 중대한 위반이나 중요 계약 조항을 위반한 경우에도 적용됩니다. 이 계약서에서는 Adobe의 과실이나 사기 행위로 인한 사망이나 부상이 발생한 경우 Adobe 또는 해당 공급업체의 책임을 제한하지 않습니다. Adobe는 의무, 보증 및 책임의 거부, 배제 그리고 제한의 목적에 한하여만 그 공급자를 대표하는 것이며, 그 이외의 의도나 목적에서는 제외됩니다.

1.3 구속력을 지닌 계약. 본 계약은 SDK의 설치 및 사용에 대한 것입니다. 본 계약은 사용자가 협상에 의한 서면 계약과 동일한 효력이 있음을 사용자가 인정하는 것입니다. SDK의 모든 부분 또는 일부분 다운로드, 설치, 복사, 수정 또는 배포는 사용자가 본 계약의 모든 조항 및 계약 조건을 수용한다는 것을 의미합니다. 본 계약은 SDK를 취득한 사용자 및 법적 실체와 이들을 대신하여 사용하는 사람에게 적용됩니다. 이러한 법적 실체의 예로는 사용자의 고용주가 있습니다. 본 계약 조항에 동의하지 않을 경우, SDK를 사용하지 마십시오.

1.4 추가 조항 및 동의. 사용자는 본 계약의 전체 또는 일부를 보완하거나 대체하는 별도의 서면계약을 Adobe와 체결할 수 있습니다. SDK에 포함된 제 3자 자료의 사용은 일반적으로 별도의 사용권 계약서나 해당 자료에 있는 "Read Me" 파일에 나와 있는 사항이나 http://www.adobe.com/go/thirdparty_kr에 있는 "제 3자 소프트웨어 통지사항 및/또는 추가 조항과 조건"에 명시된 사항에 따를 수 있습니다. 이러한 기타 조건이 본 계약서의 조건과 상충되는 경우 해당 조건은 본 계약서의 전체 또는 일부 조항보다 우선합니다.

2. 정의.

"Adobe"라고 함은 본 계약서 조항 14(a)에 적용할 경우 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, U.S.A에 본사를 둔 델라웨어 법인인 Adobe Systems Incorporated를 뜻하며, 다른 의미로는 Adobe Systems Incorporated의 계열 회사이고, 그 회사로부터 사용권을 부여 받은, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland에 본사를 둔 아일랜드 회사 Adobe Systems Software Ireland Limited를 뜻합니다.

"빌드 도구"란 본 계약에 수반되는 빌드 파일, 컴파일러, 런타임 라이브러리(완전한 Runtime 소프트웨어가 아님) 등을 의미하며, 여기에는 bin, lib 및 런타임 디렉토리의 콘텐츠와 adl.exe, adl.bat 및 adt.jar 등이 포함됩니다.

"개발자 응용 프로그램"이란 제 5.1 조항을 비롯하여 본 계약의 요건을 준수하고, (a) 런타임 소프트웨어와 상호 작용하거나 (b) 빌드 도구에서 제작된 응용 프로그램인 응용프로그램 소프트웨어를 의미합니다.

"문서"란 본 계약에 수반되는 기록 자료를 의미하며, 기술 사양서, 파일 형식 문서 및 응용 프로그램 프로그래밍 인터페이스(API) 정보 등이 포함됩니다.

"효력 발생일"이란 사용자가 SDK 를 다운로드하거나 다른 방법으로 액세스한 날짜를 의미합니다.

"물질적 개선"이란 중대한 사업적 가치를 부가하는 확장적 또는 추가적 중요 기능을 제공하는, 인식 및 측정이 가능하고 정의할 수 있는 개선 사항을 의미합니다.

"목적 코드 재배포용 파일"은 본 계약의 연계로 사용자에게 제공된 SDK 버전으로 포함되어 있을 경우, /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, 그리고 /runtimes/air/android/device/Runtime.apk 폴더에 위치하고 있는 목적 코드 형식 파일을 의미합니다.

"런타임 구성 요소"는 런타임 소프트웨어 디렉토리(즉, runtime 폴더)에 포함되어 있거나, 또는 utilities 디렉토리나 설치 파일에 있는 런타임 소프트웨어 유틸리티에 포함된 개별 파일, 라이브러리 또는 실행 코드를 의미합니다. Adobe AIR.dll, 런타임 실행 파일, template.exe 및 template.app 등이 런타임 구성 요소의 예입니다.

"런타임 소프트웨어"란 최종 사용자가 설치하는 것으로서 "Adobe AIR"라는 이름의 목적 코드 형식으로 만들어진 Adobe 런타임 소프트웨어를 의미하며, 해당 소프트웨어에 대한 모든 업데이트를 Adobe 가 제공합니다.

"SDK"란 빌드 도구, 문서, 목적 코드 재배포용 파일, 런타임 구성 요소, SDK 소스 파일 및 샘플 코드를 의미합니다.

"SDK 소스 파일"이란 본 계약에 수반되는 "framework" 디렉토리에 포함되는 소스 코드 파일입니다.

"샘플 코드"란 문서에 명시되어 있는 소스 코드 형태의 샘플 소프트웨어 또는 "sample code", "samples", "sample application code", "quickstart code" 또는 "snippets"와 같은 디렉토리를 의미합니다.

3. 사용권.

아래에 명시된 요건 및 제한 사항을 비롯한 본 계약의 조항과 조건에 따라 Adobe 는 다음과 같이 문서에 부합하도록 SDK 를 사용할 수 있는 비독점적, 비양도성 권한을 사용자에게 부여합니다.

3.1 설치, 사용 및 복사. 사용자는 개발자 응용 프로그램을 개발할 목적으로만 빌드 도구 및 런타임 구성 요소를 설치하고 사용할 수 있습니다. 사용자는 내부적인 개발자 응용 프로그램을 개발할 목적으로 적절한 수량으로 제한된 SDK 의 사본을 만들 수 있습니다.

3.2 수정. 사용자는 관독 가능한(예를 들어, 소스 코드) 형식으로 제공된 샘플 코드 및 SDK 소스 파일을 수정할 수 있습니다. 수정된 샘플 코드 및 SDK 소스 파일은 사용자의 개발자 응용 프로그램에 도입이 가능합니다. 사용자는 어떠한 방법으로든 빌드 도구(사용자에게 변경을 허락하는 제 3 자 라이선스에 의해 보호를 받는 파일은 제외), 문서 또는 런타임 소프트웨어를 변경해서는 안됩니다. 사용자는 어떠한 경우에서도 SDK 가 (a) 소스 코드 형태로 공개 또는 배포되거나, (b) 파생물을 만들어 내기 위한 목적으로 허가되거나, (c) 무료로 재배포될 수 있다고 해석될 수 있는(SDK 가 사용, 변경 및/또는 배포되는 조건으로서 라이선스 또는 체계의 대상이 되어서는 안됩니다. 사용자는 Adobe 의 관련 통지 사항, 상표, 로고 또는 관련 통지 사항을 비롯하여, 본 계약에 따라 사용자가 직접 수정할 수 있는 샘플 코드 또는 SDK 소스 파일을 제외한 SDK 상에 또는 그 내부에서 나타나는 Adobe(해당 사용권자 포함)의 저작권 통지 사항을 삭제하거나 어떠한 방식으로든 변경할 수 없습니다.

3.3 배포.

(a) 배포권. 아래에 명시된 요건 및 제한 사항을 포함한 본 계약의 모든 조항에 따라, 사용자는 다음과 같이 샘플 코드와 SDK 소스 파일 및 목적 코드 재배포용 파일을 복사하고 배포할 수 있습니다.

(i) 개발자 응용 프로그램과 함께 배포. 사용자는 (A) 개발자 응용프로그램과 연계된 모든 경우에, 소스 코드에 있는 샘플 코드와 SDK 소스 파일, 목적 코드, 수정되거나 비수정된 형식, 그리고 (B) 각각 /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib 및 /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, and /runtimes/air/android/device/Runtime.apk 폴더의 목적 코드 재배포용 파일을 사용함으로써 Mac, Windows, iOS 또는 Android 용 개발자 응용프로그램으로 자동 연계(예. 빌드 도구 사용의 부산물로 단독으로 통합된)되는 목적 코드 재배포용 파일의 배포가 가능합니다.

(ii) 샘플 코드를 독립적으로 배포. 사용자는 샘플 코드(SDK 소스 파일 제외)에 대한 처음 수정을 통해 실질적 개선 효과를 얻는 경우에 한해, 이러한 코드를 독립적으로 또는 기타 소프트웨어와 함께 소스 코드 또는 목적 코드 형태로 배포할 수 있습니다.

(iii) SDK 소스 파일의 배포. 귀하는 SDK 소스 파일(샘플 코드 제외)에 대한 처음 수정을 통해 물질적 개선 효과를 얻고, (A) 해당 수정 파일에 저작권 소유를 나타내는 저작권 통지를 포함시키고, (B) SDK 소스 파일과 함께 배포되는 새로운 패키지나 클래스 이름으로 "mx", "mxm1", "flex", "flash", "fl" 또는 "adobe"를 사용하지 않는 경우에 한해, 이러한 파일을 독립적으로 또는 개발자에 유용한 다른 구성 요소와 함께 소스 코드 또는 목적 코드 형태로 배포할 수 있습니다.

(iv) 빌드 도구의 배포 불가. 본 계약은 사용자에게 빌드 도구(사용자에게 배포를 허락하는 제 3 자 라이선스에 의해 보호를 받는 파일은 제외), 문서 또는 런타임 소프트웨어를 배포할 수 있는 권한을 부여하지 않습니다. 사용자는 어떠한 경우에서도 SDK 가 (A) 소스 코드 형태로 공개 또는 배포되거나, (B) 파생물을 만들어 내기 위한 목적으로 허가되거나, (C) 무료로 재배포될 수 있다고 해석될 수 있는(SDK 가 사용, 변경 및/또는 배포되는 조건으로서 라이선스 또는 체계의 대상이 되어서는 안됩니다. 이러한 구성 요소를 사용자 제품 또는 서비스와 함께 배포할 수 있는 권한을 얻을 수 있는 방법은 http://www.adobe.com/go/redistributeairSDK_kr 를 참조하십시오.

(b) 배포 요건. 본 계약에 따라 사용자가 샘플 코드 또는 SDK 소스 파일을 배포하는 경우, 해당 코드, 파일, 관련 개발자 응용 프로그램 또는 이러한 코드나 파일이 사용된 기타 대형 작업에 저작권 통지를 포함시켜야 합니다. 사용자는 Adobe 로부터 사전에 서면상 허가를 받지 않은 상태로 (i) 개발자 응용 프로그램 또는 기타 소프트웨어가 Adobe 의 "인증"을 받았거나 다른 방법으로 보증을 받았다고 명시해서는 안되며 (ii) 개발자 응용 프로그램 또는 기타 소프트웨어를 홍보하기 위해 Adobe 의 이름이나 상표를 사용해서도 안됩니다. Adobe 는 소프트웨어 업데이트 또는 지원에 대해 사용자 또는 제 3 자에게 책임을 지지 않으며 사용자의 배포로 야기될 수 있는 책임을 지지 않습니다.

4. 면책.

사용자는 모든 SDK 구성 요소 또는 개발자 응용 프로그램의 배포로 인하거나 이것과 관련하여 발생하는 모든 책임, 손해, 소송, 피해 또는 손해 배상(제품 책임, 보증 및 지적 재산권 손해 배상과 모든 비용, 수수료 및 변호사비 포함)으로부터 Adobe 가 피해를 입지 않도록 보호하는 것에 동의합니다. 이러한 경우 Adobe 는 해당 손해 배상을 해결하기 위해 사용자와 협력하며 모든 비용은 사용자 부담입니다.

5. 개발 요건 및 제한 사항.

5.1 개발. 사용자는 Adobe 가 문서상으로 명시하지 않은 방법으로 개별적인 런타임 구성 요소와 상호 작용을 하는 개발자 응용 프로그램을 비롯하여 소프트웨어도 만들거나 배포해서는 안됩니다. 사용자는 설치되지 않은 런타임 소프트웨어 인스턴스와 상호 작용을 하는 모든 개발자 응용 프로그램을 비롯한 소프트웨어를 제작 또는 배포해서는 안됩니다. 사용자는 설치 없이 실행되는 개발자 응용 프로그램을 만들거나

배포해서는 안됩니다. 사용자는 본 계약에서 금지한 소프트웨어를 개발하기 위해 빌드 도구 또는 기타 SDK 구성 요소를 설치하거나 사용해서는 안됩니다. 본 조항 5.1 을 준수하지 못하는 경우 본 계약을 위반한 것이 되어 귀하에게 부여된 모든 권한이 즉시 종료됩니다.

5.2 기타 금지 사항. 사용자는 (a) 시스템, 데이터 또는 개인 정보를 손상시키거나, 유해한 영향을 미치거나, 은밀하게 가로채거나, 소유권을 박탈하는 바이러스, 트로이 목마, 웜, 시간 폭탄, 캔슬봇 또는 기타 컴퓨터 프로그래밍 루틴을 포함하거나, (b) 의도된 대로 또는 홍보된 대로 사용 시 법, 법령, 조례, 규정 또는 권한(지적 재산권, 컴퓨터 스파이웨어, 개인정보 보호, 수출 통제, 불공정 거래, 차별 반대 또는 광고 등에 관한 모든 법, 법령, 규정 또는 권한을 무제한적으로 포함)을 위반하거나, (c) Adobe 또는 제 3 자 프로그램이나 소프트웨어의 작동을 방해하는 프로그램, 소프트웨어 또는 서비스를 만들거나, 개발하거나, 사용하기 위해 SDK 를 사용해서는 안됩니다.

5.3 AVC 코덱 사용. 본 제품은 AVC 특허 포트폴리오에 의거하여 허가가 된 제품으로, 상업적이 아닌 개인 용도로 사용하도록 다음 경우에 허용되었습니다. (a) AVC 표준("AVC 비디오")을 준수하는 인코드 비디오 및/또는 (b) 상업용이 아닌 개인 용도로 사용하는 소비자가 인코딩한 AVC 비디오 디코드 및/또는 AVC 비디오를 제공하는 허가 받은 비디오 공급자로부터 취득한 비디오가 해당 경우입니다. 그 이외의 사용에 대해서는 사용권이 허가되지 않거나 묵시적으로 허용하지 않습니다. 추가 정보는 MPEG LA, L.L.C.에서 제공하는 <http://www.mpegla.com> 을 참조하십시오.

5.4 MP3 코덱 사용. 사용자는 런타임 라이브러리 또는 빌드 도구를 수정해서는 안됩니다. 사용자는 공인 런타임 API 를 통하지 않는 다른 방법으로 런타임 라이브러리 내에서 MP3 코덱을 액세스할 수 없습니다. PC 가 아닌 장치에서 작동하고 MP3 에 추가되는 데이터를 가진 SWF, FLV 또는 기타 파일 형식 내에 포함되지 않는 MP3 데이터를 디코딩하는 개발자 응용 프로그램을 개발, 사용 또는 배포하려면 1 개 이상의 제 3 자 라이선스가 필요할 수 있습니다.

6. 지적 재산권.

SDK 와 Adobe 가 귀하에게 허가한 사본은 Adobe Systems Incorporated 및 공급자의 지적 재산이며 이들의 소유가 됩니다. 컴파일되거나 목적 코드 형태로 사용자에게 제공된 SDK 구성 요소의 구조, 조직 및 코드는 Adobe Systems Incorporated 및 그 공급자의 중요한 거래 비밀 및 기밀 정보 사항입니다. SDK 는 미국 저작권법, 국제조약 및 소프트웨어가 사용되는 국가의 관계 법률에 의해 보호됩니다. 본 계약에 명시된 경우를 제외하고는, 본 계약은 사용자에게 SDK 에 대한 어떠한 지적재산권도 부여하지 않으며 명시적으로 부여되지 않은 모든 권리는 Adobe 가 보유하고 있습니다.

7. 역 엔지니어링.

해당 법률에 의하여 명시적으로 역 컴파일 이 허용된 범위를 제외하고는, 컴파일 되거나 목적 코드 형태로 사용자에게 제공된 SDK 의 역 엔지니어링, 역컴파일, 분해 또는 소스 코드를 알아내기 위한 기타 시도를 하지 않아야 합니다.

8. Adobe 개발 비-블로킹.

Adobe 가 최근 개발하고 있거나 미래에 개발 예정인 기술이나 제품이 사용자가 본 사용권을 바탕으로 개발할 수도 있는 제품과 유사한 설계 및/또는 기능성을 지닐 수 있음을 사용자가 인정합니다. Adobe 의 개발, 유지관리 및/또는 기술이나 제품의 배포를 지속할 권한이 본 계약의 모든 사항에서 손상, 제한 또는 생략되어서는 안됩니다. 본 계약을 통해 자회사나 계열사 또는 해당 고객, 직접 또는 간접적으로, 제조, 사용, 수입, 라이선싱, 판매를 위한 대리점과 계약자 또는 모든 Adobe 제품의 판매에 있어 어떠한 방식 어떠한 사용자 소유 특허로도 SDK 로 기인하거나 관련하여 Adobe 에 대항하는 수정을 가하여 주장하지 않을 것을 사용자가 동의하는 것입니다.

9. 시험판 SDK 추가 조항.

SDK 또는 그 구성 요소가 시판전 배포 또는 베타 소프트웨어("시험판 소프트웨어")일 경우에는 이 조항이 적용됩니다. 이 시험판 소프트웨어는 시험판 버전이며, Adobe 의 최종 제품임을 표시하지 않으며, 시스템 고장과 데이터 손실을 초래할 수 있는 버그, 오류 및 기타 문제를 포함할 수 있습니다. Adobe 는 시험판 소프트웨어를 향후 제품화하지 않을 수 있습니다. 사용자가 Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software 와 같은 별도의 서면 계약에 의하여 시험판 소프트웨어를 수령한 경우에 사용자의 소프트웨어 사용은 해당 계약서의 내용을 따릅니다. 사용자는 Adobe 의 요청에 따라 또는 그러한 소프트웨어를 Adobe 가 출시한 경우 모든 시험판 소프트웨어의 사본을 폐기하거나 반환하여야 합니다. 사용자는 그 위험 부담 아래 시험판 소프트웨어를 사용하는 것입니다.

10. 계약기간 및 종료.

본 계약은 효력 발생일로부터 시행되며 상기에 명시된 내용에 따라 본 계약이 종료되지 않는 한 지속됩니다. Adobe 는 사용자가 계약서 조항을 위반할 경우 즉시 본 계약을 종료할 수 있습니다. 제 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 및 15 조항은 본 계약이 종료된 후에도 적용됩니다. 본 계약이 종료되면, 사용자는 SDK 의 사용 및 배포를 모두 중단하고 Adobe 로 반환하거나 Adobe 의 요청에 따라 SDK 를 간존 사본과 함께 즉시 폐기(서면상 폐기 확인서에 따라)해야 합니다.

11. 수출 제한.

SDK 는 미국 수출 관리 규정("EAR")을 따르고 사용자는 계약을 통해 EAR 의 준수를 인정하는 것입니다. 사용자는 SDK 나 그 일부분을 직접이나 간접으로 다음 대상에게 수출 또는 재수출 할 수 없습니다. (a) 미국 수출 관리 규정(최근에 포함되었지만, 쿠바, 이란, 북한, 수단 및 시리아에는 제한 불필요)하에 있는 모든 국가, (b) 원자력, 화학이나 생물학 무기 또는 로켓 시스템, 우주 발사체 또는 무인 항공기 시스템의 설계, 개발 또는 생산에 활용하려고 의도하는 자로서, 사용자가 알고 있거나 그 사용 목적을 알고 있는 모든 최종 사용자, (c) 미국 정부 연방 기관에 의해 미국 수출 관리 규정에 금지되어 있는 모든 최종 사용자 등이 그 대상입니다. 이에 추가하여, 사용자는 SDK 의 수입, 수출 또는 사용할 권리에 영향을 줄 수 있는 사법권에 있어 모든 현지 법을 준수할 책임을 집니다.

12. 최종 사용자로서의 미국 정부에 대한 고지.

미국 정부 최종 사용자에 대하여, Adobe 는 적절한 경우에, 미 대통령 시행령 제 11246 조, 개정 시행령인 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 의 제 402 조 (38 USC 4212), Rehabilitation Act of 1973 의 제 503 조, 개정 시행령인 41 CFR 의 60-1 에서 60-60, 60-250 및 60-741 에 규정된 모든 적용 가능한 평등 기회 법에 따를 것에 동의합니다. 앞서 언급된 차별 금지 조치 및 규정은 이 계약의 일부로 봅니다.

13. 상표.

"Adobe® AIR™"는 Adobe 사의 서면 사용권 소유자를 제외하고 타인에 의한 사용을 금지하는 Adobe 의 상표입니다. 귀하는 Adobe AIR 상표 또는 기타 Adobe 상표를 개발자 응용 프로그램의 제목이나 Adobe AIR 과 관련된 회사 이름, 도메인 이름 또는 서비스 이름에 전체 또는 부분적으로 포함시키지 않아야 합니다. 사용자는 사용자의 개발자 응용 프로그램이 Adobe AIR Runtime 소프트웨어와 상호 운용성이 있다는 사실을 "works with Adobe® AIR™" 또는 "for Adobe® AIR™" 로 표시해야 합니다. 사용자의 개발자 응용 프로그램이 Adobe AIR 런타임 소프트웨어와 상호 운용성이 있다는 사실을 나타내기 위한 목적으로만 사용자의 개발자 응용 프로그램을 "Adobe® AIR® 응용 프로그램"으로 참조하기 위해 Adobe AIR 상표의 사용이 가능하게 됩니다.

14. 준거법.

사용자가 사업적인 목적이 아닌 개인적인 목적으로만 SDK 를 사용하는 소비자일 경우, 본 계약은 사용자가 SDK 사용권을 구입한 관할지의 법에 따릅니다. 사용자가 해당 소비자가 아닌 경우, 본 계약서는 다음의 실체법에 의하여 규율되고 해석됩니다. (a) 이 소프트웨어 사용권을 미합중국, 캐나다 또는 멕시코에서 취득한 경우에는 캘리포니아 주, (b) 일본, 중국, 대한민국 또는 동남 아시아 국가와 같이 표의 문자(예: 한자)를 공식 언어로 사용하는 국가 또는 표의 문자와 유사한 구조의 언어(예: 한글, 가나)를 사용하는 국가에서 취득한 경우에는 일본, (c) 그 외의 지역에서 취득한 경우에는 영국 법률에 따릅니다. 캘리포니아 주 법률이 적용될 경우에는 산타클라라 주 법원, 일본 법률이 적용될 경우에는 동경지방법원, 영국 법률이 적용될 경우에는 영국 런던 관할 법원이 이 계약서와 관련한 모든 분쟁에 대하여 비독점적 관할권을 지닙니다. 본 계약서는 관할 지역의 국제 사법 또는 국제 물품 매매계약에 관한 UN 협약의 적용을 받지 않습니다.

15. 일반 규정.

이 계약서의 일부에 그 효력이 없거나 집행력이 없는 경우에도 계약서의 적법성에는 영향을 미치지 않으며, 이 계약서의 조항에 따라 유효성과 집행력이 유지됩니다. Adobe 의 업데이트를 통해 추가 또는 변경 조항에 대한 사용자의 사용을 허가할 것입니다. 본 계약에서 "포함되다" 또는 "포함되는"의 사용은 "제한 없는 포함"을 의미합니다. 본 계약서는 소프트웨어와 관련하여 Adobe 와 사용자 사이에 체결된 완전 계약이며, SDK 와 관련한 다른 진술, 논의, 약정, 교신 또는 광고에 우선합니다.

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
UMOWA LICENCYJNA NA PAKIET SDK
ADOBE® AIR® 3 SDK

1. BRAK GWARANCJI, OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI, UMOWA WIĄŻĄCA ORAZ DODATKOWE WARUNKI I UMOWY.

1.1 BRAK GWARANCJI. UŻYTKOWNIK PRZYJMUJE DO WIADOMOŚCI, ŻE PAKIET SDK (ZGODNIE Z DEFINICJĄ PODANĄ PONIŻEJ) MOŻE BYĆ PODATNY NA WYSTĘPOWANIE I/LUB POWSTAWANIE PROBLEMÓW ZE STABILNOŚCIĄ. PAKIET SDK JEST UDOSTĘPNIANY UŻYTKOWNIKOWI W FORMIE, W JAKIEJ ISTNIEJE, A SPÓŁKA ADOBE I JEJ DOSTAWY WYKLUCZAJĄ WSZELKIE GWARANCJE I ODPOWIEDZIALNOŚĆ WOBEC UŻYTKOWNIKA. UŻYTKOWNIK PRZYJMUJE DO WIADOMOŚCI, ŻE ADOBE NIE UDZIELA JAKICHKOLWIEK GWARANCJI WYRAŻNYCH, DOROZUMIANYCH ANI USTAWOWYCH W ODNIESIENIU DO PAKIETU SDK, A W SZCZEGÓLNOŚCI JAKICHKOLWIEK GWARANCJI DZIAŁANIA, PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, ZADOWALAJĄCEJ JAKOŚCI, NIENARUSZANIA PRAW OSÓB TRZECICH LUB PRZYDATNOŚCI DO JAKIEGOKOLWIEK KONKRETNEGO CELU. UŻYTKOWNIK BIERZE NA SIEBIE CAŁE RYZYKO ZWIĄZANE Z JAKOŚCIĄ I DZIAŁANIEM PAKIETU SDK, WYKORZYSTANIA TEGO PAKIETU I UZYSKIWANYCH ZA JEGO POMOCĄ WYNIKÓW. Adobe nie ma obowiązku zapewnienia użytkownikowi konserwacji, wsparcia technicznego lub aktualizacji jakichkolwiek części pakietu SDK. Powyższe ograniczenia i wykluczenia będą obowiązywać w maksymalnym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo, nawet, jeśli którykolwiek ze środków zapobiegawczych okaże się nieskuteczny.

1.2 Ograniczenie odpowiedzialności. ADOBE ANI DOSTAWCY ADOBE NIE BĘDĄ W ŻADNYM WYPADKU PONOSILI ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC UŻYTKOWNIKA ZA JAKIEKOLWIEK STRATY, SZKODY, ROSZCZENIA LUB KOSZTY DOWOLNEGO RODZAJU, W TYM ZA SZKODY WYNIKOWE, POŚREDNIE LUB UBOCZNE, UTRATĘ ZYSKÓW LUB OSZCZĘDNOŚCI, SZKODY WYNIKAJĄCE Z PRZERW W PROWADZENIU DZIAŁALNOŚCI, USZKODZENIE CIAŁA LUB BRAK NALEŻYTEJ STARANNOŚCI, LUB ZA ROSZCZENIA WYSUNIĘTE PRZEZ OSOBY TRZECIE, NAWET JEŻELI PRZEDSTAWICIEL ADOBE ZOSTAŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKIEJ STRATY, SZKODY, ROSZCZENIA LUB KOSZTÓW. POWYŻSZE WYŁĄCZENIA I OGRANICZENIA MAJĄ ZASTOSOWANIE W ZAKRESIE, W JAKIM SĄ DOZWOLONE PRZEPISAMI PRAWA OBOWIĄZUJĄCYMI W KRAJU UŻYTKOWNIKA. ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ ADOBE I JEJ DOSTAWCÓW Z TYTUŁU NINIEJSZEJ UMOWY LUB W ZWIĄZKU Z NIĄ JEST OGRANICZONA DO EWENTUALNEJ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA PAKIET SDK. NINIEJSZE OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ADOBE I DOSTAWCÓW ADOBE BĘDZIE MIAŁO ZASTOSOWANIE NAWET W WYPADKU ZASADNICZEGO LUB ISTOTNEGO NARUSZENIA LUB NARUSZENIA ZASADNICZYCH LUB ISTOTNYCH WARUNKÓW NINIEJSZEJ UMOWY. Postanowienia niniejszej umowy nie ograniczają odpowiedzialności Adobe ani dostawców Adobe wobec użytkownika w przypadku śmierci lub uszkodzenia ciała spowodowanego niedbalstwem Adobe, w przypadku czynu niedozwolonego bądź oszustwa. Adobe występuje w imieniu swoich dostawców w celu zrzeczenia się, wyłączenia lub ograniczenia zakresu zobowiązań, gwarancji lub odpowiedzialności, ale tylko w tym zakresie i tylko w tym celu.

1.3 Umowa wiążąca. Niniejsza umowa określa warunki instalacji i używania pakietu SDK. Użytkownik zgadza się, że umowa ta jest dla niego wiążąca tak samo, jak każda pisemna umowa wynegocjowana i podpisana przez użytkownika. Pobranie, zainstalowanie, skopiowanie, zmodyfikowanie lub rozpowszechnianie całości lub jakichkolwiek części pakietu SDK jest równoznaczne z akceptacją wszystkich warunków niniejszej umowy. Postanowienia niniejszej umowy są obowiązujące dla użytkownika oraz podmiotu prawnego, który uzyskał pakiet SDK lub w imieniu którego pakiet będzie używany: na przykład pracodawcy użytkownika. Jeśli użytkownik nie zgadza się na warunki niniejszej umowy, nie powinien używać pakietu SDK.

1.4 Dodatkowe warunki i umowy. Użytkownika może wiązać ze spółką Adobe odrębna umowa zawarta na piśmie, która uzupełnia lub zastępuje całość bądź część niniejszej umowy. Korzystanie z materiałów osób trzecich zawartych w pakiecie SDK może podlegać innym warunkom typowym dla umów licencyjnych, zawartym w pliku „Czytaj mnie” dołączonym do takich materiałów lub w „Informacjach o Oprogramowaniu Osób Trzecich i/lub Dodatkowych Warunkach i Postanowieniach” dostępnych na stronie http://www.adobe.com/go/thirdparty_pl. W wypadku kolidowania takich innych warunków z warunkami niniejszej umowy te inne warunki zastępują warunki niniejszej umowy w całości lub częściowo.

2. DEFINICJE.

„Adobe” oznacza spółkę Adobe Systems Incorporated zarejestrowaną w stanie Delaware, z siedzibą pod adresem 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, o ile obowiązuje pkt 14(a) niniejszej umowy; w przeciwnym razie oznacza spółkę Adobe Systems Software Ireland Limited, z siedzibą pod adresem 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irlandia, zorganizowaną zgodnie z prawem irlandzkim i będącą podmiotem podporządkowanym i licencjobiorcą względem Adobe Systems Incorporated.

„Narzędzia do Budowania” oznaczają pliki kompilacji, kompilatory i biblioteki wykonawcze (ale nie kompletne Oprogramowanie Środowiska Wykonawczego) dołączone do niniejszej umowy, w tym na przykład zawartość katalogów bin, lib i runtime, pliki adl.exe, adl.bat oraz adt.jar.

„Aplikacja Programisty” oznacza oprogramowanie aplikacyjne użytkownika, które spełnia wymogi określone w tej umowie, w tym w punkcie 5.1, i które albo (a) współdziała z Oprogramowaniem Środowiska Wykonawczego, albo (b) jest aplikacją utworzoną na podstawie Narzędzi do Budowania.

„Dokumentacja” oznacza pisemną dokumentację dołączoną do niniejszej umowy, w tym na przykład specyfikacje techniczne, dokumentację formatów plików oraz informacje o aplikacyjnym interfejsie programistycznym (API).

„Data Wejścia w Życie” oznacza datę, w której użytkownik pobrał pakiet SDK lub w inny sposób uzyskał do niego dostęp.

„Istotne Udoskonalenie” oznacza odczuwalne, mierzalne i dające się zdefiniować udoskonalenie, które wprowadza istotną rozszerzoną lub dodatkową funkcjonalność istotnie zwiększającą wartość biznesową.

„Kod Obiektowy do Redystrybucji” oznacza pliki w formacie kodu obiektowego umieszczone w folderach /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib i /lib/android/lib/runtimeClasses.jar oraz /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, jeśli zostały dołączone do wersji pakietu SDK udostępnionej użytkownikowi w powiązaniu z niniejszą umową.

„Składniki Wykonawcze” oznaczają dowolne pojedyncze pliki, biblioteki lub kod wykonywalny zawarty w katalogu Oprogramowania Środowiska Wykonawczego (np. w folderze runtime) lub narzędzia Oprogramowania Środowiska Wykonawczego umieszczone w katalogu utilities bądź pliki instalatora. Składnikami Wykonawczymi są na przykład: plik Adobe AIR.dll, pliki wykonywalne środowiska wykonawczego, plik template.exe i plik template.app.

„Oprogramowanie Środowiska Wykonawczego” oznacza środowisko wykonawcze Adobe w formacie kodu obiektowego o nazwie „Adobe AIR”, przeznaczone do instalowania przez użytkowników końcowych, oraz wszystkie uaktualnienia takiego oprogramowania udostępniane przez Adobe.

„SDK” oznacza pakiet składający się z Narzędzi do Budowania, Dokumentacji, Kodu Obiektowego do Redystrybucji, Składników Wykonawczych, Plików Źródłowych Pakietu SDK oraz Kodu Przykładowego.

„Pliki Źródłowe Pakietu SDK” oznaczają pliki kodu źródłowego umieszczone w katalogu „frameworks” dołączonego do niniejszej umowy.

„Kod Przykładowy” oznacza przykładowe oprogramowanie w formacie kodu źródłowego określane w Dokumentacji lub katalogach mianem „kodu przykładowego”, „przykładów”, „przykładowego kodu aplikacji”, „urywków kodu” lub „wycinków”.

3. LICENCJA.

Zgodnie z warunkami niniejszej umowy, w szczególności z uwzględnieniem określonych poniżej wymagań i ograniczeń, Adobe udziela użytkownikowi niewyłączonego, nieprzeznaczonego prawa do używania pakietu SDK zgodnie z Dokumentacją na następujących warunkach:

3.1 Instalacja, używanie i kopiowanie. Użytkownik może zainstalować Narzędzia do Budowania i Składniki Wykonawcze oraz używać ich wyłącznie w celu opracowywania Aplikacji Programisty spełniających określone warunki. Dozwolone jest sporządzenie ograniczonej, uzasadnionej liczby kopii pakietu SDK na potrzeby opracowywania Aplikacji Programisty w organizacji użytkownika.

3.2 Modyfikacja. Użytkownik może modyfikować Kod Przykładowy i Pliki Źródłowe Pakietu SDK udostępnione mu w formacie czytelny dla człowieka (tj. jako kod źródłowy). Dozwolone jest włączanie zmodyfikowanego Kodu Źródłowego i Plików Źródłowych Pakietu SDK w Aplikacjach Programisty opracowanych przez użytkownika. Niedozwolone jest modyfikowanie w jakikolwiek sposób Narzędzi do Budowania (z wyjątkiem plików podlegających licencjom podmiotów trzecich, które na to zezwalają), Dokumentacji ani Oprogramowania Środowiska Wykonawczego. Użytkownik nie ma w żadnym wypadku prawa do podejmowania działań zmierzających do objęcia pakietu SDK licencją lub umową, z której mogłoby wynikać, że warunkiem użytkowania, modyfikacji i/lub rozpowszechniania jest (a) ujawnienie lub rozpowszechnianie kodu źródłowego pakietu SDK; (b) udzielenie licencji na pakiet SDK w zakresie niezbędnym do tworzenia dzieł pochodnych; (c) bezpłatne rozpowszechnianie pakietu SDK. Użytkownik nie może usuwać ani w jakikolwiek inny sposób modyfikować informacji o prawach autorskich, znaków towarowych, znaków graficznych i powiązanych z nimi zastrzeżeń, a także jakichkolwiek innych informacji o prawach własności spółki Adobe (i jej ewentualnych licencjodawców) uwidocznionych na lub w jakiegokolwiek części pakietu SDK innej niż Kod Przykładowy lub Pliki Źródłowe Pakietu SDK istotnie zmodyfikowane przez użytkownika zgodnie z niniejszą umową.

3.3 Rozpowszechnianie.

(a) Prawa do rozpowszechniania. Zgodnie z postanowieniami niniejszej umowy, z uwzględnieniem określonych poniżej wymagań i ograniczeń, użytkownik może kopiować i rozpowszechniać Kod Przykładowy, Pliki Źródłowe Pakietu SDK i Kod Obiektowy do Redystrybucji na następujących warunkach:

(i) Rozpowszechnianie razem z Aplikacją Programisty. Dozwolone jest rozpowszechnianie (A) Kodu Przykładowego i Plików Źródłowych Pakietu SDK w formie kodu źródłowego lub kodu obiektowego, w formie zmodyfikowanej lub niezmodyfikowanej każdorazowo włączonej do Aplikacji Programisty opracowanej przez użytkownika oraz (B) Kodu Obiektowego do Redystrybucji wyłącznie w formie kodu automatycznie włączonego (tj. jako skutek uboczny użycia przez użytkownika Narzędzi do Budowania) do Aplikacji Programisty dla platformy Mac, Windows, iOS lub Android, pobranego odpowiednio z folderów /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib i /lib/android/lib/runtimeClasses.jar oraz /runtimes/air/android/device/Runtime.apk; oraz

(ii) Rozpowszechnianie Kodu Przykładowego w formie autonomicznej. Dozwolone jest rozpowszechnianie Kodu Przykładowego (ale nie Plików Źródłowych Pakietu SDK) w formacie źródłowym lub obiektowym, w formie autonomicznej lub w powiązaniu z innym oprogramowaniem, pod warunkiem, że użytkownik wcześniej wprowadzi do takiego kodu modyfikacje skutkujące Istotnymi Udoskonaleniami; oraz

(iii) Rozpowszechnianie Plików Źródłowych Pakietu SDK. Dozwolone jest rozpowszechnianie Plików Źródłowych Pakietu SDK (ale nie Kodu Przykładowego) w formacie źródłowym lub obiektowym, w formie autonomicznej lub w powiązaniu z innym oprogramowaniem, pod warunkiem że użytkownik wcześniej wprowadzi do takich plików modyfikacje skutkujące Istotnymi Udoskonaleniami, oraz pod warunkiem że użytkownik (A) umieści w takich zmodyfikowanych plikach informacje o prawach autorskich do nich; i (B) żadne nowe nazwy pakietów lub klas rozpowszechnianych z Plikami Źródłowymi Pakietu SDK nie będą zawierały ciągów znaków „mx”, „mxml”, „flex”, „flash”, „fl” lub „adobe”.

(iv) Zakaz rozpowszechniania Narzędzi do Budowania. Niniejsza umowa nie daje użytkownikowi prawa do rozpowszechniania Narzędzi do Budowania (z wyjątkiem plików podlegających licencjom podmiotów trzecich, które na to zezwalają), Dokumentacji ani Oprogramowania Środowiska Wykonawczego. Użytkownik nie ma w żadnym wypadku prawa do podejmowania działań zmierzających do objęcia pakietu SDK licencją lub umową, z której mogłoby wynikać, że warunkiem użytkowania, modyfikacji i/lub rozpowszechniania jest (A) ujawnienie lub rozpowszechnianie kodu źródłowego pakietu SDK; (B) udzielenie licencji na pakiet SDK w zakresie niezbędnym do tworzenia dzieł pochodnych; (C) bezpłatne rozpowszechnianie pakietu SDK. Informacje na temat uzyskiwania praw do rozpowszechniania takich komponentów z własnymi produktami lub usługami można znaleźć na stronie http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_pl.

(b) Wymagania związane z rozpowszechnianiem. Jeśli użytkownik rozpowszechnia Kod Przykładowy lub Pliki Źródłowe Pakietu SDK na mocy tej umowy, jest zobowiązany do umieszczenia informacji o prawach autorskich w takim kodzie, plikach, odpowiedniej Aplikacji Programisty lub innych większych dziełach zawierających taki kod lub pliki. Niedozwolone jest (i) składanie jakichkolwiek deklaracji, jakoby Aplikacja Programisty lub inne programy były „certyfikowane” przez Adobe lub w inny sposób objęte gwarancjami Adobe; (ii) wykorzystanie nazwy lub znaków towarowych Adobe w promocji i sprzedaży jakichkolwiek Aplikacji Programisty lub innego oprogramowania bez pisemnego zezwolenia Adobe. Spółka Adobe nie jest wobec użytkownika ani innych osób zobowiązana do aktualizacji oprogramowania, zapewnienia wsparcia ani nie ma żadnych innych zobowiązań wynikających z rozpowszechniania kodu i plików przez użytkownika.

4. ZABEZPIECZENIE I OCHRONA PRZED ROSZCZENIAM I.

Użytkownik zgadza się bronić i zabezpieczyć Adobe przed roszczeniami z tytułu jakiegokolwiek odpowiedzialności, strat, postępowań, szkód lub roszczeniami innego rodzaju (w tym roszczeniami z tytułu odpowiedzialności za produkt, gwarancji, praw autorskich, wraz ze wszystkimi uzasadnionymi wydatkami, kosztami i opłatami za obsługę prawną) zgłaszanymi w związku przyczynowym lub innym z rozpowszechnianiem całości lub jakichkolwiek części pakietu SDK lub jakichkolwiek Aplikacji Programisty — pod warunkiem że Adobe będzie współdziałać z użytkownikiem, na koszt użytkownika, w rozpatrywaniu każdego takiego roszczenia.

5. WYMAGANIA I OGRANICZENIA DOTYCZĄCE TWORZENIA OPROGRAMOWANIA.

5.1 Tworzenie oprogramowania. Użytkownik nie będzie tworzył ani rozpowszechniał jakiegokolwiek oprogramowania, w tym jakichkolwiek Aplikacji Programisty, które współdziałałyby z poszczególnymi Składnikami Wykonawczymi w sposób nieudokumentowany przez Adobe. Użytkownik nie będzie tworzył ani rozpowszechniał jakiegokolwiek oprogramowania, w tym jakichkolwiek Aplikacji Programisty, zaprojektowanego w taki sposób, by współdziałało z odinstalowaną instancją Oprogramowania Środowiska Wykonawczego. Użytkownik nie będzie tworzył ani rozpowszechniał jakichkolwiek Aplikacji Programisty, które działałyby bez instalacji. Nie jest dozwolone instalowanie ani używanie Narzędzi do Budowania lub innych części pakietu SDK do tworzenia oprogramowania objętego zakazem wynikającym z tej umowy. Nieprzestrzeganie postanowień niniejszego punktu 5.1 będzie stanowić złamanie warunków umowy i spowoduje natychmiastowe odebranie użytkownikowi praw przyznanych mu na jej mocy.

5.2 Pozostałe zakazy. Użytkownik nie będzie używał pakietu SDK do tworzenia, opracowywania lub wykorzystywania jakichkolwiek programów, oprogramowania bądź usług, które (a) zawierają wirusy, konie trojańskie, robaki, bomby z opóźnionym zapłonem, cancelboty lub inne podprogramy przeznaczone do wyrządzenia szkód, zakłócania działania, przechwytywania lub wykradania systemów, informacji bądź danych osobowych, (b) których wykorzystanie zgodne z przeznaczeniem lub deklaracjami handlowymi narusza ustawy, przepisy, rozporządzenia, zarządzenia lub prawa osób trzecich (w tym ustawy, przepisy lub rozporządzenia chroniące własność intelektualną, dotyczące komputerowego oprogramowania szpiegującego, ochrony prywatności, kontroli eksportu, nieuczciwej konkurencji, dyskryminacji lub form reklamy), bądź (c) które zakłócają działanie oprogramowania Adobe lub podmiotów trzecich.

5.3 Wykorzystanie kodeka AVC. NA MOCY LICENCJI NA PAKIET PATENTÓW AVC NA NINIEJSZY PRODUKT UDZIELANA JEST KONSUMENTOWI LICENCJA NA UŻYTKOWANIE DO CELÓW OSOBISTYCH NIEZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GOSPODARCZĄ, OBEJMUJĄCA PRAWO DO (a) KODOWANIA WIDEO ZGODNIE ZE STANDARDEM AVC („WIDEO AVC”) I/LUB (b) DEKODOWANIA WIDEO AVC ZAKODOWANEGO PRZEZ KONSUMENTA W RAMACH DZIAŁAŃ NIEZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ GOSPODARCZĄ I/LUB UZYSKANEGO OD DOSTAWCY MATERIAŁÓW WIDEO, KTÓREMU UDZIELONO LICENCJI NA DOSTARCZANIE WIDEO AVC. NIE UDZIELA SIĘ LICENCJI WYRAŹNEJ ANI DOROZUMIANEJ NA JAKIEKOLWIEK INNE FORMY UŻYTKOWANIA. DODATKOWE INFORMACJE MOŻNA UZYSKAĆ OD SPÓŁKI MPEG LA, L.L.C., POD ADRESEM <http://www.mpegla.com>.

5.4 Wykorzystanie kodeka MP3. Użytkownik nie może modyfikować bibliotek wykonawczych ani Narzędzi do Budowania. Niedozwolone jest uzyskiwanie dostępu do kodeków MP3 w bibliotekach wykonawczych w sposób inny niż za pośrednictwem publicznie udokumentowanych wywołań API środowiska wykonawczego. Tworzenie, używanie i rozpowszechnianie Aplikacji Programisty działającej na urządzeniach innych niż komputery PC, która dekoduje dane MP3 niezawarte w pliku o formacie SWF, FLV lub innym zawierającym nie tylko dane MP3 może wiązać się z koniecznością uzyskania jednej lub większej liczby licencji podmiotów trzecich.

6. PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ.

Pakiet SDK oraz wszelkie kopie pakietu SDK wykonane przez użytkownika za zgodą Adobe stanowią własność intelektualną Adobe Systems Incorporated i jej dostawców. Struktura, organizacja oraz kod pakietu SDK udostępnione użytkownikowi w formie kodu skompilowanego lub obiektowego stanowią wartościową tajemnicę handlową i informacje poufne Adobe Systems Incorporated oraz jej dostawców. Pakiet SDK jest chroniony przepisami prawa autorskiego, w tym prawa autorskiego Stanów Zjednoczonych, postanowieniami traktatów międzynarodowych i przepisami obowiązującymi w kraju, w którym pakiet SDK jest używany. O ile niniejsza umowa nie stanowi wyrażnie inaczej, nie będzie ona służyła jako podstawa przyznania użytkownikowi jakichkolwiek praw własności intelektualnej do pakietu SDK, a wszystkie prawa, które nie zostały jednoznacznie udzielone drugiej stronie, pozostają własnością spółki Adobe.

7. INŻYNIERIA WSTECZNA.

Niedozwolone jest przeprowadzanie procesów inżynierii wstecznej, dekompilacji, dezasemblacji lub stosowania innych metod odkrywania kodu źródłowego całości lub części pakietu SDK udostępnionego użytkownikowi w formie kodu skompilowanego lub obiektowego, z wyjątkiem dekompilacji wyraźnie dozwolonej obowiązującymi przepisami prawa.

8. BRAK PRZESZKÓD W OPRACOWYWANIU WŁASNYCH ROZWIĄZAŃ PRZEZ ADOBE.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Adobe obecnie opracowuje lub może w przyszłości opracować technologie i produkty o budowie i/lub funkcjonalności podobnej do produktów opracowanych przez użytkownika na mocy niniejszej licencji. Żadne ze sformułowań w niniejszej umowie nie ogranicza prawa Adobe do dalszego opracowywania, aktualizowania i/lub rozpowszechniania technologii lub produktów Adobe. Użytkownik oświadcza, że w żaden sposób nie wykorzysta jakiegokolwiek własnego patentu uzyskanego w związku przyczynowym lub innym z pakietem SDK lub modyfikacjami pakietu SDK do prób blokowania wytwarzania, użytkowania, importowania, licencjonowania, oferowania do sprzedaży lub sprzedaży jakichkolwiek produktów Adobe przez spółkę Adobe, jej podmioty podporządkowane lub afiliowane, jej bezpośrednich bądź pośrednich klientów, agentów i podwykonawców.

9. DODATKOWE WARUNKI DOTYCZĄCE WERSJI ZAPOZNAWCZEJ PAKIETU SDK.

Niniejszy artykuł stosuje się do pakietu SDK i wszelkich jego składników będących oprogramowaniem w wersji zapoznawczej lub w wersji beta („Wersja Zapoznawcza Oprogramowania”). Wersja ta jest wersją zapoznawczą, niestanowiącą ostatecznego produktu spółki Adobe, może zawierać defekty, błędy oraz powodować inne problemy, które mogą skutkować awariami systemu lub innymi awariami oraz utratą danych. Spółka Adobe ma prawo nie zdecydować się na wprowadzenie Wersji Zapoznawczej Oprogramowania do obrotu handlowego. Jeżeli użytkownik otrzymał Wersję Zapoznawczą Oprogramowania na podstawie odrębnej umowy na piśmie, takiej jak umowa licencyjna ze spółką Adobe Systems Incorporated na Wersję Zapoznawczą Oprogramowania, korzystanie z Oprogramowania przez Użytkownika również podlega takiej umowie. Na wezwanie Adobe lub w chwili wprowadzenia takiego Oprogramowania do obrotu handlowego użytkownik zwróci Wersję Zapoznawczą Oprogramowania lub ją zniszczy. UŻYTKOWNIK KORZYSTA Z WERSJI ZAPOZNAWCZEJ OPROGRAMOWANIA NA WŁASNE RYZYKO.

10. OKRES OBOWIĄZYWANIA I ROZWIĄZANIE UMOWY.

Niniejsza umowa zaczyna obowiązywać w Dacie Wejścia w Życie i obowiązuje wieczyście, chyba że zostanie rozwiązana zgodnie z niniejszym punktem. Adobe może rozwiązać tę umowę ze skutkiem natychmiastowym, jeśli użytkownik naruszy którekolwiek z jej postanowień. Jednakże punkty 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 i 15 obowiązują również po rozwiązaniu umowy. Z chwilą rozwiązania umowy użytkownik zaprzestanie używania i rozpowszechniania pakietu SDK i na żądanie Adobe niezwłocznie zwróci spółce Adobe lub zniszczy (potwierdzając zniszczenia na piśmie) pakiet SDK oraz wszystkie posiadane jego kopie.

11. REGUŁY DOTYCZĄCE EKSPORTU.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że pakiet SDK podlega przepisom administracyjnym USA dotyczącym eksportu (ang. Export Administration Regulations, „Przepisy EAR”), i zobowiązuje się do przestrzegania Przepisów EAR. Niedozwolone jest eksportowanie lub reeksportowanie pakietu SDK lub jakichkolwiek jego części bezpośrednio lub pośrednio do: (a) krajów objętych ograniczeniami eksportu z USA (obecnie są to Kuba, Iran, Korea Północna, Sudan i Syria, jednak ta lista może być niekompletna); (b) użytkowników końcowych, o których użytkownik wie lub co do których podejrzewa, że będą używać pakietu SDK lub jego części do projektowania, opracowywania lub wytwarzania broni jądrowej, chemicznej lub biologicznej, systemów rakietowych, pojazdów kosmicznych i raket sondażowych bądź systemów bezzałogowych statków powietrznych; ani (c) użytkowników końcowych, którym agencje federalne rządu USA zakazały udziału w transakcjach eksportu z USA. Ponadto użytkownik ma obowiązek przestrzegać wszelkich lokalnych przepisów zgodnie z ustawodawstwem, któremu podlega, a które mogą wpływać na jego prawo do importowania, eksportowania lub używania pakietu SDK.

12. INFORMACJA DLA UŻYTKOWNIKÓW KOŃCOWYCH PODLEGAJĄCYCH RZĄDOWI STANÓW ZJEDNOCZONYCH (U.S. GOVERNMENT END USERS).

W odniesieniu do Użytkowników końcowych podlegających rządowi Stanów Zjednoczonych Adobe zobowiązuje się przestrzegać wszystkich odnośnych przepisów prawa dotyczących równych szans, w tym - jeżeli mają zastosowanie - przepisów Zarządzenia nr 11246 (Executive Order 11246), z późn. zm., Sekcji 402 ustawy z 1974 r. o rehabilitacji społecznej weteranów wojny w Wietnamie (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act, 38 USC 4212) i Sekcji 503 ustawy z 1973 r. o rehabilitacji (Rehabilitation Act 1973), z późn. zm., oraz Części 60-1 do 60-60, 60-250 oraz 60-741 regulacji 41 CFR. Klauzula o działaniach wspierających upośledzone warstwy społeczne (affirmative action clause) oraz regulacje wskazane w poprzednim zdaniu zostają włączone przez odniesienie do niniejszej umowy.

13. ZNAK TOWAROWY.

„Adobe® AIR” jest znakiem towarowym Adobe, z którego nie mogą korzystać inne podmioty, jeśli nie uzyskały pisemnej licencji od Adobe. Niedozwolone jest umieszczanie znaku towarowego Adobe AIR ani innych znaków towarowych Adobe, w całości bądź w części, w tytule Aplikacji Programisty, nazwie przedsiębiorstwa, domeny lub usługi użytkownika związanej z produktem Adobe AIR. Dozwolone jest zadeklarowanie współdziałania Aplikacji Programisty z Oprogramowaniem Środowiska Wykonawczego Adobe AIR, o ile deklaracja taka jest zgodna z prawdą, poprzez użycie np. sformułowania „działa z Adobe® AIR” lub „dla Adobe® AIR”. Użycie znaku towarowego Adobe AIR poprzez wskazanie, że Aplikacja Programisty jest „aplikacją Adobe® AIR” jest dozwolone wyłącznie jako deklaracja, że Aplikacja Programisty współdziała z Oprogramowaniem Środowiska Wykonawczego Adobe AIR.

14. PRAWO WŁAŚCIWE.

Jeśli użytkownik jest konsumentem, który używa pakietu SDK wyłącznie w celach prywatnych niezwiązanych z działalnością gospodarczą, umowa ta podlega prawu kraju, w którym użytkownik zakupił licencję na używanie pakietu SDK. Jeśli użytkownik nie jest takim konsumentem, niniejsza umowa będzie podlegała i będzie

interpretowana zgodnie z przepisami prawa materialnego obowiązującymi: (a) w stanie Kalifornia - jeżeli licencję na pakiet SDK uzyskuje użytkownik w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie lub Meksyku; lub (b) w Japonii - jeżeli licencję na pakiet SDK uzyskuje użytkownik w Japonii, Chinach, Korei lub innym kraju w Azji Południowo-Wschodniej, gdzie wszystkie urzędowe języki posługują się znakami ideograficznymi (np. hanzi, kanji lub hanja) i/lub innym kodem opartym na strukturze podobnej do kodu ideograficznego, takim jak hangul lub kana; lub (c) w Anglii - jeżeli licencję na pakiet SDK uzyskuje Użytkownik w innej jurysdykcji niż wskazane powyżej. Niewyłączną jurysdykcję w zakresie wszystkich sporów związanych z niniejszą umową będą miały następujące sądy: sądy właściwe z okręgu Santa Clara w Kalifornii, jeżeli prawem właściwym będzie prawo kalifornijskie, Sąd Okręgowy w Tokio w Japonii, jeżeli prawem właściwym będzie prawo japońskie, a jeżeli prawem właściwym będzie prawo angielskie - sądy właściwe w Londynie, w Anglii. Niniejsza umowa nie podlega przepisom prawa kolizyjnego obowiązującym w jakiegokolwiek jurysdykcji ani przepisom Konwencji Narodów Zjednoczonych o Umowach Międzynarodowej Sprzedaży Towarów, których zastosowanie ulega niniejszym wyłączeniu.

15. POSTANOWIENIA OGÓLNE.

Jeżeli jakakolwiek część niniejszej umowy będzie nieważna lub niewykonalna, pozostanie to bez wpływu na pozostałą część niniejszej umowy, która będzie nadal ważna i wykonalna zgodnie z jej warunkami. Licencje na Aktualizacje mogą być udzielane użytkownikowi przez Adobe na innych lub dodatkowych warunkach. Używane w tej umowie sformułowanie „w tym” oznacza „w tym, bez ograniczeń”. Niniejsza umowa stanowi całość porozumienia pomiędzy Adobe a użytkownikiem w odniesieniu do pakietu SDK i zastępuje wszelkie wcześniejsze oświadczenia, rozmowy, zobowiązania i informacje oraz materiały reklamowe dotyczące pakietu SDK.

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
CONTRATO DE LICENÇA DE SDK
ADOBE® AIR® 3 SDK

1. SEM GARANTIA, LIMITE DE RESPONSABILIDADE, CONTRATO VINCULANTE E TERMOS E CONTRATOS ADICIONAIS.

1.1 SEM GARANTIA. VOCÊ RECONHECE QUE O SDK (CONFORME DEFINIDO ABAIXO) PODE APRESENTAR PROBLEMAS POR ERROS E/OU ESTABILIDADE. O SDK É FORNECIDO "COMO ESTÁ", E A ADOBE E SEUS FORNECEDORES SE ISENTAM DE QUALQUER GARANTIA OU RESPONSABILIDADE DE QUALQUER ESPÉCIE. VOCÊ RECONHECE QUE A ADOBE NÃO ESTABELECE QUALQUER GARANTIA EXPLÍCITA, IMPLÍCITA OU OBRIGATÓRIA DE QUALQUER TIPO EM RELAÇÃO AO SDK INCLUINDO QUALQUER GARANTIA RELACIONADA AO DESEMPENHO, À COMERCIALIZABILIDADE, À QUALIDADE SATISFATÓRIA, À NÃO VIOLAÇÃO OU ADEQUAÇÃO PARA QUALQUER FINALIDADE ESPECÍFICA. TODO O RISCO QUANTO À QUALIDADE E AO DESEMPENHO DO SDK E SEU USO OU RESULTADO DO USO É DE SUA INTEIRA RESPONSABILIDADE. A Adobe não é obrigada a fornecer manutenção, suporte técnico ou atualizações para qualquer parte do SDK. As ressalvas e restrições anteriores serão aplicadas na extensão máxima permitida pela legislação aplicável, mesmo que qualquer recurso falhe em seu propósito essencial.

1.2 Limitação de responsabilidade. EM HIPÓTESE ALGUMA A ADOBE OU SEUS FORNECEDORES SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER PERDAS, DANOS, RECLAMAÇÕES OU CUSTOS, INCLUINDO QUAISQUER DANOS CONSEQUENTES, INDIRETOS OU INCIDENTAIS, QUAISQUER PERDAS DE RECEITA OU ECONOMIAS, QUAISQUER DANOS RESULTANTES DE INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS, LESÃO CORPORAL OU NÃO CUMPRIMENTO DE QUALQUER DEVER OU CUIDADO, OU RECLAMAÇÕES DE TERCEIROS, MESMO QUE O REPRESENTANTE DA ADOBE TENHA SIDO INFORMADO SOBRE ESSES POSSÍVEIS DANOS, PERDAS, REIVINDICAÇÕES OU CUSTOS. AS LIMITAÇÕES E EXCLUSÕES DISPOSTAS ACIMA SERÃO APLICADAS À MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL EM SUA JURISDIÇÃO. A RESPONSABILIDADE AGREGADA DA ADOBE E DE SEUS FORNECEDORES SOB OU EM RELAÇÃO A ESTE CONTRATO ESTÁ LIMITADA À QUANTIA PAGA PELO SDK, SE HOVER. ESSA LIMITAÇÃO REFERENTE À ADOBE E SEUS FORNECEDORES SERÁ APLICÁVEL MESMO EM CASO DE VIOLAÇÃO FUNDAMENTAL OU SUBSTANCIAL OU VIOLAÇÃO DOS TERMOS FUNDAMENTAIS OU SUBSTANCIAIS DESTES CONTRATOS. Nenhuma disposição contida neste contrato limita a responsabilidade da Adobe, ou de seus fornecedores, para com você em caso de morte ou lesões corporais resultantes da negligência ou por ato ilícito (fraude) da Adobe. A Adobe age em nome de seus fornecedores a fim de avisar sobre isenção de responsabilidade, excluir e limitar obrigações, garantias e responsabilidade, mas com nenhum outro motivo e para nenhuma outra finalidade.

1.3 Contrato vinculante. Este contrato rege a instalação e o uso do SDK. Você concorda que este contrato é equivalente a qualquer contrato de negociação escrito assinado por você. Ao fazer o download, instalar, copiar, modificar ou distribuir qualquer parte do SDK, você concorda com todos os termos e condições deste contrato. Este contrato é executável contra você e qualquer entidade legal que tenha obtido o SDK e em nome de quem eles sejam utilizados: por exemplo, seu empregador. Caso não concorde com os termos deste contrato, não utilize o SDK.

1.4 Termos e contratos adicionais. Você pode ter um contrato separado por escrito com a Adobe que complemente ou substitua todo este contrato ou partes dele. O uso de materiais de terceiros incluídos no SDK pode estar sujeito a outros termos e condições normalmente encontrados em um contrato de licença separado ou em um arquivo "Read Me" (Leia-me) fornecido juntamente com esses materiais ou em "Third Party Software Notices and/or Additional Terms and Conditions" (Avisos de software de terceiros e/ou termos e condições adicionais) em http://www.adobe.com/go/thirdparty_br. Esses outros termos e condições irão substituir todo ou partes do contrato em caso de conflito com os termos e condições deste contrato.

2. DEFINIÇÕES.

"Adobe" significa Adobe Systems Incorporated. Uma empresa de Delaware, localizada em 345 Park Avenue, San Jose, Califórnia 95110, se a subcláusula 14 (a) deste contrato for aplicável; do contrário, significa Adobe Systems Software Ireland Limited, localizada em 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irlanda, uma empresa constituída sob as leis da Irlanda e uma afiliada e licenciada da Adobe Systems Incorporated.

"Ferramentas de Construção" significa arquivos, compiladores, biblioteca de tempo de execução (mas não todo o Runtime Software) que acompanham este contrato, incluindo, por exemplo, o conteúdo dos diretórios Bin e Lib e de tempo de execução, adl.exe, adl.bat e adt.jar.

"Aplicativo do Desenvolvedor" significa seu software aplicativo que está em conformidade com os requisitos deste contrato, incluindo a Seção 5.1, e que tanto (a) opera em conjunto com o Software Runtime ou (b) é um aplicativo desenvolvido a partir das Ferramentas de Construção.

"Documentação" significa os documentos por escrito que acompanham este contrato, incluindo, por exemplo, especificações técnicas, documentação de formato de arquivo e informações sobre interface de programação de aplicativos (API - application programming interface).

"Data de vigência" significa a data em que você faz o download ou acessa, de outra forma, o SDK.

"Aprimoramento significativo" significa aprimoramentos perceptíveis, mensuráveis e definíveis que fornecem funcionalidade básica e significativa adicional ou ampliada que agrega valor comercial significativo.

"Redistribuições de Código Objeto" significa os arquivos em formato de código objeto localizados nas pastas /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib e /lib/android/lib/runtimeClasses.jar e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, se incluído na versão do SDK fornecida em relação a este contrato.

"Componentes de tempo de execução" significa qualquer arquivo, biblioteca ou código executável individual contido no diretório do Runtime Software (p. ex., a pasta runtime) ou os utilitários do Runtime Software incluídos no diretório de utilitários ou nos arquivos de instalação. AIR.dll da Adobe, executáveis do Runtime, template.exe e template.app são exemplos de Componentes de Tempo de Execução.

"Runtime Software" significa o software de tempo de execução da Adobe em formato de código objeto com nome de "Adobe AIR", que deve ser instalado pelos usuários finais e todas as atualizações para esse software disponibilizadas pela Adobe.

"SDK" significa as Ferramentas de Construção, Documentação, Redistribuições de Código Objeto, Componentes de Tempo de Execução, Arquivos-fonte SDK e Código de Amostra.

"Arquivos-fonte SDK" significa arquivos de código-fonte incluídos no diretório "estruturas" que acompanham este contrato.

"Código de amostra" significa software de amostra no formato código-fonte designado na Documentação ou nos diretórios como "código de amostra", "amostras", "código de amostra de aplicativo", "código de quickstart" ou "snippets".

3. LICENÇA.

Sujeita a termos e condições deste contrato, incluindo as condições e as restrições abaixo, a Adobe concede a você o direito não transferível e não exclusivo de usar o SDK de acordo com a Documentação conforme segue:

3.1 Instalação, Uso e Cópia. Você pode instalar e usar as Ferramentas de Construção e os Componentes de Tempo de Execução somente com a finalidade de desenvolver Aplicativos Desenvolvedores compatíveis. Você pode fazer um número limitado e razoável de cópias do SDK com a finalidade de desenvolver internamente Aplicativos Desenvolvedores.

3.2 Modificação. Você pode modificar o Código de Amostra e os Arquivos-fonte SDK fornecidos para um formato legível para humanos (ou seja, código-fonte). Você pode incorporar o Código de Amostra e os Arquivos-fonte SDK modificados aos seus Aplicativos Desenvolvedores. Você não pode modificar as Ferramentas de Construção (com exceção dos arquivos cobertos por licenças de terceiros que dão a você permissão para isso), a Documentação e o Runtime Software de forma alguma. Você não tem autorização em nenhuma situação para agir de forma a tornar o SDK sujeito a licença ou esquema em que haja ou possa ser interpretado que, como condição para o uso, modificação e/ou distribuição, o SDK seja (a) revelado ou distribuído na forma de código-fonte; (b) licenciado para o propósito de produção de obras derivadas; ou (c) redistribuído sem qualquer custo. Você não pode excluir ou, de forma alguma, alterar os avisos de direitos autorais, marcas registradas, logotipos ou avisos relacionados, ou outros avisos de direitos de propriedade da Adobe (e seus licenciadores, se houver) que apareçam em ou dentro de qualquer parte do SDK que não sejam Código de Amostra e Arquivos-fonte SDK substancialmente modificados por você em conformidade com este contrato.

3.3 Distribuição.

(a) Direitos de Distribuição. Sujeitos às disposições deste contrato, incluindo as condições e restrições abaixo, você pode copiar e distribuir o Código de Amostra, os Arquivos-fonte SDK e as Redistribuições de Código Objeto conforme segue:

(i) Distribuição com Aplicativo Desenvolvedor. Você pode distribuir (A) Código de Amostra e os Arquivos-fonte SDK em formato de código-fonte, de código objeto, modificado ou não, em todos os casos incorporados ao Aplicativo Desenvolvedor e (B) Redistribuições de Código Objeto somente se incorporada automaticamente (isto é, incorporada exclusivamente como um subproduto de seu uso das Ferramentas de Construção) no Aplicativo Desenvolvedor para Mac, Windows, iOS, ou Android ao usar as Redistribuições de Código Objeto nas pastas /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib e /lib/android/lib/runtimeClasses.jar e /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, respectivamente; e

(ii) Distribuição somente de Código de Amostra. Você pode distribuir o Código de Amostra (mas não os Arquivos-fonte SDK) em formato de código-fonte ou código objeto, isoladamente ou em conjunto com outro software, contanto que primeiro faça as modificações nesse código que resultem em Aprimoramentos Significativos; e

(iii) Distribuição de Arquivos-fonte SDK. Você pode distribuir os Arquivos-fonte SDK (mas não o Código de Amostra) em formato de código-fonte ou código objeto, isoladamente ou em conjunto com outros componentes úteis para os desenvolvedores, logo depois de fazer suas primeiras modificações a esses arquivos que resultem em Aprimoramentos Significativos, e desde que você (A) inclua um aviso de direitos autorais que reflita a propriedade dos direitos autorais nesses arquivos modificados, e (B) não use "mx", "mxml", "flex", "flash", "fl" ou "adobe" em quaisquer nomes de classificação ou pacotes novos distribuídos com os Arquivos-fonte SDK.

(iv) Sem Distribuição de Ferramentas de Construção. Este contrato não concede a você o direito de distribuir as Ferramentas de Construção (com exceção dos arquivos cobertos por licenças de terceiros que dão a você permissão para isso), a Documentação, ou o Runtime Software. Você não tem autorização em nenhuma situação para agir de forma a tornar o SDK sujeito a licença ou esquema em que haja ou possa ser interpretado que, como condição para o uso, modificação e/ou distribuição, o SDK seja (A) revelado ou distribuído na forma de código-fonte; (B) licenciado para o propósito de produção de obras derivadas; ou (C) redistribuído sem qualquer custo. Para obter mais informações sobre a aquisição do direito de distribuir esses componentes com seu produto ou serviço, acesse http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_br.

(b) Condições de Distribuição. Se você distribuir o Código de Amostra e os Arquivos-fonte SDK conforme este contrato, deverá incluir um aviso de direitos autorais no código, nos arquivos e no Aplicativo Desenvolvedor pertinente ou em outro trabalho mais amplo que incorpore esse código ou esses arquivos. Você não pode (i) fazer declarações de que qualquer Aplicativo Desenvolvedor ou outro software seja "certificado" ou assegurado de outra forma pela Adobe ou (ii) usar marcas registradas ou o nome da Adobe para comercializar qualquer Aplicativo Desenvolvedor ou outro software sem permissão por escrito da Adobe. A Adobe não é responsável por você ou por qualquer outra parte quanto à atualização de software ou ao suporte ou a outra responsabilidade que possa surgir de sua distribuição.

4. INDENIZAÇÃO.

Você concorda em declarar a Adobe isenta de todas e quaisquer responsabilidades, perdas, ações, danos ou reivindicações (incluindo aquelas sobre propriedade intelectual, garantia e responsabilidade por produto, e de todas as despesas, custos e honorários legais cabíveis) que surjam da ou estejam relacionados à distribuição de toda e qualquer parte do SDK ou de qualquer Aplicativo Desenvolvedor realizada por você; desde que a Adobe coopere com você, às suas custas, na resolução de quaisquer dessas reivindicações.

5. CONDIÇÕES E RESTRIÇÕES DE DESENVOLVIMENTO.

5.1 Desenvolvimento. Você não criará ou distribuirá qualquer software, incluindo qualquer Aplicativo Desenvolvedor, que opere em conjunto com Componentes de tempo de execução individuais de modo não documentado pela Adobe. Você não criará ou distribuirá qualquer software, incluindo qualquer Aplicativo Desenvolvedor, projetado para operar em conjunto com um elemento não instalado do Runtime Software. Você não criará ou distribuirá qualquer Aplicativo Desenvolvedor que funcione sem instalação. Você não tem permissão para instalar ou usar as Ferramentas de Construção ou outras partes do SDK para desenvolver softwares proibidos por este contrato. O não cumprimento desta Seção 5.1 é uma violação deste contrato que rescinde imediatamente todos os direitos concedidos a você por este documento.

5.2 Outras proibições. Você não usará o SDK para criar, desenvolver ou usar qualquer programa, software ou serviço que (a) contenha vírus, cavalos de Tróia, worms, bombas-relógio, mecanismos de cancelamento ou outras rotinas de programação de computador destinadas a danificar, interferir de forma prejudicial, interceptar clandestinamente ou expropriar quaisquer sistemas, dados ou informações pessoais, (b) quando usado da forma planejada ou comercializada, viole qualquer lei, estatuto, decreto, regulamento ou direitos (incluindo quaisquer leis, regulamentos ou direitos relativos à propriedade intelectual, a spyware, à privacidade, ao controle de exportação, à concorrência desleal, à antidiscriminação ou à publicidade), ou (c) interfira na operabilidade da Adobe ou de software ou programas de terceiros.

5.3 Uso de codificador AVC. ESTE PRODUTO ESTÁ LICENCIADO SOB A LICENÇA DO PORTFÓLIO DA PATENTE DA AVC PARA USO PESSOAL E NÃO COMERCIAL DE UM CONSUMIDOR PARA (a) CODIFICAR VÍDEO EM CONFORMIDADE COM A NORMA AVC ("VÍDEO AVC") E/OU (b) DECODIFICAR VÍDEO AVC QUE TENHA SIDO CODIFICADO POR UM CONSUMIDOR ENVOLVIDO EM UMA ATIVIDADE PESSOAL E NÃO COMERCIAL E/OU TENHA OBTIDO O PRODUTO DE UM FORNECEDOR DE VÍDEO LICENCIADO PARA FORNECER VÍDEO AVC. NENHUMA LICENÇA É CONCEDIDA OU DEVERÁ ESTAR IMPLÍCITA PARA QUALQUER OUTRO USO. INFORMAÇÕES ADICIONAIS PODEM SER OBTIDAS EM MPEG LA, L.L.C. ACESSE <http://www.mpegla.com>.

5.4 Uso de codificador de MP3. Você não pode modificar as bibliotecas de tempo de execução ou Ferramentas de Construção. Você não pode acessar os codificadores de MP3 dentro das bibliotecas de tempo de execução, exceto pelas APIs de tempo de execução publicadas. O desenvolvimento, o uso ou a distribuição de um Aplicativo Desenvolvedor que opera em qualquer dispositivo que não seja um PC e que decodifica dados de MP3 não contidos em um arquivo SWF, FLV ou em outro formato de arquivo que contenha mais dados de MP3 pode requerer uma ou mais licenças de terceiros.

6. DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL.

O SDK e qualquer cópia que você esteja autorizado a fazer pela Adobe são propriedade intelectual da Adobe Systems Incorporated e de seus fornecedores. A estrutura, a organização e o código do SDK fornecidos a você na forma compilada ou de código objeto constituem informações comerciais valiosas e confidenciais da Adobe Systems Incorporated e de seus fornecedores. O SDK é protegido por direitos autorais, incluindo a Lei de Direitos Autorais dos Estados Unidos, disposições de tratados internacionais e leis aplicáveis no país em que são usados. Exceto conforme expressamente mencionado neste documento, este contrato não concede qualquer direito de propriedade intelectual sobre o Software e todos os direitos não concedidos expressamente pertencem à Adobe.

7. ENGENHARIA REVERSA.

Você não reverterá a engenharia, descompilará, desmontará ou tentará, de outra forma, descobrir o código-fonte de todo ou parte do SDK fornecido a você em formato compilado ou código objeto, exceto à medida que seja expressamente permitido a você realizar a descompilação de acordo com a lei aplicável.

8. NÃO BLOQUEIO DE DESENVOLVIMENTO DA ADOBE.

Você reconhece que a Adobe está atualmente desenvolvendo ou poderá desenvolver no futuro tecnologias e produtos que tenham ou possam ter um design e/ou recursos similares aos dos produtos que você possa desenvolver com base na sua licença contida neste documento. Nada neste contrato deverá impedir, limitar ou restringir o direito da Adobe de dar continuidade a seu desenvolvimento, sua manutenção e/ou distribuição da tecnologia ou produtos da Adobe. Você concorda que não deve declarar de nenhuma forma qualquer patente detida por você, oriunda ou relacionada ao SDK ou às modificações realizadas nele contra a Adobe, suas subsidiárias ou afiliadas, seus clientes, diretos ou indiretos, agentes e contratados, com o intuito de produção, uso, importação, licenciamento, oferta de venda ou venda de quaisquer produtos Adobe.

9. TERMOS ADICIONAIS DE PRÉ-LANÇAMENTO DO SDK.

Se o SDK ou qualquer um de seus componentes forem versões de pré-comercialização ou um software beta ("Software de pré-lançamento"), esta cláusula deverá ser aplicada. O software de pré-lançamento é uma versão de pré-lançamento, que não representa o produto final da Adobe e pode conter falhas ("bugs"), erros e outros problemas que podem causar falhas gerais ou no sistema e perda de dados. A Adobe nunca poderá comercializar o software de pré-lançamento. Se você recebeu o software de pré-lançamento de acordo com um contrato separado e por escrito, como o Contrato de Licença para Software de Pré-Lançamento Adobe Systems Incorporated, seu uso do software também será regido pelo referido contrato. Você deverá devolver ou destruir todas as cópias do software de pré-lançamento mediante solicitação da Adobe ou quando houver o lançamento comercial do referido software. **VOCE É INTEIRAMENTE RESPONSÁVEL PELO USO DE SOFTWARE DE PRÉ-LANÇAMENTO.**

10. PRAZO E RESCISÃO.

Este contrato terá início na Data de Vigência e continuará permanentemente a menos que seja rescindido conforme estabelecido neste documento. A Adobe pode rescindir este contrato imediatamente, caso você viole qualquer um de seus termos. As Seções 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15 sobreviverão a qualquer rescisão deste contrato. Em caso de rescisão deste contrato, você interromperá qualquer uso e distribuição do SDK e devolverá à Adobe ou destruirá (com confirmação por escrito da destruição) o SDK imediatamente, mediante solicitação da Adobe, juntamente com quaisquer cópias deste contrato.

11. REGRAS PARA EXPORTAÇÃO.

Você reconhece que o SDK está sujeito aos Regulamentos da Administração de Exportações dos EUA. (a "EAR") e que estará em conformidade com a EAR. Você não exportará ou reexportará o SDK, ou qualquer parte constante deste documento, direta ou indiretamente, para: (a) quaisquer países sujeitos às restrições de exportação dos EUA. (atualmente incluindo, mas não necessariamente limitado a, Cuba, Irã, Coreia do Norte, Sudão e Síria); (b) qualquer usuário final que você saiba ou tenha motivo para acreditar que irá utilizá-lo no planejamento, desenvolvimento ou produção de armas nucleares, químicas ou biológicas, sistemas de foguetes, veículos de propulsão espacial e foguetes de sondagem ou sistemas de veículos aéreos não definidos; ou (c) qualquer usuário final que tenha sido proibido de participar de transações de exportação dos EUA por qualquer agência federal do governo dos EUA. Além disso, você é responsável por estar em conformidade com quaisquer leis locais em sua jurisdição que possam causar impacto no seu direito de importação, exportação ou uso do SDK.

12. AVISO AOS USUÁRIOS FINAIS SOB JURISDIÇÃO DO GOVERNO DOS EUA.

Para os Usuários Finais sob Jurisdição do Governo dos EUA, a Adobe concorda em cumprir todas as leis de oportunidade equivalentes, se aplicáveis, incluindo, se apropriado, as disposições da Ordem Executiva 11246, conforme emendada, Seção 402 da Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act (Lei de Assistência e Reajuste a Veteranos do Vietnã) de 1974 (artigo 38 do USC 4212) e a Seção 503 da Rehabilitation Act (Lei de Reabilitação) de 1973, conforme emendada, e os regulamentos no artigo 41 do CFR Partes 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. A cláusula de ação afirmativa e os regulamentos contidos na sentença anterior estão incorporados como referência neste contrato.

13. MARCA REGISTRADA.

"Adobe® AIR™" é uma marca registrada da Adobe que não pode ser usada por terceiros, exceto sob licença por escrito da Adobe. Você não pode incorporar a marca registrada Adobe AIR, ou qualquer outra marca registrada da Adobe, no todo ou em parte, em nome de seu Aplicativo Desenvolvedor ou em seu nome empresarial, nome de domínio ou nome de um serviço relacionado à Adobe AIR. Você pode indicar a interoperabilidade de seu Aplicativo Desenvolvedor com o Adobe AIR Runtime Software, se verdadeira, declarando, por exemplo, "funciona com o Adobe® AIR™" ou "para o Adobe® AIR™". Você pode usar a marca registrada Adobe AIR para referir-se ao seu Aplicativo Desenvolvedor como um "aplicativo Adobe® AIR™" somente como uma declaração de que seu Aplicativo Desenvolvedor opera em conjunto com o Adobe AIR Runtime Software.

14. LEI REGENTE.

No caso de ser um consumidor que utiliza o SDK somente para fins pessoais não comerciais, este contrato será regido pelas leis do estado em que você adquiriu a licença de uso do SDK. Se você não é esse tipo de consumidor, este contrato será regido e interpretado conforme as leis materiais em vigor: (a) no estado da Califórnia, se uma licença do SDK tiver sido obtida nos Estados Unidos, no Canadá ou no México; ou (b) no Japão, se uma licença do SDK tiver sido obtida no Japão, na China, na Coreia ou em outro país do sudeste asiático onde todos os idiomas oficiais sejam escritos em texto ideográfico (p. ex.: hanzi, kanji ou hanja) e/ou outro texto com base em uma estrutura semelhante a um texto ideográfico, como hangul ou kana; ou (c) na Inglaterra, se uma licença do SDK tiver sido obtida em qualquer outra jurisdição não descrita acima. Os respectivos tribunais do Condado de Santa Clara na Califórnia (quando a legislação da Califórnia for aplicável), tribunal distrital de Tóquio no Japão (quando a legislação japonesa for aplicável) e os tribunais competentes de Londres, Inglaterra (quando a legislação inglesa for aplicável) terão, cada um, jurisdição não exclusiva em relação às disputas relacionadas a este contrato. Este contrato não será regido pelo conflito das regras de lei de qualquer jurisdição ou da Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para a Venda Internacional de Produtos, cuja aplicação é expressamente excluída.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS.

Se qualquer parte deste contrato for considerada nula ou inexecutável, ela não afetará a validade das partes remanescentes, que permanecerão válidas e executáveis conforme seus respectivos termos. As atualizações podem ser autorizadas para você pela Adobe com termos adicionais ou diferentes. O uso de "inclui" ou "incluindo" neste contrato deve significar "incluindo sem limitação". Este é o contrato integral entre você e a Adobe em relação ao SDK e substitui qualquer declaração, discussão, obrigação, comunicação ou publicidade anteriores referentes ao SDK.

1. ОТСУТСТВИЕ ГАРАНТИЙ, ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ СОГЛАШЕНИЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ И СОГЛАШЕНИЯ.

1.1 ОТСУТСТВИЕ ГАРАНТИЙ. ВЫ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО SDK (В СООТВЕТСТВИИ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ, КОТОРОЕ ПРИВОДИТСЯ НИЖЕ) МОЖЕТ ИМЕТЬ ДЕФЕКТЫ И/ИЛИ НЕДОСТАТКИ, СВЯЗАННЫЕ СО СТАБИЛЬНОСТЬЮ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ. SDK ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ВАМ НА УСЛОВИЯХ «КАК ЕСТЬ» БЕЗ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ КАКИХ БЫ ТО НИ БЫЛО ГАРАНТИЙ ИЛИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИМУЩЕСТВЕННЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ ПЕРЕД ВАМИ. ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ СВОЕ СОГЛАСИЕ С ТЕМ, ЧТО КОМПАНИЯ ADOBE И ЕЕ ПОСТАВЩИКИ НЕ ДАЮТ КАКОЙ-ЛИБО ЯВНОЙ, ПОДРАЗУМЕВАЕМОЙ ИЛИ ПРЕДУСМОТРЕННОЙ ЗАКОНОМ ГАРАНТИИ ЛЮБОГО ТИПА В ОТНОШЕНИИ SDK, В ЧАСТНОСТИ ЛЮБОЙ ГАРАНТИИ ОТНОСИТЕЛЬНО РАБОТЫ КОМПОНЕНТОВ, ГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ, УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНОГО КАЧЕСТВА, НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ ИЛИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ. ВЫ БЕРЕТЕ НА СЕБЯ ВСЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА КАЧЕСТВО И РАБОТУ SDK, ПОСЛЕДСТВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ SDK, И ПОЛУЧЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. Adobe не обязана оказывать услуги по техническому обслуживанию, предоставлять техническую поддержку или обновления любых компонентов SDK. Вышеизложенные исключения и ограничения будут применяться в максимальном объеме, который допустим действующим законодательством, даже если применяемое средство правовой защиты не достигает своей основной цели.

1.2 Ограничение ответственности. ADOBE ЛИБО ЕЕ ПОСТАВЩИКИ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПЕРЕД ЛИЦЕНЗИАТОМ ЗА ЛЮБОЙ УЩЕРБ И ЛЮБЫЕ УБЫТКИ, ПРЕТЕНЗИИ ИЛИ РАСХОДЫ, ВКЛЮЧАЯ ОСОБЫЕ, ВЫТЕКАЮЩИЕ, СОПУТСТВУЮЩИЕ И КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, ЗА УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ ИЛИ УТРАЧЕННЫЕ НАКОПЛЕНИЯ, ЗА ЛЮБОЙ УЩЕРБ, ВЫЗВАННЫЙ ПЕРЕРЫВОМ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ПРИЧИНЕНИЕМ ЛИЧНОГО ВРЕДА ИЛИ НЕВОЗМОЖНОСТЬЮ ПРОЯВИТЬ НАДЛЕЖАЩУЮ ОСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ, А ТАКЖЕ ИСКАМИ ТРЕТЬИХ ЛИЦ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ УВЕДОМИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ADOBE О ВОЗМОЖНОСТИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ТАКИХ УБЫТКОВ, УЩЕРБА, ПРЕТЕНЗИЙ ИЛИ РАСХОДОВ. ПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ ВЫШЕ ОГРАНИЧЕНИЯ И ИСКЛЮЧЕНИЯ ДЕЙСТВУЮТ В ТОЙ МЕРЕ, В КАКОЙ ЭТО РАЗРЕШЕНО ПРИМЕНИМЫМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ В ПРЕДЕЛАХ ВАШЕЙ ЮРИСДИКЦИИ. СОВОКУПНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМПАНИИ ADOBE И ЕЕ ПОСТАВЩИКОВ ПО НАСТОЯЩЕМУ СОГЛАШЕНИЮ ИЛИ В СВЯЗИ С НИМ ОГРАНИЧЕНА СУММОЙ, УПЛАЧЕННОЙ ЗА SDK, ЕСЛИ ТАКОЙ ПЛАТЕЖ ИМЕЛ МЕСТО. НАСТОЯЩЕЕ ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ КОМПАНИИ ADOBE И ЕЕ ПОСТАВЩИКОВ ПРИМЕНЯЕТСЯ ДАЖЕ В СЛУЧАЕ ПРИНЦИПИАЛЬНОГО ИЛИ СУЩЕСТВЕННОГО НАРУШЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ ЛИБО НАРУШЕНИЯ ПРИНЦИПИАЛЬНОГО ИЛИ СУЩЕСТВЕННОГО УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ. Ни одно из положений настоящего соглашения не ограничивает ответственность компании Adobe и ее поставщиков перед Вами в случае причинения травм или смерти физических лиц в результате халатности со стороны Adobe либо в результате противоправных действий в виде намеренного введения в заблуждение (обмана). Компания Adobe действует от лица своих поставщиков в целях отказа от ответственности, исключающих и ограничивающих обязательств, гарантий и ответственности, но ни в каком ином отношении и ни для каких других целей.

1.3 Обязательность соглашения. Настоящее соглашение определяет порядок установки и использования SDK. Вы подтверждаете свое согласие с тем, что настоящее соглашение равнозначно любому другому соглашению, составленному в письменном виде и подписанному Вами. Загрузка, установка, копирование, изменение или распространение любого компонента SDK подразумевает, что Вы принимаете все условия и положения настоящего соглашения. Настоящее соглашение имеет исковую силу, как в отношении Вас, так и в отношении любого юридического лица, которое приобрело SDK и от имени которого SDK используется: например, против Вашего работодателя. Если Вы не принимаете условия настоящего соглашения, не используйте SDK.

1.4 Дополнительные условия и соглашения. Вы можете заключить отдельное соглашение с компанией Adobe в письменном виде, которое заменяет собой настоящее соглашение полностью или частично. Использование включенных в SDK материалов третьих лиц может регулироваться иными условиями, которые, как правило, можно найти в отдельном лицензионном соглашении, файле Read Me, размещенном рядом с такими материалами, или в «Сообщениях о внешнем программном обеспечении и/или в Дополнительных условиях», которые доступны на сайте http://www.adobe.com/go/thirdparty_ru. Такие прочие условия замещают настоящее соглашение полностью или частично, если любое положение настоящего соглашения вступает в противоречие с любым иным условием или положением настоящего соглашения.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ.

Применительно к положениям подраздела 14 (а) настоящего соглашения «Adobe» означает Adobe Systems Incorporated, корпорацию, учрежденную в соответствии с законодательством штата Делавэр, расположенную по адресу: 345 Park Avenue, San Jose, California 95110 U.S.A. (США); в остальных случаях – Adobe Systems Software Ireland Limited, компанию, расположенную по адресу: 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Ireland (Ирландия), учрежденную в соответствии с законодательством Ирландии и являющуюся аффилированным лицом и лицензиатом компании Adobe Systems Incorporated.

Под термином «Средства разработки» подразумеваются файлы для разработки, компиляторы, библиотеки среды исполнения (но не полное программное обеспечение среды исполнения), которые прилагаются к настоящему соглашению, включая, например, содержимое каталогов bin, lib и каталогов среды исполнения, а также файлы adl.exe, adl.bat и adt.jar.

Под термином «Приложение разработчика» подразумевается Ваша прикладная программа, которая соответствует требованиям настоящего соглашения, например, раздела 5.1. и либо (а) взаимодействует с Программным обеспечением среды исполнения, либо (б) является приложением, разработанным с помощью Средств разработки.

Под термином «Документация» подразумеваются материалы в письменном виде, прилагаемые к настоящему соглашению, включая, например, технические характеристики, документацию о форматах файлов и информацию об API (application programming interface — интерфейс прикладного программирования).

Под термином «Дата вступления в силу» подразумевается дата загрузки SDK или иного доступа к компонентам SDK.

Под термином «Существенное улучшение» подразумеваются заметные, измеримые и определимые улучшения, которые обеспечивают расширенную или дополнительную, а также базовую функциональность, существенно повышающую ценность продукта.

«Объектный код без ограничения на свободное распространение» означает файлы в формате объектного кода, находящиеся в папках runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, и /runtimes/air/android/device/Runtime.apk lib/aot/lib, если такие файлы включены в версию SDK, предоставленную Вам с соответствии с настоящим соглашением.

Под термином «Компоненты среды исполнения» подразумеваются любые отдельные файлы, библиотеки или исполняемый код, которые содержатся в установочном каталоге Программного обеспечения среды исполнения (например, в папке среды исполнения), а также утилиты Программного обеспечения среды исполнения, находящиеся в каталоге утилит или файлах программы установки. Примерами Компонентов среды исполнения являются файлы Adobe AIR.dll, template.exe, template.app и исполняемые файлы среды исполнения.

Под термином «Программное обеспечение среды исполнения» подразумевается программное обеспечение среды исполнения компании Adobe в формате объектного кода Adobe AIR, которое устанавливается конечными пользователями, а также все обновления такого программного обеспечения, предоставляемые компанией Adobe.

Под термином «SDK» (комплект для разработки программ) подразумеваются Средства разработки, Документация, Объектный код без ограничения на свободное распространение, Компоненты среды исполнения, Исходные файлы SDK и Пример программы.

Под термином «Исходные файлы SDK» подразумеваются исходные файлы, включенные в директорию «основные файлы», которые прилагаются к настоящему соглашению.

Под термином «Пример программы» подразумевается пример программного обеспечения в виде исходного или объектного кода, который в Документации или каталогах обозначается как пример программы, примеры, пример прикладной программы, основной код или фрагменты кода.

3. ЛИЦЕНЗИЯ.

Согласно условиям настоящего соглашения, а также приведенным ниже требованиям и ограничениям компания Adobe предоставляет пользователю неисключительное, непередаваемое право на использование SDK в соответствии с Документацией на следующих условиях:

3.1 Установка, использование и копирование. Вы имеете право устанавливать и использовать Средства разработки и Компоненты среды исполнения исключительно в целях создания совместимых Приложений разработчика. Вы имеете право создавать ограниченное и обоснованное число копий SDK для разработки Приложений разработчика собственными силами.

3.2 Модификация. Вы имеете право изменять Пример программы и Исходные файлы SDK, предоставленные в удобочитаемом формате (например, исходного кода). Вы имеете право внедрять измененный Пример программы и Исходные файлы SDK в собственные Приложения разработчика. Вам запрещается каким бы то ни было образом модифицировать Средства разработки (кроме как в случае файлов, покрываемых лицензиями третьих лиц, которые разрешают модификацию), Документацию и Программное обеспечение среды исполнения. Ни при каких обстоятельствах Вам не разрешается предпринимать любые действия, в результате которых комплект SDK станет предметом лицензий или соглашений, в которых, в качестве условия для использования, модификации и (или) распространения, комплект SDK должен: (а) раскрываться или распространяться в форме объектного кода; (б) лицензироваться в целях выполнения производных разработок; или (с) распространяться бесплатно. Вы не имеете права удалять или изменять уведомления об авторских правах, товарные знаки, логотипы или соответствующие уведомления либо другие уведомления о правах собственности компании Adobe (и ее лицензиаров при их наличии), которые включены в любые компоненты SDK, за исключением Примера программы и Исходных файлов SDK, которые существенно изменены Вами согласно настоящему соглашению.

3.3 Распространение.

(а) Права на распространение. В соответствии с настоящим соглашением, а также приведенными ниже требованиями и ограничениями Вы имеете право копировать и распространять Пример программы, Исходные файлы SDK и Объектный код без ограничения на свободное распространение следующим образом:

(i) Распространение с Приложением разработчика. Вы имеете право на распространение (А) Примера программы и Исходных файлов SDK в формате исходного кода, объектного кода, в измененной или неизмененной форме, включенных в Ваше Приложение разработчика и (В) Объектного кода без ограничения на свободное распространение, который встраивается автоматически (например, встраивается исключительно в качестве побочного продукта, полученного Вами при использовании Средств разработки) в Приложение разработчика для платформ Mac, Windows, iOS или Android путем использования Объектного кода без ограничения на свободное распространение в папках /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib и /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, соответственно;; и

(ii) Отдельное распространение Примера программы. Вы имеете право распространять Пример программы (но не Исходные файлы SDK) в виде исходного или объектного кода отдельно или вместе с другим программным обеспечением, если сначала в этот код были внесены изменения, составившие Существенные улучшения, и

(iii) Распространение Исходных файлов SDK. Вы имеете право распространять Исходные файлы SDK (но не Пример программы) в виде исходного кода или объектного кода отдельно либо вместе с другими компонентами, полезными разработчикам, если сначала в этот код были внесены изменения, составившие Существенные улучшения, и при условии, что Вы (А) включили в них уведомление об авторских правах, указывающее на авторские права на эти измененные файлы, и (В) не используете «mx», «mxml», «flex», «flash», «fl» или «adobe» в именах новых пакетов или классов, распространяемых с Исходными файлами SDK.

(iv) Распространение Средств разработки не допускается. Настоящее соглашение не дает вам никаких прав на распространение Средств разработки (кроме как в случае файлов, покрываемых лицензиями третьих лиц, которые разрешают модификацию), Документации и Программного обеспечения среды исполнения. Ни при каких обстоятельствах Вам не разрешается предпринимать любые действия, в результате которых комплект SDK станет предметом лицензий или соглашений, в которых, в качестве условия для использования, модификации и (или) распространения, комплект SDK должен: (А) раскрываться или распространяться в форме объектного кода; (В) лицензироваться в целях выполнения производных разработок; или (С) распространяться бесплатно. Сведения о получении права распространять такие компоненты со своими продуктами или услугами опубликованы на сайте http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_ru.

(b) Требования к распространению. В случае распространения Примера программы или Исходных файлов SDK по настоящему соглашению следует включить уведомление об авторских правах в такой код, файлы, соответствующее Приложение разработчика или другое крупное произведение, содержащее такой код или файлы. Запрещается (i) делать заявления о том, что Приложение разработчика или иное программное обеспечение «сертифицировано» либо снабжено иной гарантией компании Adobe, или (ii) использовать наименование или товарные знаки компании Adobe для рекламы Приложения разработчика и иного программного обеспечения без письменного разрешения от компании Adobe. Компания Adobe не несет ответственности перед пользователем и третьими лицами за обновление и поддержку программного обеспечения и по иным обязательствам, которые могут возникнуть в связи с распространением, осуществляемым пользователем.

4. ОГРАЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА.

Вы обязуетесь оградить компанию Adobe от ответственности, связанной с любыми обязательствами, убытками, исками, требованиями возмещения или претензиями (включая обязательства по продукции, претензии по гарантии и интеллектуальной собственности и все разумные расходы, издержки и суммы вознаграждения юридическим консультантам), вытекающими из распространения пользователем компонентов SDK или Приложения разработчика, при условии что компания Adobe совместно с Вами и за Ваш счет урегулирует такие претензии.

5. ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТКЕ И ОГРАНИЧЕНИЯ.

5.1 Разработка. Запрещается создание и распространение программного обеспечения, включая Приложение разработчика, которое взаимодействует с отдельными Компонентами среды исполнения таким образом, который не указан в документации Adobe. Запрещается создание и распространение программного обеспечения, в частности Приложения разработчика, которое рассчитано на взаимодействие с неустановленным экземпляром Программного обеспечения среды исполнения. Запрещается создание и распространение Приложения разработчика, которое не требует установки. Запрещается установка и использование Средств разработки или других компонентов SDK для разработки программного обеспечения, запрещенного настоящим соглашением. Несоблюдение настоящего

раздела 5.1 является нарушением настоящего соглашения, которое влечет за собой незамедлительное аннулирование всех прав, предоставленных Вам в соответствии с настоящим соглашением.

5.2 Прочие ограничения. Запрещается использование SDK для создания, разработки или использования программ, программного обеспечения либо услуг, (а) которые содержат вирусы, «трояны», черви, временные бомбы, программы отмены или другие компьютерные программы, предназначенные для нанесения вреда, пагубного вмешательства, скрытого захвата или вторжения с целью использования систем, данных или персональной информации, (б) при использовании которых по назначению или в соответствии с рекламными обещаниями нарушаются законы, законодательные акты, предписания, нормы или права (включая нарушение любых законодательных и нормативных актов или прав в отношении интеллектуальной собственности, использование программ-шпионов, нарушение конфиденциальности, контроля экспорта, недобросовестную конкуренцию, нарушение антидискриминационного законодательства или нормативных актов в области рекламы) или (с) которые препятствуют работе программного обеспечения компании Adobe или третьих лиц.

5.3 Использование кодека AVC. ЭТОТ ПРОДУКТ ЛИЦЕНЗИРОВАН ПО ЛИЦЕНЗИИ НА ПАКЕТ ПАТЕНТОВ AVC ДЛЯ ЛИЧНОГО НЕКОММЕРЧЕСКОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОТРЕБИТЕЛЕМ ДЛЯ (а) КОДИРОВАНИЯ ВИДЕО В СООТВЕТСТВИИ СО СТАНДАРТОМ AVC («AVC VIDEO») И/ИЛИ (б) ДЕКОДИРОВАНИЯ AVC VIDEO, КОТОРОЕ БЫЛО ЗАКОДИРОВАНО ПОТРЕБИТЕЛЕМ, ЗАНЯТЫМ В ЛИЧНОЙ НЕКОММЕРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, И/ИЛИ БЫЛО ПРИОБРЕТЕНО У ПРОВАЙДЕРА ВИДЕОПРОДУКЦИИ, ИМЕЮЩЕГО ЛИЦЕНЗИЮ НА ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ AVC VIDEO. НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИНЫХ ЦЕЛЯХ ЛИЦЕНЗИЯ НЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ И НЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ У MPEG LA, L.L.C. СМ. <http://www.mpegla.com>.

5.4 Использование кодека MP3. Запрещается модифицировать библиотеки среды исполнения или Средства разработки. Запрещается доступ к кодекам MP3 в библиотеках сред исполнения, кроме как через опубликованные API среды исполнения. Разработка, использование или распространение Приложения разработчика, которое работает на устройствах, отличных от ПК, и декодирует данные MP3, не содержащиеся в файлах формата SWF, FLV или иного формата, содержащего также данные помимо MP3, могут потребовать одной или нескольких лицензий третьих лиц.

6. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ.

SDK и копии, которые выполнены Вами с разрешения компании Adobe, являются интеллектуальной собственностью компании Adobe Systems Incorporated и ее поставщиков. Структура, построение и код SDK, предоставленные Вам в виде скомпилированного либо объектного кода, являются конфиденциальной информацией и представляют собой коммерческую тайну компании Adobe Systems Incorporated и ее поставщиков. Компоненты SDK защищены законодательством об авторских правах, в частности законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки, положениями международных договоров и действующим законодательством стран, где их используют. За исключением случаев, в явной форме предусмотренных настоящим соглашением, Вам не предоставляются права интеллектуальной собственности в отношении SDK, и все права, за исключением предоставленных явным образом, сохраняются компанией Adobe.

7. ПЕРЕКОНСТРУИРОВАНИЕ.

Запрещается переконструировать, декомпилировать, дизассемблировать или иным образом пытаться определить исходный код компонентов SDK, предоставленных Вам в виде скомпилированного либо объектного кода, за исключением случаев, когда декомпиляция явным образом разрешена в соответствии с действующим законодательством.

8. ОТСУТСТВИЕ ОГРАНИЧЕНИЙ В ОТНОШЕНИИ РАЗРАБОТОК ADOBE.

Вы подтверждаете свое согласие с тем, что компания Adobe разрабатывает в настоящее время или может разрабатывать в последующем технологии и продукты, которые похожи или могут быть похожи по структуре и/или функциональным свойствам на продукт, разработанный Вами в соответствии с условиями лицензии, предоставленной Вам по настоящему соглашению. Ни одно из положений настоящего соглашения не устанавливает никаких ограничений или запретов для компании Adobe в отношении таких разработок, обслуживания и/или распределения технологий или продуктов компании Adobe. Вы подтверждаете свое согласие с тем, что Вы не будете использовать никакие патенты, которые получены Вами в результате использования или в связи с использованием SDK или внесенных изменений, против компании Adobe, ее дочерних или аффилированных компаний, их клиентов, прямых или опосредованных, агентов или подрядчиков, для производства, использования, импортирования, лицензирования, предложения на продажу или продажи любых продуктов компании Adobe.

9. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ В ОТНОШЕНИИ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ВЕРСИИ SDK.

Если комплект SDK или его любые компоненты выпущены в порядке подготовки к коммерческому выпуску или являются программным обеспечением типа beta («Предварительная версия программного обеспечения»), применяются положения настоящего раздела. Предварительная версия программного обеспечения представляет собой неокончательную версию, не является конечным продуктом Adobe и может иметь дефекты, ошибки и другие недостатки, потенциально приводящие к сбоям в системе и утрате данных. Adobe никогда не осуществляет коммерческий выпуск Предварительных версий программного обеспечения. Если Предварительная версия программного обеспечения получена Вами по отдельному письменному соглашению, как, например, по Лицензионному соглашению Adobe Systems Incorporated на предварительные версии программного обеспечения, то использование этого Программного обеспечения также будет регулироваться данным соглашением. Вы вернете или уничтожите все копии Предварительной версии программного обеспечения по требованию компании Adobe либо после коммерческого выпуска этого Программного обеспечения компанией Adobe. **ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНУЮ ВЕРСИЮ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА СВОЙ СТРАХ И РИСК.**

10. СРОК ДЕЙСТВИЯ И РАСТОРЖЕНИЕ СОГЛАШЕНИЯ.

Настоящее соглашение вступает в силу с Даты вступления в силу и остается в силе бессрочно, пока его не расторгнут нижеуказанным образом. Компания Adobe вправе немедленно расторгнуть настоящее соглашение в случае нарушения пользователем его условий. Разделы 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 и 15 останутся в силе после расторжения настоящего соглашения. После расторжения настоящего соглашения Вы обязуетесь полностью прекратить использование и распространение SDK и вернуть компании Adobe или уничтожить (с предоставлением письменного подтверждения уничтожения) SDK незамедлительно по требованию компании Adobe, включая все копии.

11. ПРАВИЛА ЭКСПОРТА.

Вы подтверждаете свое согласие с тем, что в отношении SDK применяются Правила экспортного контроля США («EAR»), которые Вы обязуетесь выполнять. Вы обязуетесь не экспортировать и не реэкспортировать SDK или компоненты, прямо или опосредовано: (а) в любые страны, на которые распространяются ограничения в отношении экспортных операций, применяемые в США (в настоящее время в список таких стран включены в том числе Куба, Иран, Северная Корея, Судан и Сирия); (б) любым конечным пользователям, которые, насколько Вам известно или насколько Вы имеете основания полагать, предполагают использовать компоненты для разработки или производства ядерного, химического или биологического оружия или ракетных систем, космических пусковых устройств, ракетных зондов, беспилотных летательных аппаратов; или (с) любым конечным пользователям, на которых распространяется запрет на участие в экспортных операциях США, установленный любым федеральным агентством правительства США. Кроме того, Вы несете ответственность за соблюдение

местных нормативных актов страны своей юрисдикции, которые регулируют Ваши права на осуществление импортных или экспортных операций и использование SDK.

12. УВЕДОМЛЕНИЕ ДЛЯ КОНЕЧНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В ГОСУДАРСТВЕННЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ США.

В отношении конечных пользователей в государственных учреждениях США компания Adobe обязуется соблюдать требования всех законов о равных возможностях (по мере применимости) и положения указа Президента США № 11246 (с изменениями), Раздела 402 Закона о помощи ветеранам периода вьетнамской войны в приспособлении к современным условиям, 1974 г. (38 USC 4212), и Раздела 503 Закона о восстановлении в правах, 1973 г. (с изменениями), и постановлений, указанных в 41 CFR, части с 60-1 по 60-60 включительно, 60-250 и 60-741. Оговорка о правовой защите интересов исторически ущемленных групп, упомянутая в предыдущем предложении, включается в настоящее соглашение.

13. ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ.

«Adobe® AIR®» является товарным знаком компании Adobe, который запрещается использовать при отсутствии письменной лицензии от компании Adobe. Запрещается полное или частичное включение товарного знака Adobe AIR и прочих товарных знаков Adobe в название Приложения разработчика, наименование компании, доменное имя или наименование услуги, связанной с Adobe AIR. Разрешается указать на совместимость Приложения разработчика с Программным обеспечением среды исполнения Adobe AIR, если это является истиной, например, указав «работает с Adobe® AIR®» или «для Adobe® AIR®». Разрешается использование товарного знака Adobe AIR для обозначения Приложения разработчика как «приложения Adobe® AIR®» только в виде заявления о том, что Приложение разработчика совместимо с Программным обеспечением среды исполнения Adobe AIR.

14. РЕГУЛИРУЮЩЕЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО.

Если Вы используете SDK только для личных, а не для коммерческих целей, то настоящее соглашение регулируется законами государства, в котором Вы приобрели лицензию на использование SDK. Если Вы не являетесь таким потребителем, настоящее соглашение регулируется и подлежит толкованию в соответствии с материальным правом: (а) штата Калифорния, если лицензия на SDK получена в момент Вашего пребывания в США, Канаде или Мексике; либо (b) Японии, если лицензия на SDK приобретена в момент Вашего пребывания в Японии, Китае, Корее или другой стране Юго-Восточной Азии, где все официальные языки либо имеют идеографическое письмо (например, Hanzi, Kanji или Hanja) и (либо) где система письма основана на идеографии или аналогична по структуре системе идеографического письма, например, Hangul или Kana; либо (c) Англии, если лицензия на SDK получена в момент Вашего пребывания в любой из стран, не упомянутых выше. Соответствующие суды округа Санта-Клара, Калифорния (в случае если применяется право Калифорнии), Токийский окружной суд в Японии (в случае если применяется право Японии) и компетентные суды Лондона, Англия (в случае, если применяется английское право), имеют (имеет) неисключительную юрисдикцию в отношении всех споров, относящихся к настоящему соглашению. К настоящему соглашению не применяются положения коллизионного права любой страны, а также положения Конвенции ООН о международных договорах купли-продажи товаров, применение которых настоящим исключается.

15. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Если какая-либо часть настоящего соглашения признается недействительной и не имеющей исковой силы, это не оказывает воздействия на действенность остальных положений настоящего соглашения, которые остаются в силе и имеют исковую силу в соответствии с его условиями. Компания Adobe может выдавать лицензии на обновления без дополнения или изменения условий. Термин «включает» или «включая» в тексте настоящего соглашения означает «включая, в том числе». Настоящий текст представляет собой полное соглашение между компанией Adobe и Вами в отношении SDK и замещает

все ранее сделанные заявления, проведенные обсуждения, принятые обязательства, корреспонденцию и рекламные акции в отношении SDK.

AdobeAIR_SDK License-ru_RU-20120501_1001

1. RECHAZO DE GARANTÍAS, LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD, CONTRATO VINCULANTE, Y TÉRMINOS Y ACUERDOS ADICIONALES.

1.1 RECHAZO DE GARANTÍAS. USTED RECONOCE QUE EL SDK (DEFINIDO A CONTINUACIÓN) PUEDE TENER ERRORES Y/O PROBLEMAS DE ESTABILIDAD. EL SDK SE LE PROPORCIONA "TAL CUAL", Y ADOBE Y SUS PROVEEDORES RECHAZAN TODA GARANTÍA U OBLIGACIÓN DE RESPONSABILIDAD DE CUALQUIER TIPO HACIA USTED. USTED RECONOCE QUE ADOBE RECHAZA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA, IMPLÍCITA O CUALQUIER OTRA GARANTÍA LEGAL RESPECTO A LOS COMPONENTES SDK, INCLUYENDO TODAS LAS GARANTÍAS SOBRE EL FUNCIONAMIENTO, COMERCIALIZACIÓN, CALIDAD SATISFACTORIA, NO INFRACCIÓN O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. USTED ASUME POR COMPLETO TODA LA RESPONSABILIDAD RELACIONADA CON LA CALIDAD Y EL RENDIMIENTO DEL SDK, EL USO QUE USTED HAGA DEL SDK Y LOS RESULTADOS DEL MISMO. Adobe no está obligado a proporcionarle servicio de mantenimiento, soporte técnico ni actualizaciones de ninguna parte del SDK. Las limitaciones y exclusiones anteriores se aplicarán en la máxima medida en que lo permita la legislación aplicable, incluso si alguna de las compensaciones no cumple con el fin para el que fue incluida.

1.2 Limitación de responsabilidad. EN NINGÚN CASO ADOBE O SUS PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES ANTE USTED DE CUALQUIER PÉRDIDA, DAÑO, RECLAMACIÓN O COSTE, INCLUYENDO CUALQUIER DAÑO RESULTANTE, INDIRECTO O INCIDENTAL, PÉRDIDA DE BENEFICIOS O DE AHORROS, DAÑOS QUE RESULTEN DE LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO, DAÑO PERSONAL O INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER DEBER O RECLAMACIÓN DE TERCEROS, INCLUSO EN CASO DE QUE UN REPRESENTANTE DE ADOBE HUBIERA SIDO NOTIFICADO DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUZCAN DICHAS PÉRDIDAS, DAÑOS, RECLAMACIONES O COSTES. LAS LIMITACIONES Y EXCLUSIONES ANTERIORES SE APLICARÁN EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE EN SU JURISDICCIÓN. LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA TOTAL DE ADOBE Y SUS PROVEEDORES DE CONFORMIDAD CON ESTE CONTRATO O EN RELACIÓN CON EL MISMO SE LIMITARÁ A LA CANTIDAD PAGADA POR EL SDK, SI PROCEDE. ESTA LIMITACIÓN DE ADOBE Y SUS PROVEEDORES SE APLICARÁ INCLUSO ANTE UN INCUMPLIMIENTO FUNDAMENTAL O MATERIAL O UN INCUMPLIMIENTO DE LAS CONDICIONES FUNDAMENTALES O MATERIALES DEL PRESENTE CONTRATO. Nada contenido en este contrato limita la responsabilidad de Adobe o sus proveedores ante usted en el caso de muerte o lesiones resultantes de la negligencia de Adobe o por daño causado por engaño (fraude). Adobe actúa en nombre de sus proveedores con el fin de rechazar, excluir y limitar las obligaciones, garantías y responsabilidad, pero no con otros objetivos o fines.

1.3 Contrato vinculante. Este contrato regula la instalación y el uso del SDK. Usted acepta que el presente contrato es como cualquier contrato escrito que haya sido negociado y firmado por usted. Al descargar, instalar, copiar, modificar o distribuir todo el SDK o parte del mismo, usted acepta todos los términos y condiciones del contrato. Este contrato es exigible contra usted y cualquier persona jurídica que haya obtenido el SDK y en cuya representación se utilice: por ejemplo, su empleador. Si usted no está de acuerdo con las condiciones de este contrato, no use el SDK.

1.4 Términos y acuerdos adicionales. Usted puede suscribir con Adobe otro contrato escrito que complemente o sustituya al presente contrato o a parte del mismo. El uso de los materiales de terceros que se incluyen en el SDK puede estar sujeto a otros términos y condiciones que habitualmente se encuentran en un contrato de licencia independiente, un archivo "Léame" como elemento adjunto o en los "Avisos de Software pertenecientes a terceros y/o términos y condiciones adicionales" que puede encontrar en http://www.adobe.com/go/thirdparty_es. Dichos términos y condiciones prevalecerán sobre la totalidad o parte del presente contrato en caso de conflicto con los términos y condiciones de dicho contrato.

2. DEFINICIONES.

"Adobe" hace referencia a Adobe Systems Incorporated, una sociedad del Estado de Delaware, con domicilio en 345 Park Avenue, San José, California 95110, Estados Unidos de América, en caso de que la Sección 14(a) de este acuerdo sea aplicable; de lo contrario, "Adobe" hace referencia a Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublín 24, Irlanda, una sociedad organizada conforme a las leyes de Irlanda, filial y licenciataria de Adobe Systems Incorporated.

"Herramientas de generación" hace referencia a archivos generados, compiladores, bibliotecas de tiempo de ejecución (pero no el software de tiempo de ejecución completo) que acompañan a este contrato, incluyendo, por ejemplo, el contenido de los directorios Bin, Lib y los directorios de tiempo de ejecución, adl.exe, adl.bat y adt.jar.

"Aplicación de desarrollador" hace referencia al software de la aplicación que cumple los requisitos de este contrato, incluida la Sección 5.1, y que (a) interactúa con el Software de tiempo de ejecución o (b) es una aplicación creada a partir de las Herramientas de generación.

"Documentación" hace referencia a los materiales escritos que acompañan a este contrato, incluyendo, por ejemplo, especificaciones técnicas, documentación sobre formatos de archivo e información sobre la interfaz de programación de aplicaciones (API).

"Fecha de entrada en vigor" hace referencia a la fecha en que usted descarga o accede de otra manera al SDK.

"Mejora material" hace referencia a las mejoras perceptibles, medibles y definibles que proporcionan una funcionalidad ampliada o adicional, significativa y primaria que aporta un importante valor comercial.

"Redistribuibles de código objeto" hace referencia a los archivos en formato de código objeto situados en las carpetas /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar y /runtimes/air/android/device/Runtime.apk, si se incluyen con la versión del SDK que se le ha suministrado en relación con este contrato.

"Componentes de tiempo de ejecución" hace referencia a cualquiera de los archivos individuales, bibliotecas o código ejecutable contenido en el directorio de instalación del Software de tiempo de ejecución (por ejemplo, la carpeta de tiempo de ejecución) o las utilidades de Software de tiempo de ejecución incluidas en el directorio de utilidades o los archivos del instalador. Adobe AIR.dll, ejecutables de tiempo de ejecución, template.exe y template.app son ejemplos de Componentes de tiempo de ejecución.

"Software de tiempo de ejecución" hace referencia al software de tiempo de ejecución de Adobe en formato de código objeto denominado "Adobe AIR" que los usuarios finales deben instalar, y todas las actualizaciones de dicho software que Adobe ponga a su disposición.

"SDK" hace referencia a Herramientas de generación, Documentación, Redistribuibles de código objeto, Componentes de tiempo de ejecución, Archivos fuente SDK y Código muestra.

"Archivos fuente SDK" hace referencia a los archivos de código fuente incluidos en el directorio "frameworks" adjunto a este contrato.

"Código muestra" hace referencia al software muestra en formato de código fuente designado en la Documentación o los directorios como "código muestra", "muestras", "código muestra de la aplicación", "código de inicio rápido" o "fragmentos de código".

3. LICENCIA.

En cumplimiento de los términos y condiciones de este contrato, incluyendo los requisitos y las restricciones que se indican a continuación, Adobe le otorga el derecho para usar de forma no exclusiva e intransferible el SDK de acuerdo con la Documentación del modo siguiente:

3.1 Instalación, uso y copia. Puede instalar y usar las Herramientas de generación y los Componentes de tiempo de ejecución con la exclusiva finalidad de desarrollar aplicaciones del desarrollador compatibles. Usted podrá realizar un número limitado y razonable de copias del SDK destinadas al desarrollo interno de aplicaciones de desarrollador.

3.2 Modificación. Puede modificar el Código muestra y los Archivos fuente SDK que se le proporcionan en formato legible por el ojo humano (es decir, código fuente). Puede incorporar el Código muestra y los Archivos fuente SDK modificados a sus aplicaciones de desarrollador. No puede modificar las Herramientas de generación (excepto los archivos cubiertos por licencias de terceros que le permitan hacerlo), la Documentación y los Componentes de tiempo de ejecución o el Software de tiempo de ejecución en modo alguno. En ningún caso podrá emprender acciones para hacer que el SDK quede sujeto a una licencia o plan en el que pudiera interpretarse que, como condición de uso, modificación y/o distribución, el SDK sea (a) revelado o distribuido en forma de código fuente; (b) otorgado en licencia con la finalidad de crear obras derivadas; o (c) redistribuible sin ningún coste. No puede eliminar ni alterar de ningún modo los avisos de derechos de autor, las marcas comerciales, los logotipos o los avisos relacionados, u otros avisos sobre derechos de propiedad de Adobe (y sus otorgantes de licencia, si existen) que aparezcan en cualquier parte del SDK excepto en el Código muestra o los Archivos fuente SDK que hayan sido modificados por usted de forma sustancial en virtud de este contrato.

3.3 Distribución.

(a) Derechos de distribución. De acuerdo con las disposiciones de este contrato, incluyendo los requisitos y las restricciones que se indican a continuación, puede copiar y distribuir el Código muestra, los Archivos fuente SDK y los Redistribuibles de código objeto del modo siguiente:

(i) Distribución con Aplicación de desarrollador. Usted puede distribuir (A) Código muestra y Archivos fuente SDK en código fuente, código objeto, en forma modificada o sin modificar, en cualquier caso incorporados en su Aplicación de desarrollador y (B) Redistribuibles de código objeto sólo si se incorporan automáticamente (es decir, se incorporan exclusivamente como un producto derivado de su uso de las Herramientas de generación) a una Aplicación de desarrollador para plataformas Mac, Windows, iOS o Android, utilizando Redistribuibles de código objeto en las carpetas /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib, and /lib/android/lib/runtimeClasses.jar, y /runtimes/air/android/device/Runtime.apk folders, respectivamente; y

(ii) Distribución de Código muestra independiente. Puede distribuir Código muestra (pero no Archivos fuente SDK) en formato de código fuente o código objeto de manera independiente o integrado con otro software, siempre que antes realice modificaciones a dicho código que supongan una Mejora material; y

(iii) Distribución de Archivos fuente SDK. Puede distribuir Archivos fuente SDK (pero no el Código muestra) en formato de código fuente o código objeto, de forma independiente o integrado con otros componentes útiles para los desarrolladores, siempre y cuando realice modificaciones previas a dicho código que supongan una Mejora material, y que (A) incluya un aviso de copyright que refleje los derechos de propiedad en tales archivos modificados, y (B) no utilice "mx", "mxml", "flex", "flash", "fl" o "adobe" en ningún nuevo nombre de paquete o clase distribuido con los Archivos fuente SDK.

(iv) Sin distribución de Herramientas de generación. Este contrato no le otorga derecho a distribuir las Herramientas de generación (excepto los archivos cubiertos por licencias de terceros que le permitan hacerlo), la Documentación o el Software de tiempo de ejecución. En ningún caso podrá emprender acciones para hacer que el SDK quede sujeto a una licencia o plan en el que pudiera interpretarse que, como condición de uso, modificación y/o distribución, el SDK sea (A) revelado o distribuido en forma de código fuente; (B) otorgado en licencia con la finalidad de crear obras derivadas; o (C) redistribuible sin ningún coste. Para obtener información sobre la obtención de derechos para distribuir dichos componentes con su producto o servicio, consulte http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_es.

(b) Requisitos de distribución. Si distribuye el Código muestra o los Archivos fuente SDK en cumplimiento de este contrato, debe incluir un aviso de derechos de autor en dicho código, archivos, la Aplicación de desarrollador pertinente u otro trabajo mayor que incorpore dicho código o archivos. No puede (i) declarar que una Aplicación de desarrollador u otro software está "certificado" o de alguna otra manera garantizado por Adobe o (ii) utilizar el nombre o las marcas comerciales de Adobe para comercializar una Aplicación de

desarrollador u otro software sin autorización por escrito de Adobe. Adobe no es responsable ante usted ni ante terceros respecto a actualizaciones de software o asistencia técnica u otro tipo de responsabilidad que pueda derivarse de su distribución.

4. INDEMNIZACIÓN.

Usted acepta mantener a Adobe libre de cualquier responsabilidad, pérdida, juicio, daño o reclamación (incluyendo reclamaciones de propiedad intelectual, de garantía y responsabilidad de productos, y todos los costes y honorarios de abogados que sean razonables) que surjan o estén relacionados con la distribución de cualquier parte del SDK o Aplicación de desarrollador; siempre que Adobe coopere con usted, y usted corra con los gastos, para resolver tal reclamación.

5. REQUISITOS Y RESTRICCIONES DE DESARROLLO.

5.1 Desarrollo. Usted no puede crear ni distribuir ningún software, incluyendo ninguna Aplicación de desarrollador, que interactúe con los Componentes de tiempo de ejecución individuales en una manera no documentada por Adobe. Usted no puede crear ni distribuir ningún software, incluyendo ninguna Aplicación de desarrollador que esté diseñada para interactuar con una instancia desinstalada del Software de tiempo de ejecución. No puede crear ni distribuir ninguna Aplicación de desarrollador que se ejecute sin instalación. No se le permite instalar ni utilizar las Herramientas de generación u otras partes del SDK para desarrollar software prohibido mediante este contrato. El incumplimiento de esta Sección 5.1 supone una infracción de este contrato que pone fin de forma inmediata a todos los derechos que éste le otorgaba. El incumplimiento de esta Sección 5.1 supone una infracción de este contrato que pone fin de forma inmediata a todos los derechos que éste le otorgaba.

5.2 Otras prohibiciones. No puede utilizar el SDK para crear, desarrollar o utilizar ningún programa, software o servicio que (a) contenga virus, troyanos, gusanos, bombas de relojería, cancelbots o cualquier otro programa que dañe, interfiera perjudicialmente, intercepte clandestinamente o expropie cualquier sistema, dato o información personal, (b) cuando se utiliza del modo previsto para el que se comercializa, infrinja la ley, disposición, ordenanza o norma (incluyendo las leyes, normas y derechos referentes a la propiedad intelectual, el spyware informático, la privacidad, el control de exportaciones, la competencia desleal, la publicidad engañosa o la discriminación), o (c) interfiera con la operatividad de Adobe o software o programas de terceros.

5.3 Uso del códec AVC. ESTE PRODUCTO SE CEDE BAJO LICENCIA SEGÚN LA LICENCIA DE LA CARTERA DE PATENTES DE AVC PARA EL USO PERSONAL Y NO COMERCIAL DE UN CONSUMIDOR PARA (a) CODIFICAR VÍDEO DE MANERA COMPATIBLE CON EL ESTÁNDAR AVC ("VÍDEO AVC") Y/O (b) DECODIFICAR VÍDEO AVC QUE HAYA SIDO CODIFICADO POR UN CONSUMIDOR IMPLICADO EN UNA ACTIVIDAD PERSONAL Y NO COMERCIAL Y/O SE HAYA OBTENIDO DE UN PROVEEDOR DE VÍDEO CON LICENCIA PARA PROPORCIONAR VÍDEO AVC. NO SE CONCEDE NINGUNA LICENCIA DE MANERA EXPRESA O IMPLÍCITA PARA NINGÚN OTRO USO. PARA OBTENER INFORMACIÓN ADICIONAL DE MPEG LA, L.L.C., CONSULTE <http://www.mpegla.com>.

5.4 Uso del códec MP3. No puede modificar las bibliotecas de tiempo de ejecución ni otras Herramientas de generación. No puede acceder a códecs MP3 dentro de las bibliotecas de tiempo de ejecución excepto a través de las API de tiempo de ejecución publicadas. El desarrollo, el uso o la distribución de una Aplicación de desarrollador que funciona en dispositivos que no sean PC y que descodifica datos MP3 no contenidos en un archivo SWF, FLV u otro formato que no sólo contiene datos MP3 puede requerir una o varias licencias de terceros.

6. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

El SDK y cualquier copia que Adobe le haya autorizado a realizar son propiedad intelectual y dominio de Adobe Systems Incorporated y sus proveedores. La estructura, la organización y el código del SDK que se le proporcionan en formato de código objeto o compilado son secretos comerciales e información confidencial valiosa de Adobe Systems Incorporated y sus proveedores. El SDK está protegido por los derechos de autor

incluyendo, entre otros, las Leyes de derechos de autor de Estados Unidos, las disposiciones de los tratados internacionales y las leyes aplicables del país en el cual se utilizan. Salvo lo expresamente indicado aquí, este contrato no le otorga ningún derecho de propiedad intelectual con respecto al SDK y Adobe se reserva todos los derechos no otorgados expresamente.

7. INGENIERÍA INVERSA.

Usted no puede realizar ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o, de cualquier otra forma, tratar de descubrir el código fuente del SDK que se le proporciona en formato de código objeto o compilado excepto en la medida en que esté expresamente autorizado a descompilar de acuerdo con la legislación aplicable.

8. RENUNCIA A BLOQUEAR EL DESARROLLO DE ADOBE.

Usted reconoce que Adobe está actualmente desarrollando o puede desarrollar tecnologías y productos en el futuro que tengan o puedan tener un diseño y una funcionalidad similares a los de los productos que puede desarrollar según esta licencia. No hay nada en este contrato que pueda afectar, limitar o restringir el derecho de Adobe a continuar con el desarrollo, mantenimiento y distribución de la tecnología o los productos de Adobe. Usted acepta que no podrá reivindicar de ninguna manera ninguna patente que le pertenezca a usted derivada de o relacionada con el SDK o las modificaciones realizadas en contra de Adobe, sus subsidiarias o filiales, o sus clientes, ya sean directos o indirectos, agentes y contratistas para la fabricación, el uso, la importación, las licencias, la oferta de venta o la venta de cualquier producto de Adobe.

9. TÉRMINOS ADICIONALES PARA EL SDK DE PRELANZAMIENTO.

Si el SDK o alguno de sus componentes son una versión de prelanzamiento o software versión beta ("Software de prelanzamiento"), será aplicable esta sección. El Software de prelanzamiento es una versión de prelanzamiento, que no se trata de un producto final de Adobe y que puede contener virus, errores y otros problemas que podrían causar fallos en el sistema o de otro tipo y pérdida de datos. Es posible que Adobe nunca lance comercialmente el Software de prelanzamiento. Si ha recibido el Software de prelanzamiento de conformidad con un contrato escrito por separado, como el contrato para productos de prelanzamiento de Adobe Systems Incorporated (Adobe Systems Incorporated Serial Agreement for Unreleased Products), el uso que haga del Software estará regulado igualmente por dicho contrato. Debe comprometerse a devolver o destruir todas las copias del Software de prelanzamiento si así lo solicita Adobe o cuando Adobe comercialice dicho Software. **USTED UTILIZA EL SOFTWARE DE PRELANZAMIENTO BAJO SU PROPIA RESPONSABILIDAD.**

10. PLAZO Y RESOLUCIÓN.

Este contrato comienza en la Fecha de entrada en vigor y continuará a perpetuidad a menos que termine del modo descrito en el presente. Adobe puede terminar este contrato inmediatamente si usted incumple cualquiera de sus términos. Las secciones 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 y 15 continuarán en vigencia una vez terminado este contrato. Al término de este contrato, usted debe interrumpir todo el uso y la distribución del SDK y devolverlo a Adobe o destruirlo (con confirmación por escrito de esta destrucción) de manera inmediata cuando Adobe lo solicite, junto con todas las copias que se hayan realizado.

11. REGLAS DE EXPORTACIÓN.

Usted reconoce que el SDK está sujeto a las Leyes de administración de la exportación de EE. UU. (la "EAR") y que cumplirá la EAR. No podrá exportar ni re-exportar el SDK, o cualquier parte del mismo, directa o indirectamente, a: (a) ningún país que esté sujeto a las restricciones de exportación de EE. UU. (entre los que se incluyen actualmente, entre otros, Cuba, Irán, Corea del Norte, Sudán y Siria); (b) cualquier usuario final que sepa o tenga razones para saber que lo utilizará en el diseño, el desarrollo o la producción de armas nucleares, químicas o biológicas, o sistemas de cohetes, lanzaderas espaciales y cohetes sonda, o sistemas de navegación aérea no tripulados; o (c) cualquier usuario final a quien le haya prohibido participar en las transacciones de

exportación de EE. UU. cualquier organismo federal del gobierno de EE. UU. Además, usted es responsable de cumplir cualquier ley local de su jurisdicción que pueda afectar a su derecho a importar, exportar o usar el SDK.

12. NOTIFICACIÓN A LOS USUARIOS FINALES DEL GOBIERNO DE EE. UU.

Para los Usuarios Finales del Gobierno de EE. UU., Adobe acepta cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables incluyendo, de ser apropiado, las disposiciones de la Orden Ejecutiva 11246, con las reformas correspondientes, la sección 402 de la ley de Ayuda a los Veteranos del Vietnam de 1974 (38 USC 4212), y la sección 503 de la Ley de Rehabilitación de 1973, con las reformas correspondientes, así como las disposiciones contenidas en el 41 CFR, partes comprendidas entre la 60-1 y la 60-60, 60-250 y 60-741. La cláusula y normativas del programa de acción afirmativa contenidas en la frase anterior se incorporarán por referencia a este contrato.

13. MARCA COMERCIAL.

"Adobe® AIR™" es una marca comercial de Adobe que otros no pueden utilizar a menos que cuenten con un permiso por escrito de Adobe. No puede incorporar la marca comercial Adobe AIR, ni ninguna otra marca comercial de Adobe, ni total ni parcialmente, en el título de su Aplicación de desarrollador, en el nombre de su compañía o en el nombre de un servicio relacionado con Adobe AIR. Puede indicar la interoperabilidad de su Aplicación de desarrollador con el Software de tiempo de ejecución de Adobe AIR, si la hay, diciendo, por ejemplo, "funciona con Adobe® AIR™" o "para Adobe® AIR™". Puede utilizar la marca comercial Adobe AIR para referirse a su Aplicación de desarrollador como una "aplicación Adobe® AIR™" sólo como indicativo de que su Aplicación de desarrollador interactúa con el Software de tiempo de ejecución de Adobe AIR.

14. LEGISLACIÓN VIGENTE.

Si es usted consumidor y necesita el SDK sólo para uso personal, no empresarial, este contrato se regirá según las leyes de la jurisdicción en la que adquirió la licencia para usar el SDK. Si usted no es un consumidor, este contrato se regirá e interpretará de conformidad con las leyes sustantivas vigentes en: (a) el Estado de California, si ha obtenido una licencia para el SDK mientras se encontraba en los Estados Unidos de América, Canadá o México; o (b) Japón, si ha obtenido una licencia para el SDK mientras se encontraba en Japón, China, República de Corea u otro país del Sudeste Asiático donde los idiomas oficiales se escriben con ideogramas (por ejemplo, hanzi, kanji o hanja) o con otros caracteres basados en ideogramas o con estructura similar a los caracteres ideográficos, como hangul o kana; o (c) Inglaterra, si usted ha obtenido una licencia para el SDK mientras se encontraba en cualquier otra jurisdicción no descrita anteriormente. Los tribunales respectivos del condado de Santa Clara, California (si se aplica la ley de California), el tribunal del distrito de Tokio en Japón (si se aplica la ley japonesa) y los tribunales competentes de Londres, Inglaterra (si se aplica la ley de Inglaterra) tendrán una jurisdicción no exclusiva en todas las disputas relacionadas con este Contrato. Este contrato no se regirá por las normas de conflicto de leyes de cualquier jurisdicción ni por la Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías, cuya aplicación queda expresamente excluida.

15. DISPOSICIONES GENERALES.

Si se determina que cualquier parte de este contrato es nula y no exigible, lo anterior no afectará a la validez del resto del contrato, que será válido y vinculante de conformidad con sus términos. Adobe puede concederle licencias para las actualizaciones con términos adicionales o diferentes. El uso de "incluye" o "incluyendo" en este contrato significa "incluyendo, entre otros". El presente contrato representa el contrato completo entre Adobe y usted en relación con el SDK y reemplaza cualquier representación, discusión, compromiso, comunicación o publicidad anterior relacionada con el SDK.

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
SDK LICENSAVTAL
ADOBE® AIR® 3 SDK**

1. INGEN GARANTI, ANSVARSBEGRÄNSNING, BINDANDE AVTAL OCH YTTERLIGARE VILLKOR OCH AVTAL.

1.1 INGEN GARANTI. DU BEKRÄFTAR ATT SDK (DEFINIERAS NEDAN) KAN VARA BEHÄFTAD MED FEL OCH/ELLER STABILITETSPROBLEM. SDK TILLHANDAHÅLLS I "BEFINTLIGT SKICK" OCH ADOBE OCH DESS LEVERANTÖRER FRISKRIVER SIG HÄRMED FRÅN NÅGRA SOM HELST GARANTI- ELLER SKADESTÅNDSÅTAGANDEN GENTEMOT DIG. DU BEKRÄFTAR ATT ADOBE INTE LÄMNAR NÅGON GARANTI AV NÅGOT SLAG, VARE SIG UTTRYCKLIG, UNDERFÖRSTÅDD ELLER LAGSTADGAD, BETRÄFFANDE SDK, INKLUSIVE GARANTI OM PRESTANDA, SÄLJBARHET, TILLFREDSSTÄLLANDE KVALITET, ICKE-INTRÅNG ELLER LÄMPLIGHET FÖR SPECIELLA ÄNDAMÅL. HELA ANSVARET MED AVSEENDE PÅ KVALITETEN OCH PRESTANDAN HOS SDK OCH VILKEN ANVÄNDNING ELLER NYTTA DU HAR AV SDK LIGGER HOS DIG. Adobe är inte skyldigt att tillhandahålla underhåll, teknisk support eller uppdateringar till dig för någon del av SDK. Ovanstående begränsningar och undantag är tillämpliga i den maximala omfattning som medges i tillämplig lag, även i de fall där en eventuell ersättning inte uppfyller sitt väsentliga syfte.

1.2 Ansvarsbegränsning. ADOBE ELLER DESS LEVERANTÖRER ÄR UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ANSVARIGA GENTEMOT DIG FÖR NÅGON FÖRLUST, SKADA, ANSPRÅK ELLER KOSTNAD ÖVERHUVUDTAGET, INKLUSIVE FÖLJDSKADOR, DIREKTA ELLER INDIREKTA SKADOR, UTEBLIVEN VINST ELLER FÖRLORADE INTÄKTER, FÖRLUST PÅ GRUND AV VERKSAMHETSAVBROTT, PERSONSKADA ELLER FÖRSUMMELSE ATT IAKTTA AKTSAMHET ELLER ANSPRÅK FRÅN TREDJE MAN ÄVEN OM ADOBE ELLER DESS UNDERLEVERANTÖRER HAR BLIVIT UNDERRÄTTADE OM ATT DET FINNS RISK FÖR SÅDANA SKADOR, FÖRLUSTER, ANSPRÅK ELLER KOSTNADER. OVANSTÅENDE BEGRÄNSNINGAR OCH UNDANTAG GÄLLER I DEN UTSTRÄCKNING SOM TILLÄMPLIG LAG I DIN JURISDIKTION TILLÅTER DETTA. DET TOTALA ANSVARET SOM ÅLIGGER ADOBE OCH DESS LEVERANTÖRER UNDER OCH I SAMBAND MED DETTA AVTAL BEGRÄNSAS TILL DET BELOPP SOM HAR BETALATS FÖR SDK. DENNA BEGRÄNSNING FÖR ADOBE OCH DESS LEVERANTÖRER GÄLLER ÄVEN VID ETT GRUNDLÄGGANDE ELLER VÄSENTLIGT BROTT ELLER BROTT MOT GRUNDLÄGGANDE ELLER VÄSENTLIGA VILLKOR I DETTA AVTAL. Inget i detta avtal begränsar Adobes eller dess leverantörers ansvar för dödsfall eller personskador som uppstår genom Adobes vårdslöshet eller ansvar för bedrägeri. Adobe företräder sina leverantörer avseende friskrivning, undantag och begränsning av skyldigheter, garantier och ansvar, dock inte i några andra avseenden eller i något annat syfte.

1.3 Bindande avtal. Detta avtal reglerar installation och användning av SDK. Du samtycker till att detta avtal motsvarar ett skrivet, framförhandlat avtal som du har undertecknat. Genom att ladda ned, installera, kopiera, ändra eller distribuera hela eller delar av SDK godkänner du samtliga villkor i detta avtal. Detta avtal är verkställbart mot dig och alla juridiska personer som erhållit SDK och på vilkas uppdrag SDK används, till exempel din arbetsgivare. Använd inte SDK om du inte godkänner villkoren i detta avtal.

1.4 Ytterligare villkor och avtal. Du kan ha ett separat skrivet avtal med Adobe som kompletterar eller ersätter hela eller delar av detta avtal. Din användning av något material från tredje part som ingår i SDK kan vara underkastad andra villkor som vanligen meddelas i ett separat licensavtal, en "Viktigt!"-fil i anslutning till sådant material eller i "Meddelanden om tredjepartsprogramvara och/eller ytterligare villkor" på http://www.adobe.com/go/thirdparty_se. Sådana villkor ersätter hela avtalet eller delar därav i händelse av konflikt med villkoren i detta avtal.

2. DEFINITIONER.

"Adobe" avser Adobe Systems Incorporated, ett Delaware-företag på adressen 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornien 95110, USA, om Avsnitt 14 (a) i detta avtal är tillämpligt. I annat fall avses Adobe Systems Software Ireland Limited, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, Irland, ett företag registrerat enligt irländsk lag, och som är ett dotterbolag och licenstagare till Adobe Systems Incorporated.

"Byggverktyg" innebär byggfiler, kompilatorer, runtimebibliotek (men inte hela runtimeprogramvaran) som medföljer detta avtal, inklusive till exempel innehållet i bin-, lib-, och runtimekataloger, adl.exe, adl.bat och adt.jar.

"Applikation för utvecklare" innebär din applikationsprogramvara som uppfyller kraven i detta avtal, inklusive Avsnitt 5.1, och som antingen (a) samverkar med runtimeprogramvaran eller (b) är en applikation som produceras från Byggverktyg.

"Dokumentation" innebär det skriftliga material som medföljer detta avtal, inklusive till exempel tekniska specifikationer, filformatsdokumentation och information om applikationsprogrammeringsgränssnitt (API).

"Ikraftträdandedag" innebär det datum då du laddar ned eller på annat sätt får tillgång till SDK.

"Materiell förbättring" innebär märkbara, mätbara och definierbara förbättringar som ger ökad eller mer betydande och primär funktion som tillför betydande affärsvärde.

"Vidaredistribuerbara filer med objektкод" innebär de filer i objektkodsformat som finns i mapparna /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib och /lib/android/lib/runtimeClasses.jar och /runtimes/air/android/device/Runtime.apk om de ingår i versionen av SDK som du får i samband med detta avtal.

"Runtimekomponenter" innebär vilken som helst av de enskilda filerna, biblioteken eller körbara koderna i runtimeprogramvarans katalog (till exempel runtimemappen) eller runtimeprogramvarans resurser som ingår i resurskatalogen eller installationsfilerna. Adobe AIR.dll, körbara Runtime-filer, Template.exe och Template.app är exempel på runtimekomponenter.

"Runtimeprogramvara" innebär Adobes runtimeprogramvara i objektkodsformatet med namnet "Adobe AIR", som installeras av slutanvändarna, och alla uppdateringar av sådan programvara som tillhandahålls av Adobe.

"SDK" innebär Byggverktyg, Dokumentation, Vidaredistribuerbara filer med objektкод, Runtimekomponenter, SDK-källfiler och Exempelkod.

"SDK-källfiler" innebär källkodsfiler som finns i katalogen "ramverk" som medföljer detta avtal.

"Exempelkod" innebär exempelprogramvara i källkodsformat som anges i Dokumentationen eller katalogerna som "exempelkod", "exempel", "programkodsexempel", "snabbstartkod" eller "stycken".

3. LICENS.

Under förutsättning att du håller dig till villkoren i detta avtal, inklusive kraven och begränsningarna nedan, beviljar Adobe dig en icke-exklusiv, icke-överlåtbar rätt att använda SDK i enlighet med Dokumentationen enligt följande:

3.1 Installation, användning och kopiering. Du får endast installera och använda Byggverktyg och Runtimekomponenter för att utveckla kompatibla Applikationer för utvecklare. Du får göra ett begränsat och rimligt antal kopior av SDK för din interna utveckling av Applikationer för utvecklare.

3.2 Ändring. Du får ändra Exempelkod och SDK-källfiler som du får i läsbart format (d.v.s. källkod). Du får integrera Exempelkod och SDK-källfiler i dina Applikationer för utvecklare. Du får inte ändra Byggverktyg (med undantag för filer som täcks av tredjepartlicenser som tillåter att du gör det), Dokumentation eller Runtimeprogramvara på något sätt. Du får inte under några omständigheter vidta någon åtgärd som gör SDK föremål för en licens eller ett projekt där det framgår eller kan tolkas så att SDK, som ett villkor för användning, ändring och/eller distribution ska (a) tillhandahållas eller distribueras i källkodsform, (b) licensieras i syfte att göra härledda arbeten eller (c) vidaredistribueras utan kostnad. Du får inte radera eller på något sätt ändra copyrightmeddelanden, varumärken, logotyper eller relaterade meddelanden eller andra äganderättsliga meddelanden avseende Adobe (och ev. licensgivare) som finns på eller i någon del av SDK förutom Exempelkod eller SDK-källfiler som du gör väsentliga ändringar i, i enlighet med detta avtal.

3.3 Distribution.

(a) Distributionsrättigheter. Du får i enlighet med bestämmelserna i detta avtal, inklusive kraven och begränsningarna nedan, kopiera och distribuera Exempelkod, SDK-källfiler och Vidaredistribuerbara filer med objektкод enligt följande:

(i) Distribution med Applikation för utvecklare. Du får distribuera (A) Exempelkod och SDK-källfiler i källkods-, objektkods-, ändrad eller oförändrad form, i samtliga fall integrerade i din Applikation för utvecklare, och (B) Vidaredistribuerbara filer med objektкод endast som automatiskt integrerade (d.v.s. endast integrerade som en biprodukt av din användning av Byggverktyg) i en Applikation för utvecklare för Mac, Windows, iOS eller Androidplattformar genom att använda Vidaredistribuerbara filer med objektкод i /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib, /lib/android/lib/runtimeClasses.jar respektive /runtimes/air/android/device/Runtime.apk mapparna.

(ii) Distribution av Exempelkod som en fristående produkt. Du får distribuera Exempelkod (men inte SDK-källfiler) i källkods- eller objektkodsformat som en fristående produkt eller tillsammans med annan programvara, förutsatt att du först gör ändringar av koden som ger upphov till Materiella förbättringar.

(iii) Distribution av SDK-källfiler. Du får distribuera SDK-källfiler (men inte Exempelkod) i källkods- eller objektkodsformat som en fristående produkt eller tillsammans med andra komponenter som är användbara för utvecklare, förutsatt att du först gör ändringar av filerna som framgår i Materiella förbättringar samt förutsatt att du (A) inkluderar ett copyrightmeddelande avseende copyrightägandet i sådana ändrade filer och (B) inte använder "mx", "mxml", "flex", "flash", "fl" eller "adobe" i något nytt paket- eller klassnamn som distribueras med SDK-källfiler.

(iv) Ingen distribution av Byggverktyg. Detta avtal ger dig ingen rätt att distribuera Byggverktyg (med undantag för filer som täcks av tredjepartlicenser som tillåter att du gör det), Dokumentation eller Runtimeprogramvara. Du får inte under några omständigheter vidta någon åtgärd som gör SDK föremål för en licens eller ett projekt där det framgår eller kan tolkas som att SDK, som ett villkor för användning, ändring och/eller distribution ska (A) tillhandahållas eller distribueras i källkodsform, (B) licensieras i syfte att göra härledda arbeten, eller (C) vidaredistribueras utan kostnad. Information om hur du får rätt att distribuera sådana komponenter tillsammans med din produkt eller tjänst finns på http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_se.

(b) Distributionskrav. Om du distribuerar Exempelkod eller SDK-källfiler under detta avtal, måste du inkludera ett copyrightmeddelande i denna typ av kod, filer, relevant Applikation för utvecklare eller annat större jobb som inkluderar denna typ av kod eller filer. Du får inte (i) göra något uttalande om att någon Applikation för utvecklare eller någon annan programvara är "certifierad" eller på annat sätt garanterad av Adobe eller (ii) använda Adobes namn eller varumärken för att marknadsföra någon Applikation för utvecklare eller någon annan programvara utan skriftligt tillstånd från Adobe. Adobe har inget ansvar gentemot dig eller någon annan part för någon programvaruuppdatering eller -support eller något annat ansvar med anledning av din distribution.

4. ERSÄTTNING.

Du samtycker till att hålla Adobe skadelösa från allt ansvar, förluster, åtgärder, skador eller anspråk (inklusive anspråk på produktansvar, garanti och immateriella rättigheter samt alla rimliga utgifter, kostnader och ombudskostnader) som härrör från eller relaterar till din distribution av hela eller någon del av SDK eller någon Applikation för utvecklare, under förutsättning att Adobe samarbetar med dig, på din bekostnad, för att lösa ett sådant anspråk.

5. UTVECKLINGSKRAV OCH -BEGRÄNSNINGAR.

5.1 Utveckling. Du får inte skapa eller distribuera någon programvara, inklusive någon Applikation för utvecklare, som samverkar med enskilda Runtimekomponenter på ett sätt som inte är dokumenterat av Adobe. Du får inte skapa eller distribuera någon programvara, inklusive någon Applikation för utvecklare, som är avsedd att samverka med ett oinstallerat exemplar av Runtimeprogramvaran. Du får inte skapa eller distribuera någon

Applikation för utvecklare som körs utan installation. Du har inte rätt att installera eller använda Byggverktyg eller andra delar av SDK för att utveckla programvara som förbjuds i detta avtal. Försummelse att iakttäva Avsnitt 5.1 är ett brott mot detta avtal vilket medför att samtliga avtalade rättigheter omedelbart upphör.

5.2 Andra förbud. Du kommer inte att använda SDK för att skapa, utveckla eller använda program, programvara eller tjänster som (a) innehåller virus, trojanska hästar, maskar, tidsbomber, cancelbots eller andra datorprogrammeringsrutiner som skadar, negativt påverkar, i smyg hindrar eller exproprierar system, data eller personuppgifter, (b) bryter mot någon lag, författning, förordning, bestämmelse eller rättighet (inklusive alla lagar, bestämmelser eller rättigheter avseende immateriella rättigheter, spionprogram, integritetspolicy, exportkontroll, illojal konkurrens, antidiskriminering eller reklam) när de används för det de är avsedda eller marknadsförs för, eller (c) hindrar körningen av Adobe eller tredjepartsprogram eller -programvara.

5.3 Användning av AVC Codec. DENNA PRODUKT ÄR LICENSIERAD ENLIGT AVC:S PATENTPORTFÖLJLICENS FÖR KONSUMENTENS PERSONLIGA OCH ICKE-KOMMERSIELLA ANVÄNDNING FÖR ATT (a) KODA VIDEO I ENLIGHET MED AVC-STANDARDEN ("AVC-VIDEO") OCH/ELLER (b) AVKODA AVC-VIDEO SOM KODATS AV EN KONSUMENT SOM HAR VARIT INBLANDAD I EN PERSONLIG, ICKE-KOMMERSIELL AKTIVITET OCH/ELLER INFÖRSKAFFATS FRÅN EN VIDEOLEVERANTÖR SOM HAR EN LICENS ATT TILLHANDAHÅLLA AVC-VIDEO. INGEN LICENS LÄMNAS ELLER UNDERFÖRSTÅS FÖR NÅGON ANNAN ANVÄNDNING. YTTERLIGARE INFORMATION FINNS PÅ MPEG LA, L.L.C. SE <http://www.mpegla.com>.

5.4 Användning av MP3 Codec. Du får inte ändra runtimebibliotek eller Byggverktyg. Du medges inte åtkomst till MP3-codecs i runtimebibliotek förutom genom publicerade runtime-API. Utveckling, användning eller distribution av en Applikation för utvecklare som körs på icke-PC-produkter och som avkodar MP3-data som inte finns i ett SWF-, FLV- eller annat filformat som innehåller mer än MP3-data kan kräva en eller flera tredjepartslicenser.

6. IMMATERIELLA RÄTTIGHETER.

SDK och kopior som du är auktoriserad av Adobe att framställa utgör immateriella rättigheter som tillhör Adobe Systems Incorporated och dess leverantörer. Strukturen, organisationen och koden för SDK som du får i kompillerad form eller objektkodsform utgör värdefulla företagshemligheter och konfidentiell information som tillhör Adobe Systems Incorporated och dess leverantörer. SDK skyddas av lagar om copyright, inklusive upphovsrättslagar i USA, internationella konventioner och tillämpliga lagar i användarlandet. Med undantag för vad som uttryckligen anges här, ger detta avtal dig inga immateriella rättigheter till SDK och samtliga rättigheter som inte uttryckligen beviljats dig förbehålles Adobe.

7. BAKÅTKOMPILERING.

Du kommer inte att bakåtkompilera, dekompilera, demontera eller på annat sätt försöka utvinna källkoden av hela eller någon del av SDK som tillhandahålls dig i kompilaterat format eller objektkodsformat förutom i den omfattning som du uttryckligen tillåts dekompilera enligt tillämplig lag.

8. INGEN BLOCKERING AV ADOBE UTVECKLING.

Du bekräftar att Adobe för närvarande utvecklar eller i framtiden kan utveckla teknologier och produkter som har eller kan ha en design och/eller funktion som liknar produkter som du kan komma att utveckla baserat på din licens i detta avtal. Inget i detta avtal får förhindra, begränsa eller beröva Adobes rättighet att fortsätta sin utveckling, underhåll och/eller distribution av Adobes teknologi eller produkter. Du samtycker till att inte på något sätt åberopa något patent som tillhör dig som härrör från eller uppstår med anledning av SDK eller för ändringar däri gentemot Adobe, dess dotterbolag eller filialer, eller deras direkta eller indirekta kunder, agenter och uppdragstagare för tillverkning, användning, import, licensering, utbudning till försäljning eller försäljning av några Adobe-produkter.

9. TILLÄGGSVILLKOR FÖR FÖRHANDSVERSIONER AV SDK.

Om SDK eller någon av dess komponenter är en förhandsversion eller betaprogramvara ("Förhandsversion av Programvara") gäller detta avsnitt. Förhandsversionen av Programvaran är en förhandsversion som inte utgör en slutlig produkt från Adobe och kan innehålla fel och andra problem som kan orsaka systemfel eller andra fel samt dataförlust. Adobe ger eventuellt aldrig ut Förhandsversionen av Programvaran kommersiellt. Om du har mottagit Förhandsversionen av Programvaran i enlighet med ett separat skrivet avtal, exempelvis Adobe Systems Incorporated License Agreement for PreRelease Software, underkastas din användning av Programvaran även ett sådant avtal. Du ska returnera eller förstöra alla kopior av Förhandsversionen av Programvaran om Adobe begär detta eller om Adobe kommersiellt ger ut sådan Programvara. DIN ANVÄNDNING AV FÖRHANDSVERSIONEN AV PROGRAMVARAN SKER PÅ EGEN RISK.

10. VILLKOR OCH UPPSÄGNING.

Detta avtal gäller tills vidare från och med ikraftträdandedagen om ingen uppsägning sker i enlighet med avtalet. Adobe kan säga upp detta avtal omedelbart om du bryter mot något villkor i avtalet. Avsnitt 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 och 15 fortsätter att gälla även om detta avtal sägs upp. Vid uppsägningen av detta avtal ska all användning och distribution av SDK upphöra. SDK och eventuella kopior ska omedelbart returneras till Adobe eller förstöras (med skriftlig bekräftelse på att de har förstörts) på Adobes begäran.

11. EXPORTREGLER.

Du bekräftar att SDK omfattas av USA:s exportlagstiftning ("Exportlagstiftningen") och att du kommer att följa denna exportlagstiftning. Du kommer inte, vare sig direkt eller indirekt, att exportera eller återexportera SDK till: (a) länder som omfattas av USA:s exportrestriktioner (vilka för närvarande gäller, men inte nödvändigtvis är begränsade till Kuba, Iran, Nordkorea, Sudan och Syrien), (b) en slutanvändare som du vet eller har anledning att veta kommer att använda dem till att utforma, utveckla eller producera kärnvapen, kemiska vapen eller biologiska vapen, eller raketssystem, uppskjutningsfordon och raketsonder eller obemannade flygsystem eller (c) en slutanvändare som har förbjudits att delta i USA:s exporttransaktioner av en federal myndighet inom USA:s förvaltning. Dessutom ansvarar du för att följa lokal lagstiftning i din jurisdiktion vilken kan påverka din rätt att importera, exportera eller använda SDK.

12. MEDDELANDE TILL SLUTANVÄNDARE INOM USA:S FÖRVALTNING.

Avseende slutanvändare inom USA:s förvaltning går Adobe med på att följa alla tillämpliga lagar gällande lika rättigheter, inklusive, om så är tillämpligt, bestämmelserna i Executive Order 11246, inklusive ändringar, paragraf 402 i Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act från 1974 (38 USC 4212) och paragraf 503 i Rehabilitation Act från 1973, inklusive ändringar, och föreskrifterna i 41 CFR del 60-1 t.o.m. 60-60, 60-250 och 60-741. Klausulen om positiv särbehandling och föreskrifterna i föregående mening införlivas i detta avtal via hänvisning.

13. VARUMÄRKE.

"Adobe® AIR™" är ett Adobe-varumärke som inte får användas av andra förutom på en skriven licens från Adobe. Du får inte använda varumärket Adobe AIR, eller något annat Adobe varumärke, helt eller delvis, i titeln på din Applikation för utvecklare eller i ditt företagsnamn, domännamn eller namn på en tjänst som är förknippad med Adobe AIR. Du får ange samkörbarheten av din Applikation för utvecklare med Adobe AIR Runtimeprogramvaran, om detta är sant, genom att till exempel ange "fungerar med Adobe® AIR™" eller "för Adobe® AIR™". Du får använda varumärket Adobe AIR för att hänvisa till din Applikation för utvecklare som en "Adobe® AIR™-applikation" endast som ett uttalande om att din Applikation för utvecklare kan samköras med Adobe AIR Runtimeprogramvaran.

14. TILLÄMPLIG LAG.

Om du är en konsument som endast använder SDK för personligt, icke affärsmässigt bruk underkastas detta avtal lagreglerna i det land eller den region där du köpte licensen för att få använda SDK. Om du inte är en sådan konsument lyder detta avtal under och tolkas i enlighet med lagreglerna i: (a) Kalifornien, om en licens för SDK erhålles när du befinner dig i USA, Kanada eller Mexiko; eller (b) Japan, om en licens av SDK erhålles när du befinner dig i Japan, Kina, Korea eller annat sydostasiatiskt land där det officiella språket skrivs med antingen ideografisk skrift (till exempel hanzi, kanji eller hanja), och/eller annan skrift som är baserad på eller har motsvarande struktur som ideografisk skrift, såsom hangul eller kana; eller (c) England om en licens av SDK erhålles när du befinner dig i en jurisdiktion som inte omnämns ovan. Respektive domstolar i Santa Clara County, Kalifornien, vid tillämpning av kalifornisk lag, distriktsdomstolen i Tokyo, Japan, vid tillämpning av japansk lag och behöriga domstolar i London, England, vid tillämpning av engelsk lag, ska var och en ha icke-exklusiv jurisdiktion över tvister avseende detta avtal. Detta avtal ska inte underkastas lagvalsregler inom den internationella privaträtten eller FN:s konvention angående avtal om internationella köp av varor, vars tillämpning uttryckligen utesluts.

15. ALLMÄNNA BESTÄMMELSER.

Om någon del av detta avtal förklaras ogiltig och icke verkställbar ska det inte påverka giltigheten av detta avtal i övrigt, vilket ska förbli giltigt och verkställbart enligt dess villkor. Vid licensiering av Uppdateringar till dig har Adobe rätt att ändra eller göra tillägg till avtalet. Användning av "inkluderar" eller "inklusive" i detta avtal ska innebära "inklusive utan begränsning". Detta avtal utgör det enda avtalet mellan Adobe och dig med avseende på SDK och det ersätter alla tidigare utfästelser, diskussioner, åtaganden, meddelanden eller tillkännagivanden med anknytning till SDK.

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
SDK LİSANS SÖZLEŞMESİ
ADOBE® AIR® 3 SDK

1. GARANTİ YOKTUR, SORUMLULUĞUN SINIRLANDIRILMASI, BAĞLAYICI SÖZLEŞME VE EK KOŞULLAR İLE SÖZLEŞMELER.

1.1 GARANTİ YOKTUR. SDK'NİN (AŞAĞIDA TANIMLANDIĞI ÜZERE) HATALARA VE/VEYA KARARLILIK SORUNLARINA YATKIN OLDUĞUNU TEYİT EDERSİNİZ. SDK, SİZE "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLİR VE ADOBE İLE TEDARİKÇİLERİ SİZE KARŞI HER TÜRLÜ GARANTİ YA DA SORUMLULUK YÜKÜMLÜLÜKLERİNDEN FERAGAT EDER. ADOBE'NİN PERFORMANS, TİCARİ ELVERİŞLİLİK, TATMİN EDİCİ KALİTE, İHLAL ETMEME YA DA BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK HUSUSUNDAKİ GARANTİLER DAHİL SDK'YE İSTİNADEN HİÇBİR SARİH, ZİMNİ YA DA KANUNİ GARANTİ SUNMADIĞINI TEYİT EDERSİNİZ. SDK'NİN KALİTE VE PERFORMANSI VE SDK'Yİ KULLANIMINIZ VE SDK'DAN YARATILMIŞ ÇIKIŞ İTİBARIYLA TÜM RİZİKOYU ÜSTLENİRSİNİZ. Adobe'nin Size karşı SDK'nin herhangi bir kısmı için bakım, teknik destek ya da güncellemeler sunma yükümlülüğü yoktur. Yukarıda anılan sınırlamalar, hariç bırakmalar ve sınırlamalar herhangi bir çözüm esaslı amacına ulaşmasa bile, geçerli kanun tarafından izin verilen azami ölçüde uygulanır.

1.2 Sorumluluğun Sınırlandırılması. BİR ADOBE TEMSİLCİSİ SÖZ KONUSU KAYIPLAR, ZARARLAR, TALEPLER YA DA MASRAFLARIN OLASILIĞINDAN HABERDAR EDİLMİŞ OLSA DAHI, ADOBE YA DA TEDARİKÇİLERİ ÜÇÜNCÜ TARAFIN TALEPLERİ YA DA TİCARİ KESİNTİ, BEDENSEL YARALANMALAR YA DA ÖZEN GÖREVİNİN YERİNE GETİRİLEMESİNDEN KAYNAKLANAN ZARARLAR, KAYIP TASARRUFLAR YA DA KAYIP KAZANÇLAR, NETİCE KABİLİNDEN DOĞAN, DOLAYLI YA DA ARIZİ ZARARLAR DAHİL KAYIPLAR, ZARARLAR, TALEPLER YA DA MASRAFLARDAN HİÇBİR SURETTE SORUMLU OLMAYACAĞI. YUKARIDA ANILAN SINIRLAMALAR VE HARIÇ TUTMALAR YARGI BÖLGENİZDE GEÇERLİ KANUN TARAFINDAN İZİN VERİLEN AZAMI ÖLÇÜDE UYGULANIR. ADOBE İLE TEDARİKÇİLERİNİN İŞBU SÖZLEŞME ÇERÇEVESİNDEKİ YA DA İŞBU SÖZLEŞME İLE BAĞLANTILI TOPLAM SORUMLULUKLARI (ŞAYET VARSA) SDK İÇİN ÖDENİLEN MİKTAR İLE SINIRLIDIR. ADOBE VE TEDARİKÇİLERİ HAKKINDAKİ İŞBU SINIRLAMA İŞBU SÖZLEŞMENİN KOŞULLARININ ASLİ YA DA ESASLI İHLALI YA DA ASLİ YA DA ESASLI İHLAL OLMASI HALİNDE DE UYGULANIR. İşbu sözleşmedeki hiçbir husus Adobe'nin hileli fiili (hile) ya da ihmalden kaynaklanan ölüm ya da bedensel yaralanma durumunda Adobe'nin ya da tedarikçilerinin Size karşı sorumluluğunu sınırlamaz. Adobe başkaca hiçbir amaç için ve hiçbir hususa yönelik olmamak üzere yükümlülükleri, garantileri ve sorumluluğu sınırlama ve hariç tutma ve de bunlardan feragat etme amacı ile tedarikçilerinin adına hareket eder.

1.3 Bağlayıcı Sözleşme. İşbu Sözleşme SDK'nin yüklenmesi ve kullanımını yönetir. İşbu sözleşmenin tarafınızca imzalanmış ve akdedilmiş herhangi bir yazılı sözleşme gibi olduğunu kabul edersiniz. SDK'nin tümünü ya da herhangi bir kısmını indirerek, yükleyerek, kopyalayarak, değiştirerek ya da dağıtarak işbu sözleşmenin tüm koşul ve şartlarını kabul edersiniz. İşbu sözleşme aşağıdaki gibi bunların adına kullanılan ve SDK'yi elde eden tüzel kişilik ve Size karşı icra olunabilir: örneğin, işvereniniz. İşbu sözleşmenin koşullarını kabul etmiyorsanız, SDK'yi kullanmayın.

1.4 Ek Koşullar ve Sözleşmeler. Adobe ile aranızda işbu sözleşmenin tümünü ya da kısımlarını ilga eden ya da tamamlayan münferit bir yazılı sözleşmeniz olabilir. SDK'ye dahil edilen bazı üçüncü taraf materyallerini kullanımınız http://www.adobe.com/go/thirdparty_tr adresinde bulunan "Üçüncü Taraf Yazılım Bildirimleri ve/veya Ek Koşullar ile Şartlar" kısmında bulunan ya da söz konusu materyallerin yakınında bulunan "Beni Oku" dosyasında ya da genellikle münferit bir lisans sözleşmesinde bulunan sair koşullar ile şartlara tabi olabilir. İşbu sözleşmenin koşul ve şartları ile herhangi bir ihtilaf halinde söz konusu koşullar ve şartlar işbu sözleşmenin tümünü ya da kısımlarını ilga eder.

2. TANIMLAR.

"Adobe" ile kastedilen; işbu Sözleşme 14(a) uygulanırsa, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110 adresinde bulunup da bir Delaware kuruluşu olan Adobe Systems Incorporated; aksi takdirde, 4-6 Riverwalk, Citywest Business Campus, Dublin 24, İrlanda adresinde bulunup da Adobe Systems Incorporated'in lisans sahibi ve bağlı

şirketi olan ve İrlanda yasaları uyarınca tüzel kişilik kazanmış bir şirket olan Adobe Systems Software Ireland Limited'dir.

"Derleme Araçları" ile kastedilen; örneğin bin, lib içerikleri ve çalışma zamanı modülleri, adl.exe, adl.bat ve adt.jar dahil işbu sözleşmeye eşlik eden dosyalar, derleyiciler, çalışma zamanı modülleridir (ancak Çalışma Zamanı Yazılımının tümü değildir).

"Geliştirici Uygulama" ile kastedilen, Bölüm 5.1 dahil işbu sözleşmenin gereksinimlerine uygun olan ve (a) Çalışma Zamanı Yazılımı ile birlikte çalışan ya da (b) Derleme Araçlarından üretilmiş bir uygulama olan uygulama yazılımınızdır.

"Belgeler" ile kastedilen; örneğin, teknik talimatlar, dosya biçimi belgeleri ve uygulama programı arabirimi (API) bilgileri dahil işbu sözleşmeye eşlik eden yazılı materyallerdir.

"Yürürlük Tarihi" ile kastedilen, SDK'yi indirdiğiniz ya da SDK'ye aksi takdirde eriştiğiniz tarihtir.

"Esaslı Geliştirme" ile kastedilen, kayda değer ticari değer katan uzatılmış ya da ek önemli ve asli işlevsellik sağlayan somut, ölçülebilir ve tanımlanabilir geliştirmelerdir.

"Nesne Kodu Yeniden Dağıtılabılır" ile kastedilen, işbu sözleşme ile bağlantılı olarak SDK'nin Size sağlanan sürümüne dahil edilmişse; /runtimes/air-captive/mac, /runtimes/air-captive/win, lib/aot/lib ve /lib/android/lib/runtimeClasses.jar ve /runtimes/air/android/device/Runtime.apk klasörlerinde bulunan nesne kodu biçimindeki dosyalardır.

"Çalışma Zamanı Bileşenleri" ile kastedilen, Çalışma Zamanı Yazılımı dizininin (örneğin, çalışma zamanı klasörü) içerdiği bireysel dosyalar, kitaplıklar ya da yürütülebilir kodlar veya yardımcı programlar dizini ya da yükleyici dosyaların içerdiği Çalışma Zamanı Yazılımı yardımcı programlarıdır. Adobe AIR.dll, çalışma zamanı çalıştırılabilirler, template.exe ve template.app Çalışma Zamanı Bileşenlerine örnek teşkil eder.

"Çalışma Zamanı Yazılımı" ile kastedilen, son kullanıcılar tarafından yüklenecek olan ve söz konusu yazılıma ilişkin tüm güncellemelerin Adobe tarafından sunulduğu "Adobe AIR" isimli nesne kodu biçimindeki Adobe çalışma zamanı yazılımıdır.

"SDK" ile kastedilen; Derleme Araçları, Belgeler, Nesne Kodu Yeniden Dağıtılabılır, Çalışma Zamanı Bileşenleri, SDK Kaynak Dosyaları ve Örnek Koddur.

"SDK Kaynak Dosyaları" ile kastedilen, işbu sözleşmeye eşlik eden dizin "çerçevelerinin" içerdiği kaynak kod dosyalarıdır.

"Örnek Kod" ile kastedilen, Belgeler ya da dizinlerde "örnek kod", "örnekler", "örnek uygulama kodu", "quickstart kodu" ya da "parçacıklar" olarak atanan kaynak kodu biçimindeki örnek yazılımdır.

3. LİSANS.

Aşağıda yer alan gereksinimler ve kısıtlamalar dahil işbu sözleşmenin koşul ve şartlarına tabi olarak Adobe Size aşağıdaki gibi Belgeler uyarınca SDK'yi kullanmak üzere gayri münhasır, devredilemez bir hak bahşeder:

3.1 Yükleme, Kullanım ve Kopyalama. Derleme Araçları ile Çalışma Zamanı Bileşenlerini sadece uyumlu Geliştirici Uygulamalarını geliştirmek amacı ile yükleyebilir ve kullanabilirsiniz. Geliştirici Uygulamalarını dahili geliştirmeniz amacı ile SDK'nin sınırlı ve makul sayıda kopyalarını oluşturabilirsiniz.

3.2 Değişiklik. Size kullanıcı tarafından okunabilir biçimde (örneğin, kaynak kodu) sağlanan SDK Kaynak Dosyaları ile Örnek Kodunu değiştirebilirsiniz. Değiştirilmiş Örnek Kodu ile SDK Kaynak Dosyalarını Geliştirici Uygulamalarınıza dahil edebilirsiniz. Derleme Araçları (bu şekilde davranmanıza izin veren üçüncü taraf lisanslarınca kapsanan dosyalar hariç), Belgeler ya da Çalışma Zamanı Yazılımını hiçbir şekilde değiştiremezsiniz. SDK'yi SDK'nin (a) kaynak kodu biçiminde dağıtılacağı ya da ifşa edileceği, (b) türetilmiş çalışmalar oluşturma amacı ile lisanslanacağı ya da (c) ücretsiz olarak yeniden dağıtılabılır olduğu yönünde bir kullanım, değişiklik ve/veya dağıtım şartı içeren ya da bu şekilde yorumlanabilecek bir lisans ya da şemaya tabi kılacak işlemleri

hiçbir surette yapamazsınız. İşbu sözleşme uyarınca esasen tarafınızca değiştirilen Örnek Kodu ya da SDK Kaynak Dosyaları hariç Adobe (ya da mevcutsa, lisans verenlerinin) SDK'nin herhangi bir kısmının üzerinde ya da içerisinde bulunan telif hakkı bildirimlerini, ticari markalarını, logolarını ya da ilgili fikri mülkiyet hakkı bildirimlerini hiçbir surette değiştiremez ya da iptal edemezsiniz.

3.3 Dağıtım.

(a) Dağıtım Hakları. Aşağıda yer alan gereksinimler ve kısıtlamalar dahil işbu sözleşmenin hükümlerine tabi olarak Örnek Kodu, SDK Kaynak Dosyaları ve Nesne Kodu Yeniden Dağıtılabirleri aşağıdaki gibi kopyalayabilir ve dağıtabilirsiniz:

(i) Geliştirici Uygulama ile Dağıtım. Sırasıyla /runtimes/air-captivate/mac, /runtimes/air-captivate/win, lib/aot/lib ve /lib/android/lib/runtimeClasses.jar ve /runtimes/air/android/device/Runtime.apk klasörlerindeki Nesne Kodu Yeniden Dağıtılabirleri kullanarak (A) Örnek Kodu ve SDK Kaynak Dosyalarını kaynak kodu, nesne kodu, değiştirilmiş ya da değiştirilmemiş biçimde her durumda Geliştirici Uygulamanıza dahil edilmiş olarak ve (B) Nesne Kodu Yeniden Dağıtılabirleri Mac, Windows, iOS ya da Android platformları için Geliştirici Uygulamanın içerisinde sadece otomatik bir şekilde dahil edilmiş olarak (örneğin, Derleme Araçlarını kullanımınızın yan ürünü olarak münferiden dahil edilmiş) dağıtabilirsiniz ve

(ii) Tek Başına Örnek Kodunun Dağıtımını. Esaslı Geliştirmeler ile sonuçlanan söz konusu koda ilişkin geliştirmelerin ilk olarak tarafınızca yapıldığı sürece sair yazılım ile birlikte gelen ya da tek başına olan kaynak kodu ya da nesne kodu biçimindeki Örnek Kodu (ancak SDK Kaynak Dosyalarını değil) dağıtabilirsiniz ve

(iii) SDK Kaynak Dosyalarının Dağıtımını. Esaslı Geliştirmeler ile sonuçlanan söz konusu dosyalara ilişkin geliştirmelerin ilk olarak tarafınızca yapıldığı sürece ve (A) söz konusu değiştirilmiş dosyalara telif hakkı mülkiyetini yansıtan bir telif hakkı bildirimini dahil etmeniz ve (B) SDK Kaynak Dosyaları ile birlikte dağıtılan sınıf isimleri ya da yeni pakette "mx," "mxml," "flex," "flash," "fl" ya da "adobe" ibarelerini kullanmamanız şartıyla geliştiriciler için faydalı sair bileşenler ile birlikte gelen ya da tek başına olan kaynak kodu ya da nesne kodu biçimindeki SDK Kaynak Dosyalarını (ancak Örnek Kodu değil) dağıtabilirsiniz.

(iv) Derleme Araçlarının Dağıtımını Yoktur. İşbu sözleşme Size Derleme Araçları (bu şekilde davranmanıza izin veren üçüncü taraf lisanslarınca kapsanan dosyalar hariç), Belgeler ya da Çalışma Zamanı Yazılımını dağıtma hakkını bahsetmez. SDK'yi SDK'nin (a) kaynak kodu biçiminde dağıtılacağı ya da ifşa edileceği, (b) türetilmiş çalışmalar oluşturma amacı ile lisanslanacağı ya da (c) ücretsiz olarak yeniden dağıtılabir olduğu yönünde bir kullanım, değişiklik ve/veya dağıtım şartı içeren ya da bu şekilde yorumlanabilecek bir lisans ya da şemaya tabi kılacak işlemleri hiçbir surette yapamazsınız. Söz konusu bileşenleri ürününüz ya da hizmetiniz ile birlikte dağıtım hakkının elde edilmesi hakkında bilgi için lütfen http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk_tr adresine başvurun.

(b) Dağıtım Gereksinimleri. İşbu sözleşme uyarınca SDK Kaynak Dosyalarını ya da Örnek Kodu dağıtırsanız; söz konusu kod, dosyalar, ilgili Geliştirici Uygulama ya da söz konusu kod ya da dosyaları bünyesinde barındıran sair daha büyük çalışmaya bir telif hakkı bildirimini dahil etmelisiniz. (i) Geliştirici Uygulama ya da sair yazılımın "sertifikalı" olduğu ya da aksi takdirde Adobe tarafından garanti edildiği yönünde beyanda bulunamaz ya da (ii) Adobe'nin yazılı izni olmaksızın Geliştirici Uygulama ya da sair yazılımı pazarlamak üzere Adobe'nin isim ya da ticari markalarını kullanamazsınız. Adobe, dağıtımınızdan kaynaklanabilecek yazılım güncelleme ya da destek ya da sair sorumluluktan ötürü Size ya da diğer taraflara karşı sorumlu değildir.

4. TAZMİNAT.

Masrafi Size ait olacak şekilde söz konusu talebi halletmek üzere Adobe'nin Sizinle işbirliği içerisinde çalışması şartıyla Geliştirici Uygulama ya da SDK'nin tümü ya da herhangi bir kısmının tarafınızca dağıtımını ile ilgili ya da bundan kaynaklanan tüm sorumluluklar, kayıplar, davalar, zararlar ya da talepler (ürün sorumluluğu, garanti ve fikri mülkiyet talepleri ve tüm makul giderler, masraflar ve vekalet ücretleri dahil) için Adobe'yi tazmin etmeyi kabul edersiniz.

5. GELİŞTİRME GEREKSİNİMLERİ VE KISITLAMALAR.

5.1 Geliştirme. Adobe tarafından belgelenmemiş bir şekilde bireysel Çalışma Zamanı Bileşenleri ile birlikte çalışan Geliştirici Uygulaması dahil herhangi bir yazılımı oluşturamaz ya da dağıtamazsınız. Çalışma Zamanı Yazılımının yüklü olmayan oluşumu ile birlikte çalışmak üzere tasarlanan Geliştirici Uygulaması dahil herhangi bir yazılımı oluşturamaz ya da dağıtamazsınız. Yüklemeksizin çalışan herhangi bir Geliştirici Uygulamasını oluşturamaz ya da dağıtamazsınız. İşbu sözleşme tarafından yasaklanan yazılımı geliştirmek üzere Derleme Araçlarını ya da SDK'nin sair kısımlarını yükleme ya da kullanma izniniz yoktur. İşbu Bölüm 5.1'e uymamanız işbu sözleşmenin işbu vesileyle Size bahşedilen tüm hakları derhal fesheden bir ihlalini oluşturur.

5.2 Sair Yasaklar. SDK'yi (a) Sistem, veriler ya da kişisel bilgilere zarar vermeye, bunları zararlı bir şekilde etkilemeye, gizlice engellemeye ya da istilak etmeye yönelik virüsler, Truva atları, solucanlar, zaman bombaları, cancelbotlar ya da sair bilgisayar programlama yordamları içeren, (b) herhangi bir yasa, tüzük, kararname, yönetmelik ya da hakları ihlal edecek şekilde pazarlamaya ya da ihlal etmeye yönelik olacak bir şekilde kullanılırsa (fikri mülkiyet, bilgisayar casus yazılımı, gizlilik, ihracat denetimi, haksız rekabet, ırkçılık karşıtı ya da tanıtıma istinaden kanunlar, yönetmelikler ya da haklar dahi) ya da (c) Adobe ya da üçüncü taraf yazılım ya da programlarının çalışılabilirliğini engelleyen herhangi bir program, yazılım ya da hizmeti oluşturmak, geliştirmek ya da kullanmak üzere kullanmayacaksınız.

5.3 AVC Codec Kullanımı. İŞBU ÜRÜN BİR TÜKETİCİNİN (a) AVC STANDARTLARINA ("AVC VİDEO") UYGUN VİDEO ŞİFRELEMESİ VE/VEYA (b) TİCARİ OLMAYAN KİŞİSEL BİR FAALİYET YÜRÜTEN BİR TÜKETİCİ TARAFINDAN ŞİFRELENEN VE/VEYA AVC VİDEO SAĞLAMA LİSANSI OLAN BİR VİDEO SAĞLAYICISINDAN ELDE EDİLEN VİDEONUN ŞİFRESİNİ ÇÖZMESİ AMACIYLA TİCARİ AMACI OLMAYAN KİŞİSEL KULLANIMA YÖNELİK AVC PATENT PORTFOLYO LİSANSI İLE LİSANSLANMIŞTIR. BAŞKA BİR KULLANIMA YÖNELİK HERHANGİ BİR LİSANS YA DA ZİMNİ LİSANS VERİLMEMİŞTİR. MPEG LA, L.L.C.'DEN EK BİLGİLER ALABİLİRSİNİZ. BKZ. <http://www.mpegla.com>.

5.4 MP3 Codec Kullanımı. Çalışma zamanı kitaplıkları ya da Derleme Araçlarını değiştiremezsiniz. Çalışma zamanı kitaplıkları içerisindeki MP3 codeclerine yayınlanmış çalışma zamanı API'leri hariç erişemezsiniz. Kişisel Bilgisayar olmayan aygıtlarda çalışan ya da bir SWF, FLV ya da MP3 verilerinden daha fazlasını içeren sair dosya biçiminin içerisine dahil edilmemiş MP3 verilerini çözen Geliştirici Uygulamanın geliştirilmesi, kullanılması ya da dağıtımı için bir ya da daha fazla üçüncü taraf lisansı gerekli olabilir.

6. FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI.

Adobe tarafından kopyalarını oluşturmak üzere yetkili kılındığınız kopyalar ile SDK, Adobe Systems Incorporated ile tedarikçilerinin fikri mülkiyetidir ve bunlara aittir. Derlenmiş ya da nesne kodu biçiminde Size sağlanan SDK yapısı, düzeni ve kodu Adobe Systems Incorporated ve tedarikçilerinin değerli ticari sırları ve gizli bilgileridir. SDK, Amerika Birleşik Devletleri Telif Hakkı Kanunu dahil telif hakkı, uluslararası anlaşma hükümleri ve kullanıldıkları ülkede geçerli yasalar tarafından korunur. İşbu belgede açıkça ifade edilen hariç işbu sözleşme Size SDK'deki fikri mülkiyet haklarını bahşetmez ve açıkça bahşedilmeyen tüm haklar Adobe tarafından saklı tutulur.

7. TERSİNE MÜHENDİSLİK.

Geçerli yasa uyarınca işlem uygulamanıza açıkça izin verilen kapsam hariç Size derlenmiş ya da nesne kodu biçiminde sunulan SDK'nin tümü ya da herhangi bir kısmının kaynak kodu üzerinde tersine mühendislik işlemi yapmayacak, kaynak koduna dönüştürmeyecek, kaynak kodunu oluşturmayacak ya da keşfetmeye aksi takdirde teşebbüs etmeyeceksiniz.

8. ADOBE GELİŞTİRMENİN ENGELLENEMEMESİ.

Adobe'nin işbu belgedeki lisansınıza dayalı olarak geliştirebileceğiniz ürünlere benzer tasarım ve/veya işlevselliği olan ya da olabilen teknolojiler ve ürünleri gelecekte geliştirebileceğini ya da halihazırda geliştirdiğini teyit edersiniz. İşbu sözleşmedeki hiçbir husus Adobe'nin Adobe teknoloji ya da ürünlerini geliştirme, bakım ve/veya dağıtımını sürdürme hakkını azaltamaz, sınırlayamaz ya da kısıtlayamaz. Adobe ürünlerini üretim, kullanım, ithal

etme, lisanslama, satışa sunma ya da satış için Adobe, bağlı ortaklıkları ya da iştirakleri ya da müşterileri, doğrudan ya da dolaylı, aracılığı ve müteahhitleri aleyhine ayrıca yapılan değişiklikler ya da SDK ile bağlantılı olup ya da bunlardan kaynaklanıp da sahip olduğunuz herhangi bir patente ilişkin iddiada bulunmayacağınızı kabul edersiniz.

9. ÖN SÜRÜM SDK EK KOŞULLARI.

SDK ya da sair bileşenleri ön ticari sürüm ya da beta yazılımı ise ("Ön Sürüm Yazılım"), o zaman işbu bölüm uygulanır. Ön Sürüm Yazılım bir ön sürüm olup Adobe'nin nihai ürünü değildir ve sistem ya da sair hatalar ve veri kaybına sebep olabilecek hatalar ve sair problemler içerebilir. Adobe, Ön Sürüm Yazılımını piyasaya ticari anlamda asla sürmüyebilir. Ön Sürüm Yazılımını Adobe Systems Incorporated Ön Sürüm Yazılım Lisans Sözleşmesi gibi münferit bir yazılı sözleşmeye istinaden edindiyseniz, Yazılımı kullanımınız söz konusu sözleşmeye de tabi olur. Adobe'nin talebi üzerine ya da Adobe'nin söz konusu Yazılımı ticari olarak piyasaya sürmesi halinde Ön Sürüm Yazılımının tüm kopyalarını iade ya da imha etmelisiniz. ÖN SÜRÜM YAZILIMINI KULLANIMINIZA İLİŞKİN TÜM RİZİKO TARAFINIZA AİTTİR.

10. ŞARTLAR VE FESİH.

İşbu sözleşme Yürürlük tarihi itibarıyla başlar ve işbu belgede öngörüldüğü üzere feshedilmedikçe daimi olarak devam eder. İşbu sözleşmenin koşullarından herhangi birini ihlal ederseniz, Adobe işbu sözleşmeyi derhal feshedebilir. İşbu sözleşmenin 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ve 15. Bölümleri işbu sözleşmenin feshi halinde de geçerliliklerini korur. İşbu sözleşmenin feshi ile birlikte SDK'nin tüm kullanımı ve dağıtımını durduracak ve tüm kopyaları ile birlikte SDK'yi Adobe'ye derhal iade edecek ya da Adobe'nin talebi ile (imhaya ilişkin yazılı teyit ile birlikte) imha edeceksiniz.

11. İHRACAT KURALLARI.

SDK'nin ABD İhracat İdaresi Kanununa ("EAR") tabi olduğunu ve EAR ile uyumlu olacağınızı teyit edersiniz. SDK'yi ya da herhangi bir kısmını aşağıda yer alanlara doğrudan ya da dolaylı olarak ihraç etmeyecek ya da yeniden ihraç etmeyeceksiniz: (a) ABD ihracat kısıtlamalarına tabi ülkeler (halihazırda Küba, İran, Kuzey Kore, Sudan ve Suriye dahil ancak salt bunlarla sınırlı olmamak üzere); (b) bunları nükleer, kimyasal ya da biyolojik silahlar ya da roket sistemleri, uzay fırlatma araçları ve sondaj roketleri ya da insansız hava aracı sistemlerinin tasarım, geliştirme veya üretiminde kullandığını bildiğiniz ya da kullandığını düşünmek üzere gerekçenizin olduğu son kullanıcılar; (c) ABD hükümeti federal kurumları tarafından ABD ihracat muamelelerine iştirak etmeleri yasaklanan son kullanıcılar. Ayrıca, yargı bölgenizde Yazılımı ithal etme, ihraç etme veya kullanma hakkınızı etkileyebilen her türlü yerel yasaya uymak ile de sorumlusunuz.

12. ABD HÜKÜMETİ SON KULLANICILARA BİLDİRİM.

A.B.D. Hükümeti Son Kullanıcılarına yönelik olarak Adobe değiştirilmiş şekliyle 11246 sayılı Kanun Hükmünde Kararname, 1974 tarihli Vietnam Gazileri Yeniden Düzenleme Yardım Yasası, Bölüm 402 (38 USC 4212), değiştirilmiş şekliyle 1973 tarihli Rehabilitasyon Yasası, Bölüm 503 ve 41 CFR 60-1 ile 60-60, 60-250 ve 60-741 sayılı bölümlerdeki düzenlemelerin hükümleri dahil geçerli tüm fırsat eşitliği yasalarına uymayı kabul eder. Yukarıdaki cümlede belirtilen pozitif ayrımcılık maddesi ve düzenlemeleri atıfta bulunulmak suretiyle bu anlaşmaya dahil edilmiştir.

13. TİCARİ MARKA.

"Adobe® AIR", Adobe'nin yazılı lisansı hariç diğerleri tarafından kullanılamayan Adobe'ye ait bir ticari markadır. Adobe AIR ticari markasını ya da sair Adobe ticari markasını Geliştirici Uygulamanızın unvanına ya da şirketinizin unvanına, etki alanı adına ya da Adobe AIR ile ilgili hizmet adına kısmen ya da tamamen dahil edemezsiniz. Eğer doğruysa; örneğin "Adobe® AIR® ile çalışır" ya da "Adobe® AIR® içindir" gibi ibarelerle Geliştirici Uygulamanızın Adobe AIR Çalışma Zamanı Yazılımı ile birlikte çalışabilirliğini belirtebilirsiniz. Sadece Geliştirici Uygulamanızın

Adobe AIR Çalışma Zamanı Yazılımı ile birlikte çalıştığına ilişkin bir beyan olarak Adobe AIR ticari markasını Geliştirici Uygulamanıza bir "Adobe® AIR® uygulaması" olarak atıfta bulunmak üzere kullanabilirsiniz.

14. TABİ OLUNAN HUKUK.

SDK'yi ticari olmayan, kişisel amaçları için kullanan bir tüketiciyse, o zaman işbu sözleşme SDK'yi kullanım lisansını satın aldığınız devletin yasalarına tabi olacaktır. Böyle bir tüketici değilseniz, bu anlaşma aşağıda belirtilen yerlerde yürürlükte olan yasalara tabi olacak ve bunlara göre yorumlanacaktır: (a) SDK lisansı Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ya da Meksika'da edinildiyse, Kaliforniya Eyaleti ya da (b) lisansı Japonya, Çin, Kore veya resmi dilin ideografik simgelerle (örneğin Hanzi, Kanji veya Hanja) ve/veya hangul ya da kana gibi benzeri simgelerle yazıldığı diğer Güney Doğu Asya ülkelerinde edinildiyse, Japonya ya da (c) SDK lisansı yukarıda anılan yargı bölgelerinden başka bir yargı bölgesinde edinildiyse, İngiltere yasaları. Kaliforniya yasalarına tabi olduğunda Kaliforniya, Santa Clara İlçesinin ilgili mahkemeleri; Japon yasalarına tabi olduğunda Japonya'daki Tokyo Bölge Mahkemesi; İngiliz yasalarına tabi olduğundaysa, İngiltere, Londra yetkili mahkemeleri işbu sözleşme ile ilgili tüm ihtilaflarda gayri münhasır yargı yetkisini haizdir. İşbu sözleşme açıkça uygulama dışı bırakılan Milletlerarası Mal Satımına ilişkin Sözleşmeler hakkında Birleşmiş Milletler Antlaşması ya da herhangi bir yargı bölgesinin kanun hükümleri arası ihtilaf hükümlerine tabi olmayacaktır.

15. GENEL HÜKÜMLER.

İşbu sözleşmenin herhangi bir kısmı geçersiz ya da icra edilemez bulunursa, işbu husus koşulları uyarınca geçerli ve icra edilebilir olmaya devam eden işbu sözleşmenin geri kalan bölümünün geçerliliğini etkilemeyecektir. Adobe, güncellemelerin lisanslarını Size farklı veya ek koşullarla verebilir. İşbu sözleşmedeki "içerir" ya da "dahil" ibarelerinin kullanımı ile kastedilen, "sınırlamasız dahil"dir. İşbu anlaşma SDK konusunda Adobe ile yapmış olduğunuz tüm anlaşma hükümlerini içermekte ve SDK ile ilgili olarak önceden yapılmış tüm taahhütleri, görüşmeleri, yazışmaları ve reklamları geçersiz kılmaktadır.