
Manuel de PocketMetro 2.1



Copyright © 2004, 2005 ClockLabs Ltd

Table of Contents

Installation	1
Guide d'utilisation	2
Enregistrement	6
Problèmes et solutions	7
Foire Aux Questions (FAQ)	7
Licence d'utilisation	10

Installation

La version d'évaluation de PocketMetro 2.1 est disponible à travers notre site Web, ainsi que plusieurs autres revendeurs en ligne. Vous pouvez la télécharger directement sur votre téléphone mobile depuis <http://wap.clocklabs.com>. Vous pouvez aussi la télécharger sur votre ordinateur personnel et l'installer manuellement sur votre téléphone mobile.

Téléchargement par Wap

Pour télécharger PocketMetro 2.1 directement sur votre téléphone portable, vous devez vous connecter à notre site Wap :

<http://wap.clocklabs.com>

Une fois connecté, vous n'avez qu'à suivre les liens pour télécharger la version adaptée à la ville que vous voulez. Notre site Wap identifiera à distance la marque et le modèle de votre téléphone et vous enverra la bonne version.

Pour télécharger PocketMetro 2.1 par Wap, votre téléphone mobile doit être correctement configuré pour accéder au Wap. Souvent, la configuration initiale est incorrecte et vous empêchera de naviguer sur le Web avec votre téléphone mobile. La manière la plus facile d'obtenir une configuration correcte est de demander à votre opérateur : habituellement, il vous enverra un SMS spécial qui configurera automatiquement votre téléphone. Le service client peut aussi vous aider à configurer manuellement votre téléphone. Mais avoir une configuration correcte ne suffit pas.

Pour utiliser le Wap confortablement, votre opérateur doit vous permettre d'utiliser le GPRS ou l'UMTS. Le GPRS (ou l'UMTS) est au Wap ce que l'ADSL est au Web : les pages Wap transitent par GPRS comme les pages Web transitent par ADSL (ou par modem). Dans certains cas, le GPRS est déjà inclus dans votre abonnement, et dans d'autre cas, il est disponible en option. Si c'est une option, vous pouvez habituellement choisir entre un mode "tout compris" (comme par exemple 5 Euros pour 5Mo) ou un mode "à la demande" (habituellement 1c par Ko). Dans ce dernier cas, télécharger PocketMetro 2.1 par

Wap coûte environ 40 centimes d'Euro. Les détails varient suivant les pays, mais cet estimation représente bien la situation actuelle dans le monde. Télécharger PocketMetro 2.1 par Wap est simple, rapide et peu cher.

Installation manuelle

Les versions d'évaluation de PocketMetro 2.1 pour toutes les villes supportées sont disponibles sur notre site web, dans la section "Villes disponibles". Suivez simplement les instructions pour télécharger la version adaptée à votre téléphone mobile. Le fichier Zip contient tout ce dont vous avez besoin pour installer PocketMetro 2.1 sur votre téléphone: un fichier .jad et un fichier .jar. Le fichier .jar contient l'exécutable de l'application tandis que le fichier .jad contient une description de l'application. Votre téléphone a besoin des deux fichiers pour installer correctement l'application.

Maintenant viens l'étape la plus difficile : installer les fichiers .jad et .jar sur votre téléphone mobile depuis votre ordinateur personnel. Malheureusement, il n'existe pas de procédure d'installation commune à tous les téléphones mobiles. Il y a plusieurs possibilités, suivant le modèle de votre téléphone, votre ordinateur, le matériel dont vous disposez... Dans la plupart des cas, vous devrez d'une part exécuter une application spéciale sur votre ordinateur, et d'autre part connecter votre ordinateur à votre téléphone mobile à l'aide d'un câble ou d'une connection sans fil (infrarouge ou Bluetooth). Les câbles ou les adaptateurs Bluetooth sont habituellement assez chers (20 à 40 Euros), donc à moins que vous ne souhaitiez les utiliser souvent, télécharger PocketMetro 2.1 par Wap sera beaucoup moins compliqué et moins cher.

L'application s'exécutant sur votre ordinateur personnel vous permettra d'interagir avec la mémoire de votre téléphone portable. Avec la plupart des téléphones portables, vous pouvez installer de nouvelles sonneries, faire des sauvegardes de vos contacts ou de vos SMS et aussi installer de nouvelles applications.

Certains téléphones (habituellement le haut de gamme) sont livrés avec le câble et l'application. Dans ce cas, vous n'avez qu'à suivre les instructions données dans le manuel de votre téléphone pour installer l'application.

Veillez noter que créer et utiliser une connection USB, IR ou Bluetooth peut être assez difficile avec les ordinateurs dotés du système d'exploitation Microsoft Windows. Malheureusement, nous ne pouvons pas vous aider dans ce cas, puisque ces problèmes sont toujours très spécifiques et difficiles à résoudre.

Pour conclure, si vous ne savez pas déjà comment installer une application sur votre téléphone portable, nous vous suggérons d'essayer le téléchargement par Wap en premier.

Si l'installation de PocketMetro 2.1 s'avérait toujours impossible, envoyez-nous un email [mailto:support@clocklabs.com] et nous ferons de notre mieux pour vous aider.

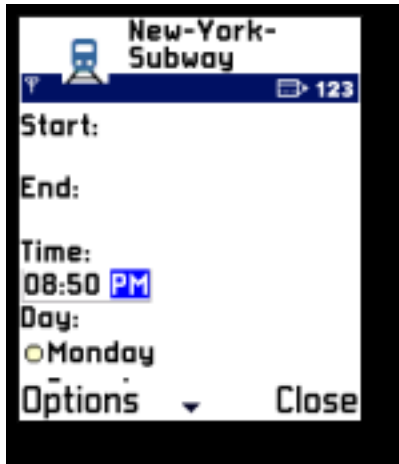
Guide d'utilisation

Cette section contient plusieurs photos d'écrans de PocketMetro 2.1 prises sur un téléphone Nokia 3650. Si vous avez un autre modèle de téléphone, les écrans et les menus seront vraisemblablement un peu différents. De même, la position des menus et des boutons peut varier. En effet PocketMetro 2.1 s'adapte automatiquement à votre téléphone et s'intègre naturellement à son apparence et son maniement habituel.

Chaque écran dispose d'une aide contextuelle, accessible à tout moment en sélectionnant l'option "Help".

Démarrage

Pour commencer, vous devez démarrer PocketMetro 2.1. Si vous ne savez pas comment faire, la procédure exacte est très probablement contenue dans le manuel de votre téléphone. Dans la plupart des téléphones, les applications Java sont rangées dans un menu nommé "Applications" ou "Jeux".

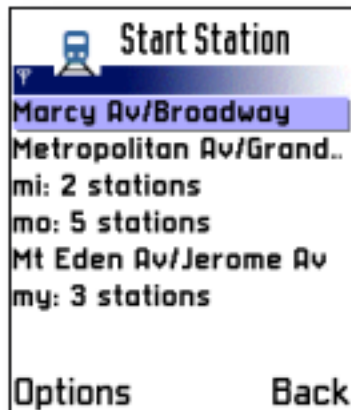


Au démarrage, le menu principal vous permet de sélectionner la station de départ et la station d'arrivée de votre trajet. Le menu principal apparaît généralement quand vous appuyez sur un des boutons "Soft" de votre téléphone, c'est à dire l'un des boutons situé juste en dessous de l'écran. Dans ce menu, vous pouvez sélectionner une option en utilisant les boutons Haut et Bas de votre téléphone. Quand la bonne option est sélectionnée, vous pouvez l'activer en appuyant sur la touche "Confirmer" de votre téléphone. L'emplacement de cette touche varie suivant les téléphones. Certains téléphones n'ont pas de touche dédiée : dans ce cas, la touche "Confirmer" est habituellement remplacée par la touche "Appel" (qui est souvent illustrée par une icône verte montrant un téléphone).

Pour les utilisateurs de Nokia Communicators (9500, 9300 et 9210)

Avec ces téléphones, vous devez appuyer sur la touche "Menu" pour ouvrir le menu principal de l'application.

Pour commencer, vous pouvez sélectionner l'option "Select Start" dans le menu. Cette option vous amène dans l'écran de sélection des stations :



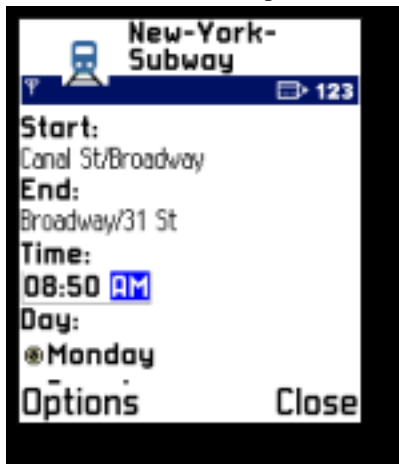
Sur un téléphone mobile, taper des noms de stations en entier peut rapidement devenir ennuyeux. Alors PocketMetro 2.1 vous permet de trouver votre station en utilisant un index, comme dans un dictionnaire.

Le premier écran affiche donc un index : une liste de paires composé d'une lettre et d'un nombre. Ce nombre représente le nombre de stations dont le nom commence par cette lettre. En sélectionnant une paire avec les touches Haut et Bas et la touche de sélection, vous sélectionnez l'ensemble des stations

commençant par cette lettre. Dans l'écran suivant, vous obtenez la liste des stations commençant par deux lettres, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'index ne contienne plus que quelques stations. Une fois que l'écran montre le nom de la station que vous cherchez, vous pouvez la sélectionner : vous serez renvoyé à l'écran principal. A n'importe quel moment, vous pouvez retourner à un écran précédent en utilisant l'option "Back".

Une fois que vous avez choisi la station de départ, vous devez répéter la manipulation pour sélectionner la station d'arrivée en utilisant l'option "Select End" du menu.

Quand les stations de départ et d'arrivée ont été choisies, l'écran principal est complété :

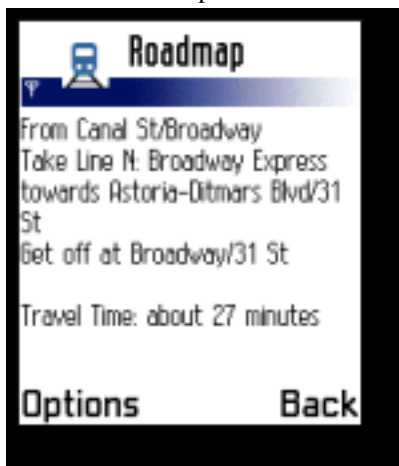


De nouvelles options apparaissent dans le menu de l'écran principal : "Swap Stations" et "Find Path".

L'option "Swap Stations" échange la station de départ et celle d'arrivée. Cela permet donc de trouver facilement l'itinéraire pour le trajet retour.

Si vous choisissez l'option "Find Path", PocketMetro 2.1 recherche le chemin le plus rapide entre les stations de départ et d'arrivée. Le calcul ne prend que quelques secondes. S'il prend tout de même trop de temps, vous pouvez interrompre la recherche en sélectionnant l'option "Stop" dans le menu.

Quand le chemin le plus rapide a été trouvé, il est affiché à l'écran sous la forme d'un itinéraire menant de la station de départ à la station d'arrivée:



L'itinéraire décrit les principaux arrêts entre la station de départ et la station d'arrivée, ainsi que le nom des lignes entre ces stations. L'itinéraire décrit aussi la direction que vous devez suivre en précisant quelle est la dernière station de chaque ligne dans la direction que vous devez prendre. Dans certains

cas, l'itinéraire peut aussi préciser que vous devez marcher entre deux stations.

Dans la plupart des cas, PocketMetro 2.1 propose deux itinéraires différents: le plus rapide et celui avec le moins de changement. Suivant les cas, vous pouvez préférer l'un ou l'autre. Si l'itinéraire le plus rapide est identique ou just à peine plus rapide que l'itinéraire avec le moins de changements, seul le trajet avec le moins de changement est affiché.

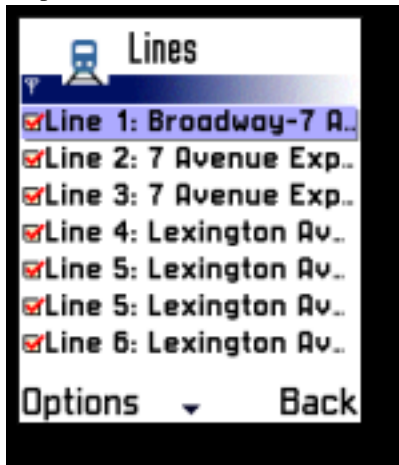
Si la ligne que vous devez utiliser a plusieurs branches, l'itinéraire vous conduira jusqu'à la station où se fait la jonction ou la bifurcation, puis elle vous indiquera quelle branche prendre en précisant le nom de la dernière station sur la ligne.

Vous pouvez revenir à l'écran principal en utilisant l'option "Main".

Autres fonctionnalités

Lignes

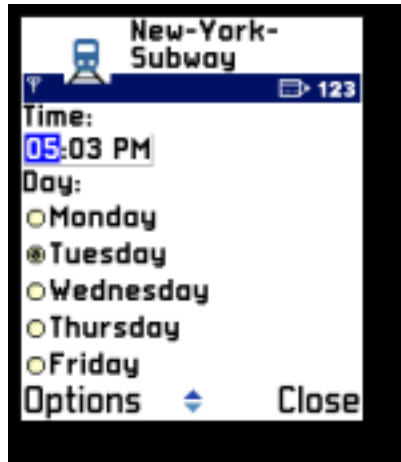
L'option "Lines" mène à un écran listant l'ensemble des lignes connues par PocketMetro 2.1 :



Cet écran vous permet de désactiver ou de réactiver une ou plusieurs lignes. Par défaut, PocketMetro 2.1 utilise toutes les lignes disponibles pour calculer l'itinéraire. Mais il peut arriver que le trafic sur une ligne soit temporairement interrompu à cause de travaux ou d'autres raisons. Dans ce cas, vous pouvez désactiver cette ligne et PocketMetro 2.1 calculera des itinéraires sans utiliser les lignes désactivées. Ce réglage est temporaire : la liste des lignes désactivées est remise à zéro quand PocketMetro 2.1 est redémarré.

Jour et heure

L'itinéraire est calculé en fonction du jour et de l'heure affichés sur l'écran principal. Cela permet d'éviter les stations et les lignes fermées à partir d'une certaine heure et de prendre les trains express aux heures de pointes. Pour profiter pleinement de cette fonctionnalité, votre téléphone mobile doit être à l'heure.



Si vous souhaitez calculer un itinéraire pour un autre jour ou une autre heure, vous pouvez modifier le jour et l'heure sur l'écran principal (cela ne déreglera pas l'heure de votre téléphone.) Comme certaines lignes ne fonctionnent pas en permanence, il est possible que PocketMetro ne trouve pas de feuille de route à certaines heures.

Enregistrement

Si vous avez téléchargé la version d'évaluation de PocketMetro 2.1, vous pourrez démarrer l'application 5 fois. Pour lever cette restriction, vous devez vous procurer un code d'enregistrement. Ces codes sont disponibles chez plusieurs revendeurs, comme par exemple Handango [<http://www.handango.com/fr/PlatformTopSoftware.jsp?siteId=1&platformId=10&authorId=729984>] ou directement depuis ClockLabs [<http://www.clocklabs.com/fr/buy.php>].

Pour débloquent votre version de PocketMetro, vous devez sélectionner l'option "Register" du menu de l'écran principal (cette option n'est pas présente si l'application est déjà enregistrée). Le formulaire d'enregistrement apparaîtra :



Le code d'enregistrement doit être écrit dans le champ "Code". Puis vous devez sélectionner l'option "Register" dans le menu. Si le code est correct, l'application sera débloquée et un message de confirmation apparaîtra. Vous serez ensuite redirigés vers l'écran principal de l'application. Si le code est incorrect, un message d'erreur apparaîtra. Vous serez ensuite redirigés vers le formulaire d'enregistrement où vous pourrez modifier la valeur du code d'enregistrement et réessayer.

Quand l'application a été démarrée 5 fois sans être enregistrée, le formulaire d'enregistrement apparaîtra automatiquement au démarrage et vous ne pourrez plus utiliser l'application sans entrer un code

d'enregistrement. L'écran About (accessible par l'option "About" du menu de l'écran principal) affiche le nombre de démarrages encore possibles avant de bloquer l'application.

Un code d'enregistrement est valide pour une seule ville et une seule version de PocketMetro. Par exemple, un code d'enregistrement pour PocketMetro 2.1 London ne fonctionnera pas pour PocketMetro 2.1 Paris. De même, un code d'enregistrement pour PocketMetro 2.0 ne fonctionnera pas avec PocketMetro 2.1. Donc si l'enregistrement échoue continuellement, vous devriez vérifier si votre code d'enregistrement est bien destiné à votre version de PocketMetro.

Les utilisateurs déjà enregistrés peuvent obtenir gratuitement un nouveau code pour une version de PocketMetro plus récente. Envoyez-nous un email à support@clocklabs.com [mailto:support@clocklabs.com] avec votre nom et votre adresse email et nous vous enverrons un nouveau code si nous trouvons vos coordonnées dans notre base de données.

Problèmes et solutions

Si vous obtenez un message d'erreur, il contiendra habituellement un code numérique. Afin de résoudre rapidement votre problème et d'améliorer PocketMetro 2.1, nous vous prions de bien vouloir nous envoyer ce code à support@clocklabs.com [mailto:support@clocklabs.com], ainsi que les informations suivantes:

- Le modèle de votre téléphone (Nokia 3100, Motorola V400...),
- Si possible, le numéro de version du firmware (le manuel de votre téléphone vous indiquera la marche à suivre pour l'obtenir),
- Votre opérateur téléphonique (Orange, Vodafone...),
- Votre pays,
- Votre version de PocketMetro 2.1 : ville, langue et version du logiciel (celle-ci est indiqué en bas de l'écran principal),
- Votre adresse email afin que nous puissions vous joindre rapidement,
- Une explication permettant de cerner le problème: le moment ou l'endroit où il se produit (au démarrage, dans le menu principal, le menu de sélection des stations...), ses effets (PocketMetro se termine brutalement, se bloque, un menu est incorrect...) et ainsi de suite.

Foire Aux Questions (FAQ)

Est-ce que je peux utiliser PocketMetro 2.1 avec mon téléphone ?

Pour utiliser PocketMetro 2.1 dans votre téléphone, celui doit être compatible avec MIDP, une version spécifique de Java. La plupart des téléphones récents supportent Java, et la plupart des téléphones Java sont compatibles avec MIDP, à l'exception notable des téléphones i-Mode. PocketMetro 2.1 utilise très peu de mémoire et de puissance, donc il est utilisable sur n'importe quel téléphone compatible.

Est-ce que je peux utiliser PocketMetro 2.1 avec mon Palm ou mon PocketPC ?

PocketMetro 2.1 peut être utilisé avec tout PDA compatible avec MIDP. Cela inclut les Tungsten de Palm et certains PocketPC. Toutefois, nous vous conseillons plutôt d'essayer Métro [<http://surf.to/metro>]. Métro a des fonctionnalités équivalentes à PocketMetro 2.1 mais il est compatible avec tous les modèles de

Palms et de PocketPCs.

Chaque copie de PocketMetro 2.1 ne contient qu'une seule ville. Pourquoi ?

Chaque modèle de téléphone portable impose une taille maximale aux fichiers contenant des applications Java. Généralement, plus le téléphone est moderne, plus cette limite est grande. Afin de rester compatible avec un maximum de téléphones différents, PocketMetro 2.1 doit respecter une taille maximale d'environ 35 à 40 Ko. De plus, de nombreuses passerelles Wap limitent la taille des fichiers téléchargeables à 40Ko. Avec une telle limite de taille, il n'est pas possible de proposer plusieurs grandes villes dans la même copie.

Par contre, la plupart des téléphones vous permettent de mettre plusieurs programmes Java dans votre téléphone, donc vous pouvez avoir en même temps plusieurs copies de PocketMetro 2.1. Par exemple, vous pouvez avoir une copie pour Londres et une copie pour Paris.

L'itinéraire donné par PocketMetro 2.1 est étrange: elle a l'air bien plus courte ou bien plus longue que la voie "évidente".

L'itinéraire renvoyé par PocketMetro 2.1 représente une approximation. Par exemple, PocketMetro 2.1 prend en compte le temps nécessaire pour changer de ligne, mais il ne peut pas gérer correctement les lignes peu fréquentées. En effet, ce programme n'utilise pas les horaires précis de chaque ligne pour calculer l'itinéraire. Si vous connaissez parfaitement le réseau visé et que vous avez tous les horaires, vous pouvez probablement trouver un meilleur itinéraire que celui renvoyé par PocketMetro 2.1. Toutefois, PocketMetro 2.1 a été optimisé pour renvoyer une réponse raisonnable dans tous les cas.

Toutefois, si vous pensez que l'itinéraire renvoyé par PocketMetro 2.1 est réellement incorrect, nous vous invitons à nous envoyer un email détaillant le problème (ville, station de départ et d'arrivée et une explication montrant que l'itinéraire est incorrect) à support@clocklabs.com [<mailto:support@clocklabs.com>].

J'ai comparé l'itinéraire renvoyé par PocketMetro 2.1 avec celui donné par un service en ligne, et ils sont différents. Pourquoi ?

Calculer la "meilleure" route entre deux stations est un problème complexe. D'abord, les services en ligne peuvent utiliser des bases de données beaucoup plus grandes pour accomplir ce calcul. Ensuite, les algorithmes utilisés sont assez complexes et peuvent donner des réponses très différentes à partir de données similaires. Mais ces services ne sont pas disponibles quand vous en avez besoin, c'est à dire quand vous êtes mobile. Finalement, la notion de "meilleure" route est subjective. Par exemple, certaines personnes préfèrent la route la plus rapide, tandis que d'autres préfèrent la route avec un minimum de changement de lignes.

Toutefois, si vous pensez que l'itinéraire renvoyé par PocketMetro 2.1 est réellement incorrect, nous vous invitons à nous envoyer un email détaillant le problème (ville, station de départ et d'arrivée et une explication montrant que l'itinéraire est incorrect) à support@clocklabs.com [<mailto:support@clocklabs.com>].

J'ai essayé plusieurs paires de stations et PocketMetro 2.1 ne trouve jamais d'itinéraire. Pourquoi ?

Il y a deux explications possibles. D'abord, avez-vous utilisé l'option "Lines" pour désactiver certaines lignes ? Si cela est le cas, vous devriez essayer de les réactiver. Ensuite, est-ce que le jour et l'heure affichés sont corrects et est-ce que vous êtes sûr que le réseau de transport fonctionne à cet heure-là ? Certains réseaux fonctionnent sans interruptions (comme le métro de New-

	<p>York) tandis que d'autres s'arrêtent pendant la nuit (comme celui de Paris.) Si le jour ou l'heure est incorrecte, la feuille de route sera aussi incorrecte.</p>
<p>Je veux aller de la station A à la station B, en passant par la station C.</p>	<p>Cette fonctionnalité n'est pas intégrée à PocketMetro 2.1, pour l'instant. Mais vous pouvez très bien demander l'itinéraire entre A et C, puis l'itinéraire entre C et B.</p>
<p>Je vais dans un autre pays et je sais que mon téléphone portable n'y fonctionnera pas. Est-ce PocketMetro 2.1 fonctionnera dans mon cas ?</p>	<p>Tout à fait. PocketMetro 2.1 n'utilise pas de connexion vers un opérateur, donc il fonctionnera sans aucuns problèmes. Vous pouvez donc tranquillement emporter votre téléphone portable avec vous et PocketMetro 2.1 pourra vous guider pendant votre séjour.</p>
<p>J'ai acheté PocketMetro 2.1 mais je ne sais pas quoi faire maintenant ; pouvez-vous m'aider ?</p>	<p>Après avoir complété la commande, un email de confirmation vous est envoyé (si vous avez commandé par Handango, cet email viendra d'Handango). Cet email contiendra un code d'enregistrement à 8 chiffres. Vous devrez alors entrer ce code dans la version d'évaluation de PocketMetro 2.1 (que vous avez sans doute déjà installé dans votre téléphone). Ce code d'enregistrement "débloquera" l'application : vous pourrez alors utiliser l'application sans restrictions. Si vous n'êtes pas sûr de savoir comment entrer le code dans l'application, vous pouvez vous référer aux instructions de la section "Enregistrement" de ce manuel.</p> <p>Vous n'avez donc pas besoin de "désinstaller" la version d'évaluation pour installer la version complète, puisque la version d'évaluation est identique à la version complète. Typiquement, vous avez déjà installé la version d'évaluation et vérifié qu'elle fonctionne avant d'acheter la version complète.</p> <p>Si vous décidez de changer de téléphone, il est très facile de transférer PocketMetro sur votre nouveau téléphone, si vous avez gardé l'ancien code d'enregistrement. Suivez simplement ces instructions :</p> <ul style="list-style-type: none">• Téléchargez la nouvelle version d'évaluation dans votre nouveau téléphone,• Envoyez-nous un email avec votre nom, votre ancien code d'enregistrement, et l'adresse email que vous avez utilisée pour acheter l'application : nous vous enverrons le nouveau code d'enregistrement en moins de 24 heures. <p>Même si vous avez perdu le code d'enregistrement, nous essaierons de trouver votre adresse email dans nos archives.</p>
<p>Pourquoi n'ais-je pas reçu de réponse à la question que je vous ai posé par email ?</p>	<p>Il y a plusieurs raisons pour lesquelles vous pouvez ne pas avoir reçu de réponse:</p> <ul style="list-style-type: none">• Notre réponse peut avoir été bloquée par votre filtre à spam. Veuillez vérifier que votre filtre à spam laisse bien passer les messages en provenance de clocklabs.com.• Il est possible que votre question ait été bloquée par notre filtre à spam. Dans ce cas, vous devriez essayer de nous renvoyer un email et mettant le nom de notre produit (PocketMetro)

dans le sujet de votre mail.

- Il est aussi possible que nous devions faire face à un grand nombre de requêtes de support, ce qui rallonge notre temps de réponse. Dans ce cas, nous demandons simplement d'être patient. Si nous avons reçu votre question, nous y répondrons !

Dans tous les cas, vous pouvez essayer de nous renvoyer votre message après quelques jours, en utilisant notre autre adresse email: contact@clocklabs.com [<mailto:contact@clocklabs.com>]

Je n'ai pas trouvé la réponse à ma question.

Envoyez-nous votre question par email à support@clocklabs.com [<mailto:support@clocklabs.com>] et nous nous ferons un plaisir de vous répondre.

Licence d'utilisation

Préambule

Voici un résumé des principaux points de cette licence d'utilisation :

- PocketMetro appartient à ClockLabs Ltd.
- ClockLabs Ltd vous donne une licence d'utilisation personnelle quand vous achetez une copie de PocketMetro à travers l'un de nos revendeurs. Vous ne pouvez pas redistribuer ou modifier PocketMetro de quelque façon que ce soit.
- Notre objectif est de proposer le meilleur produit possible, mais il n'est pas possible de garantir que PocketMetro donnera un résultat correct dans toutes les situations.

Definitions

Copyright © 2004-2005 ClockLabs Ltd. All rights reserved.

"the Product": PocketMetro, including but not limited to: programs, documentation, pictures, network description files, translations, screenshots, packages, archives, updates and upgrades. The Product is copyrighted and protected by international laws and treaties.

"the Copyright Owner": ClockLabs Ltd. The copyright of the Product belongs to the Copyright Owner.

License Grants

You can purchase a license of the Product through several authorized resellers. This license grants you the right to install and use the Product with any computing device you may have. This license is personal and cannot be transferred to any other party, in whole or in pieces, or as a part in a package.

Certain rights are not granted under this Agreement, but may be available under a separate agreement. If you would like to learn about other licensing strategies, please contact us by email at contact@clocklabs.com [<mailto:contact@clocklabs.com>]

License Restrictions

You may not make or distribute copies of the Product, or electronically transfer the Product from one computing device to another or over a network.

You may not alter, merge, modify, adapt or translate the Product, or decompile, reverse engineer, disassemble, or otherwise reduce the Product to a human-perceivable form.

You may not sell, rent, lease, or sublicense the Product.

You may not modify the Product or create derivative works based upon the Product.

In the event that you fail to comply with this EULA, the Copyright Owner may terminate the license and you must destroy all copies of the Product.

You shall not use the Product to develop any software or other technology having the same primary function as the Product, including but not limited to using the Product in any development or test procedure that seeks to develop like software or other technology, or to determine if such software or other technology performs in a similar manner as the Product.

All advertising materials mentioning features or use of the Product must display the following acknowledgement: "This product includes software create by ClockLabs Ltd" or an equivalent translation authorized by the Copyright Owner.

Warranty Disclaimer

The Product is provided by the Copyright Owner "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Copyright Owner be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.