9. Licence

# 1 Úvod

Od vývoje softwarové aplikace až k jejímu prodeji a případně k širšímu přijetí na trhu je cesta daleká. Úspěch aplikace do značné míry závisí na mnoha faktorech, kvalitou softwaru počínaje a např. úspěšným marketingem konče. Jedním z těchto mnoha faktorů je i zvolená licenční politika.

Problematika licencování softwaru je značně široká a v poslední době také zajímavá, protože se začínají prosazovat nové modely stavějící na poněkud jiných přístupech, než bylo doposud obvyklé. Konkrétně máme na mysli svobodné, otevřené licence, které se pro naši práci staly jakousi červenou nití. Jejich důležitost i popularita postupně stoupá.

# 2 Autorský zákon

**Autorský zákon** je zákon, který **chrání vlastnictví** určitého díla (Film, kniha, hudba, software, hra).

Autorského práva se **nedá vzdát**, ale v některých případech (Hudba) po nějaké době sám vyprší.

# 2.1 Autorské právo

**Autorské právo** ([anglicky](https://cs.wikipedia.org/wiki/Anglicky) **copyright law**) je odvětví [práva](https://cs.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A1vo), které se zabývá právními **vztahy uživatelů a tvůrců** tzv. „[autorských děl](https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C3%ADlo)“ k příslušným dílům. Tvůrci mohou být například spisovatelé, hudebníci, filmaři, [architekti](https://cs.wikipedia.org/wiki/Architekt), programátoři apod. Prostřednictvím autorského práva [stát](https://cs.wikipedia.org/wiki/St%C3%A1t) poskytuje autorům po jistou omezenou dobu určitá výlučná práva k jejich dílu. **Autorské právo je součástí tzv.**[**duševního vlastnictví**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Du%C5%A1evn%C3%AD_vlastnictv%C3%AD).

Fakt, že dané dílo je chráněným autorským dílem, se často signalizuje symbolem **©** (**Copyright**) následovaným jménem autora a rokem. Tento symbol má však v Česku (i ve většině jiných zemí) pouze ryze informativní význam – dílo je plně chráněno i tehdy, není-li to na něm nijak uvedeno.

## Autorské právo vychází z autorského zákonu a má 2 složky:

**Osobnostní (Navždy autora díla)** - Osobnostní práva těsně souvisejí s osobností autora a jsou tedy nepřevoditelná a trvají do smrti autora, kdy zanikají. (Po autorově smrti je však nadále chráněno autorství samo – nikdo si nesmí osobovat autorství cizího díla (vždy musí být uveden skutečný autor, je-li znám) a díla nesmí být užíváno způsobem snižujícím jeho hodnotu.)   
 **Majetkové (Dá se prodat)** - Majetková práva poskytují autorovi výlučné právo na   
rozhodování o užívání jeho díla. Jiná osoba než autor smí dílo užít pouze na základě autorova oprávnění.

# 3 Základ Licencí

Autorské právo se vztahuje na většinu softwaru. Společně se smluvním právem, patentem a obchodním tajemstvím, poskytuje autorské právo právní základ, který uděluje majiteli výhradní právo na software. To znamená, že ho může vlastnit, užívat a vybírat za něj poplatek.

Prodejce softwaru pak vymezuje specifické podmínky pro použití v licenční smlouvě, kterou uzavírá s koncovým uživatelem. Licence se nazývá **EULA** ([anglicky](https://cs.wikipedia.org/wiki/Angli%C4%8Dtina) **End-User-License-Agreement**) a říká, co uživatel se softwarem smí a nesmí dělat. Podle typu právního systému a druhu zboží pak uživatel může smlouvu odsouhlasit různými způsoby. Například písemnou formou, interaktivně (tzv. clickwrap licence běžně při instalaci softwaru), porušením pečeti na obalu při otevření krabicové verze produktu (tzv. licenční fólie).

Komerční výrobci softwaru si obvykle střeží svoje zdrojové kódy jakožto obchodní tajemství.

Licence svobodného softwaru (anglicky free software) a software s otevřeným zdrojovým kódem (anglicky open software), využívají stejný právní základ, jako proprietární software.

# 4 Softwarová Licence

**Softwarová**[**licence**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Licence) je v [informatice](https://cs.wikipedia.org/wiki/Informatika) právní nástroj, který umožňuje **používat nebo redistribuovat**[**software**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Software), který je chráněn zákonem.

**Softwarové licence** jsou obvykle velmi komplikované, takže jejich tvorbu přenechávají autoři **software právníkům**. **Volbu licence** provádí obvykle **autor software**, někdy k ní doplňuje vlastní dodatky. Často se používá licence ve formě [**EULA**](https://cs.wikipedia.org/wiki/End_User_License_Agreement). **Autor může licenci měnit**. V případě kolektivního díla se obvykle vyžaduje souhlas všech autorů, a proto se často autoři záměrně vzdávají autorství ve prospěch třetí strany, která pak stanovuje licenci.

**Softwarový produkt je duševním výtvorem** a proto se nakládání s ním řídí především autorským zákonem (**©**). Zatímco prodej běžného výrobku je přechodem vlastnických práv na kupujícího, **licence je pouze udělení určitého práva**. Důsledků je mnoho, jeden z nejdůležitějších je však ten, že zatímco s běžným výrobkem si majitel může dělat, co se mu zlíbí (zkoumat ho, nabarvit na zeleno, prodat někomu dalšímu), **u softwaru tato práva majitel licence automaticky nemá**, ačkoliv mu je může licenční ujednání explicitně udělit. Podíváme-li se na různé typy licenčních ujednání z hlediska jejich obsahu, spojovat je bude několik základních oblastí, které jsou obsaženy prakticky ve všech:

* **práva** plynoucí z udělené licence
* **omezení** plynoucí z udělené licence
* prohlášení o **zárukách** (či zpravidla spíš o „nezárukách“)

Poslední bod má často dost podobný obsah a poskytovatel licence se v něm zříká jakékoliv zodpovědnosti za případné škody, které používání softwaru může způsobit.

V čem se však jednotlivé licence podstatně liší, jsou první dva body, tedy práva a omezení. Tím se dostáváme k pojmům jako proprietární a svobodný software, které jsou pro tuto práci podstatné.

**Proprietární software** je pojem používaný k vyjádření toho, že uživatel nemá právo studovat nebo editovat zdrojový kód. Navíc slovo „proprietární“ znamená „privátně vlastněné a kontrolované“, takže např. MS Shared Source i přes otevřenost zdrojových kódů zůstává proprietárním licenčním programem.

**Svobodný software** (angl. **free software**, kde free znamená svobodný (free speech), nikoliv zdarma (free beer)) je naproti tomu šířen s takovou licencí, která podstatným způsobem rozšiřuje práva uživatele. Nejdůležitějším právem je přitom možnost prohlížení a modifikace zdrojového kódu. Jsou tří hlavní druhy:

* **Copyleft** – autor si zachovává copyright, ale explicitně uděluje práva k modifikaci a redistribuci produktu pod určitými podmínkami – především, že software nadále zůstane svobodný **(GNU GPL)**
* **Public Domain** – autor se zcela zříká autorských práv, s produktem pak lze dělat cokoliv, třeba i použít v proprietárním software
* **BSD - style licence** – autor si zachovává copyright, ale jen proto, aby se mohl zříct záruk a požadovat určité formální atributy modifikované práce. Jinak lze s produktem nakládat jakkoliv, podobně jako v případě Public Domain (např. BSD kód je použit v určitý síťových prvcích Windows)

Často lze ještě slyšet o tzv. **komerčních** a **nekomerčních licencích**, tato kategorizace však není příliš výstižná a občas může být zavádějící. Např. pod pojmem komerční software se automaticky vybaví proprietární software, ale i svobodný software může být komerční (viz např. placené Linuxové distribuce). Jiným příkladem je freeware – tyto programy jsou šířeny zadarmo, nemají však se svobodným softwarem nic společného, jedná se o zcela proprietární záležitosti.

# 5 Proprietární software

Proprietární software nebo také software s uzavřeným kódem (z anglického: closed source) je takový software, kde jeho autor **upravuje licencí** (typicky **EULA**) či jiným způsobem **možnosti jeho používání**. K takovému software **nejsou** zpravidla k dispozici **volně zdrojové kódy** či v nich nelze svobodně dělat úpravy a výsledné dílo distribuovat. Takový software obvykle spadá do kategorie **komerčního software**, který jeho autor prodává.

Majitel proprietárního softwaru na něj může uplatnit určitá výhradní práva. Může omezit jeho používání, prohlížení a modifikaci zdrojového kódu a redistribuci.

Prodejci většinou **omezí počet počítačů**, na které je možné zakoupený software nainstalovat. Uživateli **zakáží instalaci na další počítače** pomocí **technických opatření**, jakými jsou **aktivace produktu**, **klíč produktu** nebo **sériové číslo**, **hardwarový klíč**, nebo **ochrana proti kopírování.**

Prodejci mohou také distribuovat verze, které jsou **ochuzené o určité funkce**. Tyto verze pak **poskytují výhodněji** pro nekomerční a neziskové užívání, či ke vzdělávacím účelům.

Příklady:

* Windows Vista Starter je omezena na maximálně tři souběžně spuštěné aplikace
* Edice Microsoft Office Home je pro nekomerční použití omezena na tři zařízení v jedné domácnosti.
* Windows XP může být nainstalován pouze na jednom počítači. Ve verzi Home Edition jsou navíc zakázány funkce, které jsou ve Windows XP Professional dostupné.
* Mnoho licencí společnosti Adobe jsou omezeny jedním uživatelem, ale umožňují mu nainstalovat druhou kopii na domácím počítači nebo na notebooku.

## 5.1.1 Jak vytvořit licenci?

Napíšete „Tento program jsem udělal já, X.Y., a pan Jan Novák, r.č. toato, jej může používat obvyklým způsobem na svém počítači, a to každé první úterý v měsíci mezi 12:30 a 14:00.“ A je to. Právě jste udělili licenci k používání svého programu. Sice trošku podivnou, ale právně závaznou.

# 5.1.2 Proprietární software – podrobněji

**Proprietární software** je dnes oproti svobodnému softwaru jednoznačně **dominantní.** Příčin můžeme najít mnoho, např. monopol Microsoftu – je jasné, že tak dominantní výrobce silně ovlivní celkové statistiky odvětví.

Základním typem softwaru je tzv. **krabicový software** (**FPP** – Full Package Product), který je typicky poskytován s licencí umožňující **instalaci na jednom počítači**. Tímto způsobem je produkt dodáván především jednotlivcům, nejslavnějším **příkladem** jsou **Microsoft Windows**. Finančně zajímavou alternativou je tzv. **OEM licence**, kdy je produkt dodán společně s novým počítačem nebo s nějakou hardwarovou komponentou. Nižší cena je dána mimo jiné tím, že podporu neposkytuje softwarový producent sám, ale zákazník se obrací přímo na prodejce hardwaru. V praxi tento přístup znamená, že mnoho zákazníků vnímá OEM licenci jako **licenci bez nároku na podporu**.

Alternativou k licenci vázané na jeden konkrétní počítač je **licence udělená konkrétnímu uživateli**, aniž by byla vázána na jeden konkrétní stroj. Uživatel pak může mít software legálně nainstalován např. v práci, doma a na svém notebooku.

Z firemního hlediska jsou velmi důležité **multilicenční programy**, které dokáží významně **snížit cenu** oproti situaci, kdy by jednotlivé licence byly nakupovány samostatně. Konkrétní nastavení multilicenčního programu se liší výrobce od výrobce, nejčastěji je cena určena počtem licencí nebo délkou doby, po kterou je nasmlouvána podpora.

Kromě multilicencí velcí producenti nabízejí také různé programy zajišťující **dlouhodobou dodávku aktualizací**, případně nových produktů. To využijí především podniky s jasným přesvědčením, že zvolený produkt nebude v nejbližší době opuštěn ve prospěch jiného produktu.

Kromě těchto vyloženě komerčních licenčních programů nabízejí producenti často také speciální programy pro **akademickou půdu**, případně pro **neziskové organizace**. Existuje zde určitá podobnost s multilicencemi (protože např. **škola** potřebuje velké množství instalací), většinou však bývá cena poněkud nižší. **(SELECTOVÁ LICENCE)**

Aby server měl smysl, musejí k němu přistupovat klienti. **Licence se pak většinou liší právě vztahem ke klientovi.**

## Per Server

U licencování **Per Server** jsou klientské licence přidělovány ke konkrétnímu serveru a libovolný klient může k serveru přistupovat až do počtu přidělených klientských licencí.

## Per Seat

Naproti tomu při licencování **Per Seat** má klient svou klientskou licenci a může přistupovat k více serverům stejného typu.

## Per Processor

Pokud bude server sloužit velkému množství klientů (např. databázové servery), může být uplatněn model **Per Processor**, kde zákazník neplatí za každou klientskou licenci, ale zaplatí pouze jednu licenci za serverový procesor, načež není počet klientů nijak limitován.

# 5. 2 Základní způsob licencování serverů - CAL

Nejčastěji se zakupují Windows server Standard, nebo Enterprise. Ty jsou licencovány jako „Server+Cal". Tzn., že se musí zakoupit licence na server a poté licence na uživatele, nebo zařízení (to je to Cal).

U serveru máme také OEM a FPP verzi. Standardně si koupíme server s OEM licencí Windows server 2012 Standard, nebo Nnterprise. Součástí této licence je i licence pro 5 klientů. Jinými slovy, 5 klientů může přistupovat na sdílenou složku na serveru. Pokud chceme, aby těch klientů přistupovalo na server více, je potřeba dokoupit licence. V základu, jak už jsme zmínili, jsou dva druhy:

User CAL   
Jedna licence umožňuje jednomu uživateli přistupovat na server pomocí několika zařízení (počítač, notebook, telefon ...).

Device CAL   
Jedna licence umožňuje jednomu zařízení přistupovat na server, ovšem na tom jednom zařízení se může střídat neomezený počet uživatelů.

# 6 Svobodný software

**Svobodný software**, někdy také nazývaný **free software** (z [angličtiny](https://cs.wikipedia.org/wiki/Angli%C4%8Dtina)), je [software](https://cs.wikipedia.org/wiki/Software), ke kterému je k dispozici také [**zdrojový kód**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Zdrojov%C3%BD_k%C3%B3d)**,** spolu s právem tento software **používat**, **modifikovat a distribuovat**. Vzhledem k rozsahu práv zaručených svobodnou licencí není nabytí svobodné licence podmíněno **poskytnutím finančního** nebo jiného plnění držiteli autorských práv. Často autor k svobodnému softwaru nabízí další navazující placené zboží (např. originální instalační média a balení) a služby (např. technickou podporu); u svobodného softwaru využívanému k vysoce komerčním účelům (např. [Red Hat Enterprise Linux](https://cs.wikipedia.org/wiki/Red_Hat_Enterprise_Linux" \o "Red Hat Enterprise Linux)) je zakoupení těchto placených produktů obvyklé.

Označení svobodný software pochází z anglického free software. Samotné free software má však v angličtině také druhý význam, který znamená software **zadarmo**, tedy něco zcela **odlišného**. Tomu se však obvykle říká [**freeware**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Freeware).

V roce [1984](https://cs.wikipedia.org/wiki/1984) založil [Richard Stallman](https://cs.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman) [projekt **GNU**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Projekt_GNU), aby tak vytvořil kompletní [unixový](https://cs.wikipedia.org/wiki/Unix) [operační systém](https://cs.wikipedia.org/wiki/Opera%C4%8Dn%C3%AD_syst%C3%A9m) [GNU](https://cs.wikipedia.org/wiki/GNU) založený na svobodném software**. Svobodný software má 4 svobody:**

* svoboda **používat program** za jakýmkoliv účelem
* svoboda **studovat, jak program pracuje** a možnost přizpůsobit ho svým potřebám
* svoboda **redistribuovat kopie programu**.
* svoboda **vylepšovat program** a **zveřejňovat zlepšení**, aby z nich mohla mít prospěch celá komunita

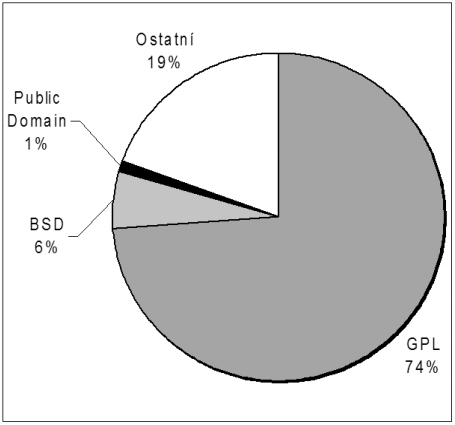
Za získání kopií svobodného software **můžete platit**, nebo je obdržet **zdarma**, ovšem bez ohledu na způsob, jak jste je získali, **máte vždy svobodu kopírovat a měnit software**, dokonce prodávat nebo darovat jeho kopie nebo pozměněné verze.

**GNU General Public License** zajišťuje uvedené **základní svobody** svobodného software a někdy je také nazývána [**copyleft**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Copyleft) licencí. [**Copyleft**](https://cs.wikipedia.org/wiki/Copyleft)licence říká, že pokud redistribuujete originální nebo pozměněnou verzi programu, musíte tuto verzi **redistribuovat pod stejnou licencí,** pod jakou jste získali původní program. V podstatě to znamená, že k němu nesmíte přidat žádná omezení, abyste tak **odepřeli základní svobody ostatním**. Tato licence tedy nijak neomezuje základní svobody; spíše je chrání.

**Svobodný software neznamená nekomerční**. Svobodný program musí být dostupný pro komerční využití. Komerční vývoj svobodného software není ničím neobvyklým; takové programy jsou komerčním svobodným software.

# 6.1 Svobodný software – podrobněji

Situace na poli svobodného softwaru je poměrně ustálená, přehledná a standardizovaná. Jak bylo řečeno v úvodu, hlavním znakem licencí svobodného softwaru je výrazné rozšíření práv koncového uživatele, především o **právo na zdrojový kód** aplikace a o **právo jeho modifikace a redistribuce**.



I svobodných licencí existuje **velké množství** (své licence má mnoho produktů, jako např. Mozilla, Perl, VIM atd.), na rozdíl od proprietárních licencí se ale často jedna konkrétní licence používá u mnoha různých projektů, a to beze změny jediného znaku (naproti **tomu je každá EULA jedinečná** a upravuje konkrétní podmínky pro konkrétní produkt). Stačí vzpomenout např. **GPL, která je používána pro desetitisíce projektů v naprosto shodném znění.** Bude tedy jednodušší se ve svobodných licencích vyznat.

## GNU/GPL Licence

Jak bylo naznačeno v úvodu, licence svobodného softwaru se dělí do třech hlavních částí – **copyleft, public domain a BSD-style**. Nejslavnější **copyleft** licencí a svobodnou licencí vůbec je **GNU/GPL (General Public Licence).** Různé statistiky ukazují, že je používána ve více než polovině všech svobodných projektů, některé statistiky dokonce přesahují 70%, což je ohromující číslo. Používá ji např. jádro Linuxu.

**GPL** uživateli zajišťuje právo užívat aplikaci libovolným způsobem, získat k ní zdrojový kód, modifikovat ho a vylepšený produkt distribuovat dál. **Jediným omezením** je, že **stejná práva musejí být zaručena každému dalšímu** držiteli aplikace. **Licence odvozeného díla musí být také GPL.**

GNU General Public License, GNU GPL (česky „všeobecná veřejná licence GNU“) je [licence](https://cs.wikipedia.org/wiki/Licence) pro [svobodný software](https://cs.wikipedia.org/wiki/Svobodn%C3%BD_software), původně napsaná [Richardem Stallmanem](https://cs.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman) pro projekt [GNU](https://cs.wikipedia.org/wiki/GNU). GPL je nejpopulárnějším a dobře známým příkladem silně [copyleftové](https://cs.wikipedia.org/wiki/Copyleft" \o "Copyleft) licence. V rámci této filosofie je řečeno, že poskytuje uživatelům [počítačového programu](https://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD_program) práva svobodného softwaru a používá copyleft k zajištění, aby byly tyto svobody ochráněny, i když je dílo změněno nebo k něčemu přidáno.

### Podmínky Licence GNU GLP

Podmínky licence GPL jsou komukoli dostupné tak, že získá text licence s dílem, které je pod touto licencí poskytováno ("nabyvatel licence"). Každý nabyvatel licence, který akceptuje její podmínky, získává právo modifikovat dílo, kopírovat ho a dál rozšiřovat toto dílo i jakoukoli odvozenou verzi.

GPL dále říká, že distributor nesmí zavést "další omezení na práva zaručená GPL". Toto zakazuje aktivity jako distribuci softwaru pod závazkem nebo smlouvou mlčenlivosti.

## BSD Licence

Jak vidno, GPL je na jednu stranu velmi svobodná, na druhou stranu v určitých ohledech dost restriktivní. **GPL kód např. nelze použít v proprietární aplikaci** (odvozené dílo musí být GPL). To umožňuje druhá nejvýznamnější svobodná licence – **BSD**. Ta je už **naprosto svobodná**, uživateli nabízí stejná práva jako GPL, ničím ho ale už neomezuje. Klade pouze formální požadavky – např. do aplikace musí být vložen copyright předchozích autorů, zřeknutí se záruk apod.

## Public Domain Licence

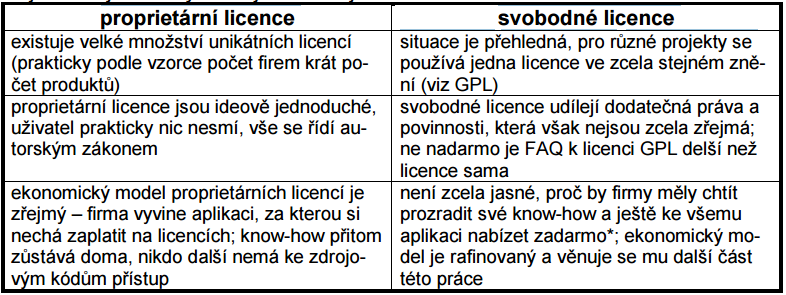
Třetí licencí, nejméně významnou, je **Public Domain**, která se od těch předchozích liší především tím, že se autoři zcela zříkají copyrightu. Používá ji však pouze asi 1% projektů.

## Další Svobodné Licence

Svobodných licencí existuje několik desítek, ale ty jsou většinou používány pouze pro specifické projekty. Na obrázku sice zabírají téměř 20% koláče, nicméně každá z nich samostatně se pohybuje někde kolem 1%.

**Svobodný software nemusí být nutně zadarmo, většinou ale je.**

# 7 Propriet. vs. Svobodné licence

Licence lze dělit podle mnoha různých kritérií. V této práci jsme zdůraznili rozdělení na **proprietární a svobodné licence**. Nejdůležitější rozdíly shrnuje následující tabulka.

# 8 Typy licencí

## 6.1 EULA

Uživatel musí před stažením nebo použitím programu souhlasit s podmínkami použití autora programu.

## 6.2 GNU/GPL

GNU General Public License. Software šířený pod licencí GPL je možno volně používat, modifikovat i šířit, ale za předpokladu, že tento software bude šířen bezplatně (případně za distribuční náklady) s možností získat bezplatně zdrojové kódy. Toto opatření se týká nejen samotného softwaru, ale i softwaru, který je od něj odvozen. Na produkty šířené pod GPL se nevztahuje žádná záruka. Licence je schválená sdružením OSI a plně odpovídá Debian Free Software Guidelines.

## 6. 3 Freeware

Forma distribuce software, která ponechává autorovi autorská práva, ale volně zpřístupňuje plně funkční software ostatním bez poplatků. Software by neměl být prodáván či šířen za úplatu, nesmí být pozměňován, autor může také omezit způsob použití. Autoři poskytují software pod touto licencí většinou pro vlastní uspokojení, prosazení pokrokového nápadu či prostě pro dobro všech.

## 6.4 Shareware

Produkty jsou pod touto licencí šířeny zdarma. Autor obvykle požaduje zaplacení malé částky až v případě, kdy se uživateli produkt líbí a běžně jej používá. Zaplacením této částky se stává registrovaným uživatelem, může dostávat aktualizace, případně je mu k dispozici on-line podpora. Shareware býval v počátcích velmi levný - byl většinou produktem jednoho vývojáře a byl distribuován přímo klientům.

## 6.5 Adware

Užívání software šířeného pod touto licencí je bezplatné, ale v programu se zobrazuje reklama, ze které je jeho vývoj placen. Odstranění reklamy je nemožné a ani není v souladu s licencí. Reklama bývá většinou stahována z Internetu.

## 6.6 Demo

Program slouží pouze k předvedení schopností daného produktu, ne však k jeho plnému nasazení. Je pravděpodobné, že bude nějakým způsobem omezena funkčnost produktu, např. ukládání, zobrazování nebo zpracování. Často také bývá omezena časově. Zvyklostí bývá označovat funkčně omezenou verzi Demo a časově omezenou verzi Trial.

## 6.7 Trial

Jedná se o komerční software, u kterého je časově omezena určitá funkce např. ukládání, tisk apod. Smyslem této licence je umožnit potencionálnímu zájemci si vyzkoušet ovladání programu a různých funkci před zakoupením plné verze. Zvyklostí bývá označovat časově omezenou verzi Trial a verzi omezenou funkčností Demo.

## 6.8 Start

Zvláštní případ licencování produktu. Je to plně funkční verze omezená pouze počtem záznamů do databáze. Lze ho používat bezplatně i několik let, včetně upgrade. Přechod na placenou a počtem záznamů neomezenou verzi bývá zpravidla bezproblémový a bez ztráty dosavadních dat.

# 9 Příklad EULA – Zdrojové kódy

1.2. Zdrojový kód.   
Berete na vědomí, že zdrojový kód k produktu je vlastnictvím SpolečnostiXXX nebo jeho dodavatelů a/nebo udělovatelů licence a představuje obchodní tajemství SpolečnostiXXX nebo jeho dodavatelů a/nebo udělovatelů licence. Zavazujete se, že nebudete měnit zdrojový kód, nebudete jej upravovat, převádět, aplikovat reverzní inženýrství, dekompilovat, rozebírat nebo se jinak pokoušet zjistit zdrojový kód produktu jakýmkoli způsobem.

1.4. Zákaz úprav.  
 Zavazujete se, že nebudete upravovat ani měnit produkt žádným způsobem. Nesmíte odstraňovat ani měnit žádné informace o autorských právech nebo jiné informace o vlastnictví ze žádných kopií produktů.