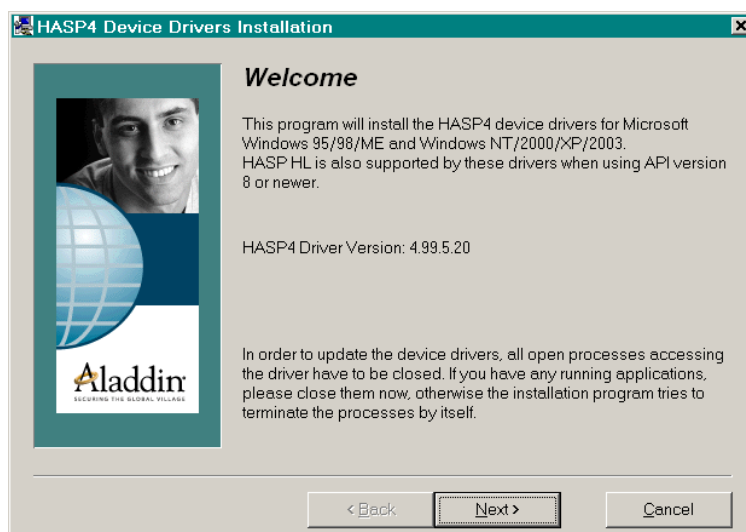


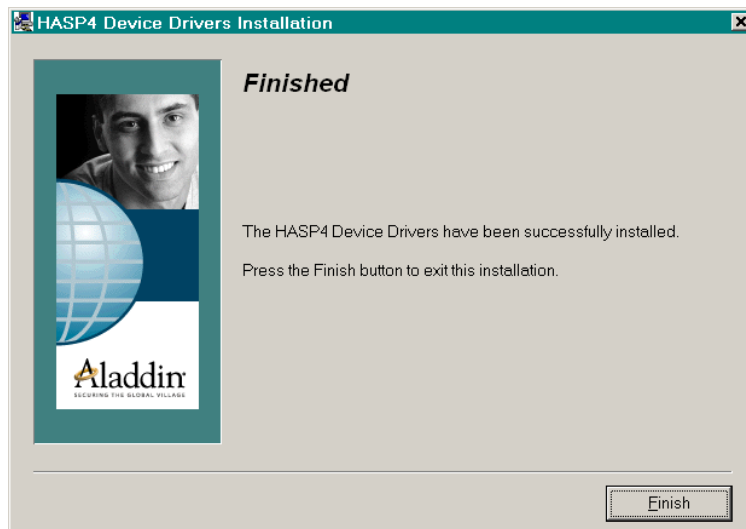
Energo4 – Instrukcja instalacji klucza zabezpieczającego HASP

1. Wymaga się, aby komputer wyposażony był w port równoległy (drukarki) lub port USB, dla dołączenia klucza zabezpieczającego HASP. Klucz HASP dołączany do złącza równoległego (drukarki) pozwala na dołączanie za nim kolejnych urządzeń. Klucz HASP dołączany do portu USB nie pozwala na dołączanie za nim kolejnych urządzeń.
2. Przed dołączeniem klucza HASP do komputera niezbędne jest zainstalowanie sterownika klucza HASP (*HASP Device Driver*). W tym celu ze strony <http://www.spe-energo.com.pl/download.htm> należy pobrać *Sterownik do kluczy HASP* i (po ewentualnym rozpakowaniu pliku .zip) uruchomić program **hdd32.exe** i postępować dalej wg wyświetlanych na ekranie instrukcji.



UWAGA: Aby zainstalować sterownik klucza HASP użytkownik musi posiadać uprawnienia lokalnego administratora.

Po pomyślnym zainstalowaniu sterownika pojawi się komunikat informujący o zakończeniu instalacji.



3. Następnie należy dołączyć klucz HASP do komputera:
 - W przypadku klucza dołączanego do portu równoległego komputera (złącza, do którego dołączana jest drukarka) należy wyłączyć komputer, włożyć klucz i dokręcić go śrubkami. Dołączenie klucza w żaden sposób nie wpływa na współpracę komputera z drukarką. Klucz HASP może być także łączony z kluczami innych producentów.
 - W przypadku klucza dołączanego do portu USB należy włożyć klucz do portu USB. Gotowość klucza do pracy sygnalizowana jest zapaleniem się lampki w kluczu.
4. Sterownik klucza widoczny jest w *Menedżerze urządzeń* w grupie *Kontrolery uniwersalnej magistrali szeregowej* jako *Aladdin USB Key* (pozycja ta jest widoczna tylko wtedy, gdy klucz USB jest podłączony do komputera).

UWAGA: Zaleca się, aby sterownik klucza HASP był instalowany **przed** dołączeniem klucza do komputera. Dotyczy to zwłaszcza kluczy HASP USB – dołączenie takiego klucza do komputera przy braku zainstalowanego sterownika klucza HASP spowoduje, że system Windows rozpocznie instalację interfejsu USB za pomocą mechanizmu *Plug and Play*.
