

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
SOFTWARE DEVELOPMENT KIT
LICENSE AGREEMENT
Adobe® Flex® 4.6 SDK**

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

1.1 WARRANTY DISCLAIMER. YOU ACKNOWLEDGE THAT THE SDK 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 Flex SDK. You agree that this Agreement is like any written negotiated agreement signed by you. By clicking to acknowledge agreement to be bound during review of an electronic version of this Agreement or by downloading, copying, installing or using any portion of this SDK, you accept all the terms and conditions of this Agreement. This Agreement is enforceable against you and any person or entity that obtains this SDK or on whose behalf they are used: for example, your employer. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not use any portion of this SDK. This Agreement shall apply to any portion of the SDK, regardless of whether other software is referred to or described herein.

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 may require you to pass through notices to your end users. 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.

2.1 "Adobe" means Adobe Systems Incorporated, a Delaware corporation, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, if Section 9(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.

2.2 "Authorized Users" means employees and individual contractors (i.e., temporary employees) of you.

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

2.4 "Developer Programs" means your applications, libraries, components or programs that are created using portions of this SDK in accordance with the terms of this Agreement.

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

2.6 "Effective Date" means the date that you download or otherwise access the any portion of the SDK.

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

2.8 "Professional Component Source Files" means, if you receive the Build Tools and Documentation in connection with licensing Adobe Flash® Builder™, each Flex Framework source code file that is provided with the SDK in a directory or directories as specified by Adobe from time to time.

2.9 "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 with the utilities directory or installer files.

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

2.11 "Sample Code" means sample software in source code format and found in directories labeled "samples" and "templates" and any other directory or directories as specified by Adobe from time to time.

2.12 "SDK" means the Build Tools, Documentation, Flex Framework Binaries, Professional Component Source File, Runtime Components, Runtime Software, Sample Code, SDK Source Files, files, libraries and executables that are described in a "Read Me" file or other similar file as being included as part of the Flex Software Development Kit, including the build files, compilers, and related information, as well as the file format specifications, if any, and any related information accompanying this Flex Software Development Kit, including any updates thereto, that are downloaded to your computer or otherwise used by you.

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

2.14 "Flex Framework Binaries" means the object code libraries included "frameworks" directory that accompanies this Agreement.

3. License and License Restrictions.

Subject to the terms and conditions of this Agreement, Adobe grants to you a non-exclusive, non-transferable license to use this SDK according to the terms and conditions of this Agreement, on the licensed platforms and configurations.

3.1 Build Tools, Documentation, Flex Framework Binaries, Professional Component Source Files, Sample Code and SDK Source Files.

3.1.1 Build Tools and Documentation. Subject to the terms and conditions of this Agreement and except as otherwise expressly provided in this Agreement, Adobe grants you a non-exclusive, nontransferable license to (a) use the Build Tools and Documentation for the sole purpose of internally developing Developer Programs, and (b) use the Build Tools and Documentation as part of your website for the sole purpose of compiling the Developer Programs that are distributed through the your website. This Agreement does not grant you the right to distribute the Build Tools, Documentation or Runtime Software. For more information about obtaining the rights to distribute such components with your product or service, please refer to <http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk> and <http://opensource.adobe.com/wiki/display/flexsdk/Legal+Stuff>.

3.1.2 Professional Component Source Files. With respect to each Professional Component Source Files and subject to the terms and conditions of this Agreement, if your version of the SDK includes Professional Component Source Files, Adobe grants you a non-exclusive, nontransferable license to (a) modify and reproduce such Professional Component Source File for use as a component of your Developer Programs provided that you add Material Improvements to such Professional Component Source File; (b) distribute such Professional Component Source File in object code form and/or source code form only as a component of Developer Programs that add Material Improvements to such Professional Component Source File subject to the requirements in Section 3.2 below; and (c) for the avoidance of doubt, you shall have no rights to the Professional Component Source Files (or the object code form of such files), except to the extent such Professional Component Source Files are provided to you in connection with your licensing of Flash Builder Premium.

3.1.3 Sample Code.

(a) Distribution with Developer Programs. You may modify the Sample Code solely for the purposes of designing, developing and testing your own Developer Programs. However, you are permitted to use, copy and redistribute its modified Sample Code only if all of the following conditions in 3.2 below are met.

(b) Distribution of Sample Code Stand-Alone. You may distribute Sample Code 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 Sample Code that result in Material Improvements.

3.1.4 SDK Source Files.

(a) You may modify the SDK Source Files provided to you in human readable (i.e. source code) format. You may incorporate the modified SDK Source Files into your Developer Programs. You may not modify any other portions of the SDK, except as explicitly set forth in in this Agreement. You may not delete or in any manner alter the copyright notices, trademarks, logos or related notices, or other proprietary notices of Adobe (and its licensors, if any) appearing on or within any portion of this SDK other than Sample Code or SDK Source Files that constitute Material Improvements by you in accordance with this Agreement;

(b) You may distribute SDK Source Files 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 include a copyright notice reflecting copyright ownership in such modified files.

3.1.5 Flex Framework Binaries. Subject to the terms and conditions of this Agreement, Adobe grants You a non-exclusive, nontransferable license to: (a) modify those Flex Framework Binaries that have not been digitally signed (signed binaries are denoted by an ".SWZ" extension); (b) internally use and reproduce the Flex Framework Binaries (in modified or unmodified form) for the purpose of developing Developer Programs, (c) internally use and reproduce the Flex Framework Binaries (in modified or unmodified form) as part of Your internal website for the purpose of compiling the Developer Programs, (d) copy and distribute the Flex Framework Binaries (in modified or unmodified form) as compiled into Developer Programs; (e) copy and distribute, through multiple tiers of distribution, the Flex Framework Binaries (in modified or unmodified form)

with a Developer Program for use at runtime of such Developer Program, and (f) copy and include the Flex Framework Binaries (in modified or unmodified form) as part of Your public website for use at runtime by the Developer Programs that are distributed from Your website(s). You may in no instance modify Flex Framework Binaries that have been digitally signed.

3.2 Additional Distribution Requirements. If you distribute Flex Framework Binaries, Professional Component Source Files, Sample Code or SDK Source Files under this Agreement, you must (a) include a copyright notice in such code, files, the relevant Developer Program or other larger work incorporating such code or files, including every location in which any other copyright notice appears in such application and (b) distribute such object code and/or source code under the terms and conditions of an end user license agreement that provides (i) a prohibition against reverse engineering, decompiling, disassembling or otherwise attempting to discover the source code of the subject Developer Program that is substantially similar to the prohibition set forth in Section 3.3.1 below; (ii) a statement that your suppliers disclaim all warranties, conditions, representations or terms with respect to the subject Developer Program; and (iii) a limitation of liability that disclaims all liability for the benefit of your suppliers. 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 such Professional Component Source File and/or Build Tools and Documentation, or any documentation relating to the Build Tools and Documentation. You may not make any statement that any Developer Program or other software is "certified" or otherwise guaranteed by Adobe. You may not use Adobe's name, trademarks or logos to market any Developer Program or other software without written permission from Adobe. Adobe is not responsible to you or any other party for any software updates or support or other liability that may arise from your distribution. You may not use "flex," "flash," "fl", "adobe" or "air" in any new package or class names distributed with the Professional Component Source Files, Sample Code, or SDK Source Files. You agree to identify any modified files with a prominent notice stating that you have changed the file. Any Developer Programs developed by you will be designed to operate in connection with Adobe Flash Builder, Adobe Flex Data Services Software, Adobe LiveCycle Data Services, the Runtime Software or with portions of this SDK.

3.3 Restrictions.

3.3.1 No Modifications, No Reverse Engineering. Except as specifically provided herein, you shall not (a) modify, port, adapt or translate the any portion of this SDK; (b) add or delete any program files that would modify the functionality and/or appearance of other Adobe software and/or any component thereof; or (c) reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise attempt to discover the source code of any portion of this SDK. Notwithstanding the foregoing, decompiling the SDK is permitted to the extent the laws of your jurisdiction give you the right to do so to obtain information necessary to render the licensed portions of the SDK interoperable with other software; provided, however, that you must first request such information from Adobe and Adobe may, in its sole discretion, either provide such information to you or impose reasonable conditions, including a reasonable fee, on such use of the source code to ensure that Adobe's and its suppliers' proprietary rights in the source code for the SDK are protected.

3.3.2 No Unbundling. The SDK may include various applications, utilities and components, may support multiple platforms and languages or may be provided to you on multiple media or in multiple copies. Nonetheless, the SDK is designed and provided to you as a single product to be used as a single product on computers and platforms as permitted herein. You are not required to use all component parts of the SDK, but you shall not unbundle or repackage the component parts of the SDK for distribution, transfer, resale or use on different computers.

3.3.3 No Transfer. You shall not sublicense, assign or transfer the SDK or your rights in the SDK, or authorize any portion of the SDK to be copied onto or accessed from another individual's or entity's computer except as may be explicitly provided in this Agreement. Notwithstanding anything to the contrary in this Section 3.3.3, you may transfer copies of the SDK installed on one of your computers to another one of your computers provided that the resulting installation and use of the SDK is in accordance with the terms of this Agreement and does not cause you to exceed your right to use the SDK under this Agreement.

3.3.4 Prohibited Use. Except as expressly authorized under this Agreement, you are prohibited from: (a) using the SDK on behalf of third parties; (b) renting, leasing, lending or granting other rights in the SDK, including rights

on a membership or subscription basis; and (c) providing use of the SDK in a computer service business, third party outsourcing facility or service, service bureau arrangement, network, or time sharing basis; (d) creating or distributing any software, including any Developer Program, that interoperates with individual Runtime Components in a manner not documented by Adobe; (e) creating or distributing any software, including any Developer Programs, that is designed to interoperate with an un-installed instance of the Runtime Software; (f) distributing your Developer Program as an AIR application, if such application does not interoperate with the Runtime Software; (g) creating or distributing any Developer Program that runs without installation; (h) installing or using the Build Tools or other portions of the SDK to develop software prohibited by this Section 3.3. Failure to comply with this Section 3.3.4 is a breach of this Agreement that immediately terminates all rights granted to you herein.

3.3.5 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 false advertising), or (c) interferes with the operability of Adobe or third-party programs or software.

3.3.6 AVC Codec Use. PORTIONS OF THIS PRODUCT ARE LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) 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>.

4. Indemnification.

You agree to defend, indemnify, and hold Adobe and its suppliers harmless from and against any and all liabilities, losses, actions, damages, lawsuits, or claims (including product liability, warranty and intellectual property claims, and all reasonable expenses, costs and attorneys fees), that arise or result from the use or distribution of any portion of the SDK or your Developer Programs, provided that Adobe gives you prompt written notice of any such claim, and cooperates with you, at your expense, in defending or settling such claim.

5. 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 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 it is being 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.

6. MP3 Codec Use.

You may not modify the runtime libraries or any other 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 Program 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).

7. Export Rules.

You acknowledge that this 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 this SDK, or any portion hereof, directly or indirectly, to: (1) any countries that are subject to US export restrictions (currently including, but not necessarily limited to, Cuba, Iran, North Korea, Sudan, and Syria); (2) 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 (3) 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.

8. Adobe AIR Trademark Guidelines.

"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 Programs or in your company name, domain name or the name of a service related to Adobe AIR. You may indicate the interoperability of its Developer Program 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 Program as an "Adobe® AIR™ application" only as a statement that your Developer Program interoperates with the Adobe AIR Runtime Software.

9. 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 SDK 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.

10. 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 this 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.

11. 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, 3.3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, and 13 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.

12. 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 shall remain valid and enforceable according to its terms. Updates may be licensed to you by Adobe with additional or different terms. The English version of this Agreement shall be the version used when interpreting or construing this Agreement. 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. The use of "includes" or "including" in this Agreement shall mean "including without limitation."

13. Notice to U.S. Government End Users.

The SDK and any Documentation are "Commercial Item(s)," as that term is defined at 48 C.F.R. Section 2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. Section 12.212 or 48 C.F.R. Section 227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. Section 12.212 or 48 C.F.R. Sections 227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA.

14. Third-Party Beneficiary.

You acknowledge and agree that Adobe's licensors (and/or Adobe if you obtained the SDK from any party other than Adobe) are third party beneficiaries of this Agreement, with the right to enforce the obligations set forth herein with respect to the respective technology of such licensors and/or Adobe.

Adobe, AIR, Flash Builder, Flex and LiveCycle are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

**ADOBE SYSTEMS INCORPORATED
KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL (SDK)
CONTRAT DE LICENCE
Adobe® Flex® 4.6 - KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL (SDK)**

1. EXCLUSION DE GARANTIE, LIMITATION DE RESPONSABILITE, OBLIGATION IRREVOCABLE, DISPOSITIONS SUPPLEMENTAIRES ET CONTRATS.

1.1 CLAUSE DE NON-RESPONSABILITE. VOUS RECONNAISSEZ QUE LE KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL (SDK) PEUT ETRE SUJET A DES BOGUES ET/OU DES PROBLEMES D'INSTABILITE. LE KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL VOUS EST FOURNI « EN L'ETAT », ET ADOBE ET SES FOURNISSEURS EXCLUENT TOUTE OBLIGATION DE GARANTIE OU DE RESPONSABILITE A VOTRE EGARD. VOUS RECONNAISSEZ QU'ADOBE EXCLUT TOUTE GARANTIE EXPLICITE, IMPLICITE OU STATUTAIRE EN CE QUI CONCERNE LE KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES AUX PERFORMANCES, A LA QUALITE MARCHANDE, A LA QUALITE SATISFAISANTE, A LA NON-CONTREFAÇON OU A L'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. VOUS ETES TOTALEMENT RESPONSABLE DE LA QUALITE ET DES PERFORMANCES DU KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL, DE L'USAGE QUE VOUS EN FAITES ET DES RESULTATS OBTENUS AVEC CELUI-CI. Adobe n'est pas dans l'obligation de vous offrir un entretien, un support technique ou des mises à jour pour une partie quelconque du Kit de développement logiciel. Les limitations et exclusions précédentes s'appliquent dans la portée maximale autorisée par la loi en vigueur, même si une quelconque action en justice n'atteint pas son objectif initial.

1.2 LIMITATION DE RESPONSABILITE. ADOBE OU SES FOURNISSEURS NE SERONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES A VOTRE EGARD DES PERTES, DOMMAGES, RECLAMATIONS OU FRAIS DE TOUTE NATURE, Y COMPRIS LES DOMMAGES CONSECUTIFS, INDIRECTS OU INCIDENTS, LES MANQUES A GAGNER OU PERTES D'ECONOMIE, TOUS DOMMAGES RESULTANT D'UNE INTERRUPTION DE L'ACTIVITE, D'UN DOMMAGE CORPOREL OU DU NON-RESPECT D'UNE OBLIGATION DE DILIGENCE, OU DE RECLAMATIONS D'UN TIERS, MEME SI UN REPRESENTANT ADOBE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS PERTES, DOMMAGES, 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. LA RESPONSABILITE GLOBALE D'ADOBE ET DE SES FOURNISSEURS DANS LE CADRE DE CE CONTRAT OU EN RAPPORT AVEC CE DERNIER, EST LIMITEE A LA SOMME VERSEE POUR L'ACQUISITION DU KIT DE DEVELOPPEMENT LOGICIEL (SDK), LE CAS ECHEANT. LA PRESENTE LIMITATION RELATIVE A ADOBE ET SES FOURNISSEURS S'APPLIQUE MEME EN CAS DE MANQUEMENT GRAVE OU DE MANQUEMENT A DES DISPOSITIONS ESSENTIELLES DU PRESENT CONTRAT. Aucun élément contenu dans le présent Contrat ne limite la responsabilité d'Adobe ou de ses fournisseurs en cas de décès ou de dommages corporels résultant d'une négligence ou de tromperie (fraude) de la part d'Adobe. Adobe agit pour le compte de ses fournisseurs aux seules fins d'exclure et/ou de limiter les obligations, les garanties et les responsabilités, à l'exclusion de toute autre finalité.

1.3 Obligation irrévocable. Le présent Contrat régit l'installation et l'utilisation du Kit de développement logiciel (SDK) Flex. Vous reconnaissez que ce Contrat est similaire à tout contrat négocié écrit signé par vous. En cliquant pour accepter de vous engager pendant la lecture d'une version électronique du présent Contrat ou en téléchargeant, copiant, installant ou utilisant toute partie du Kit de développement logiciel, vous acceptez toutes les dispositions du présent Contrat. Ce Contrat vous est opposable ainsi qu'à toute personne ou entité qui obtient ce Kit de développement logiciel ou pour le compte de laquelle il est utilisé : par exemple, votre employeur. Si vous n'acceptez pas les conditions du présent Contrat, n'utilisez aucune partie de ce Kit de développement logiciel. Ce Contrat s'applique à toute partie du Kit de développement logiciel, qu'il soit fait ou non référence à un autre logiciel ou qu'un autre logiciel soit ou non décrit dans celui-ci.

1.4 Dispositions supplémentaires et contrats. Vous pouvez disposer d'un contrat écrit distinct avec Adobe qui complète ou remplace le présent Contrat, en tout ou en partie. L'utilisation de certains éléments appartenant à des tiers inclus dans le Kit de développement logiciel (SDK) peut être soumise à d'autres dispositions, généralement énoncées dans un contrat de licence distinct, dans un fichier « Lisez-moi » fourni avec ces éléments, ou dans la section « Avis Utilisateurs de Logiciels Appartenant à des Tiers et/ou Dispositions Supplémentaires » accessible sur http://www.adobe.com/go/thirdparty_fr. Vous pouvez être

tenu, par ces autres dispositions, de transmettre des avis à vos utilisateurs finaux. Ces autres dispositions remplacent tout ou partie du présent Contrat en cas de conflit avec les dispositions du Contrat.

2. Définitions.

2.1 « Adobe » désigne Adobe Systems Incorporated, société immatriculée dans l'Etat du Delaware, 345 Park Avenue, San Jose, Californie 95110 si l'article 9(a) du présent Contrat s'applique ; dans le cas contraire, ce terme 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.

2.2 « Utilisateurs autorisés » désigne vos salariés et sous-traitants individuels (ex. : les intérimaires).

2.3 « Outils de génération » désigne les fichiers de construction, les compilateurs, les bibliothèques d'exécution (mais pas l'ensemble du moteur d'exécution) et autres outils 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.

2.4 « Programmes de développeur » désigne vos applications, bibliothèques, composants ou programmes créés à l'aide de parties de ce Kit de développement logiciel (SDK) conformément aux dispositions du présent Contrat.

2.5 « Documentation » désigne les documents écrits livrés avec le présent Contrat, dont, par exemple, des spécifications techniques, documentation du format de fichier et les informations relatives à l'interface de programmation de l'application (API).

2.6 « Date d'entrée en vigueur » désigne la date à laquelle vous téléchargez ou accédez de toute autre manière à une quelconque partie du Kit de développement logiciel (SDK).

2.7 « Amélioration matérielle » désigne toutes les améliorations perceptibles, mesurables et définissables qui fournissent des fonctionnalités significatives et essentielles étendues ou supplémentaires, ajoutant une valeur commerciale significative.

2.8 « Fichiers sources de composant professionnel » désigne, si vous recevez les outils de génération et la documentation associée avec la licence d'Adobe Flash® Builder™, chaque fichier de code source Flex Framework fourni avec le Kit de développement logiciel (SDK) dans un ou plusieurs répertoires comme indiqué par Adobe ponctuellement.

2.9 « Composants d'exécution » désigne tout code exécutable, bibliothèque ou fichier individuel contenu dans le répertoire du moteur d'exécution (par exemple, le dossier d'exécution) ou les utilitaires du moteur d'exécution inclus dans le répertoire d'utilitaires ou les fichiers d'installation.

2.10 « Moteur d'exécution » désigne le moteur d'exécution Adobe sous la forme de code objet intitulé « Adobe AIR » ou « Adobe Flash Player » qui doit être installé par les utilisateurs finaux, ainsi que toutes les mises à jour apportées à ce logiciel mises à disposition par Adobe.

2.11 « Code source initial » désigne un logiciel initial en code source et disponible dans les répertoires nommés « échantillons » et « modèles », et tout autre répertoire tel que spécifié par Adobe ponctuellement.

2.12 « Kit de développement logiciel (SDK) » désigne les outils de génération, documentation, fichiers binaires Flex Framework, fichiers sources de composant professionnel, composants d'exécution, moteur d'exécution, code source initial, fichiers sources du Kit de développement logiciel, fichiers, bibliothèques et exécutables décrits dans un fichier « Lisez-moi » ou tout autre fichier similaire inclus en tant qu'élément du Kit de développement logiciel Flex, y compris les fichiers de génération, les compilateurs et les informations connexes, ainsi que les spécifications relatives au format de fichier, le cas échéant, et toute information connexe accompagnant le présent Kit de développement logiciel Flex, y compris les mises à jour, que vous téléchargez sur votre ordinateur ou que vous utilisez d'une manière quelconque.

2.13 « Fichiers sources SDK » désigne les fichiers de code source inclus dans le répertoire « Framework » qui accompagnent le présent Contrat.

2.14 « Fichiers binaires Flex Framework » désigne les bibliothèques de code objet incluses dans le répertoire « Framework » qui accompagne le présent Contrat.

3. Licence et restrictions associées.

Sous réserve des dispositions du présent Contrat, Adobe vous concède une licence non exclusive et non cessible pour l'utilisation de ce Kit de développement logiciel (SDK), conformément aux dispositions de ce Contrat, sur les plates-formes et configurations concédées sous licence.

3.1 Outils de génération, documentation, fichiers binaires Flex Framework, fichiers sources de composant professionnel, code source initial et fichiers sources SDK.

3.1.1 Outils de génération et documentation. Sous réserve des dispositions du présent Contrat et sauf disposition explicite contraire stipulée dans ce Contrat, Adobe vous concède une licence non exclusive et non cessible portant sur (a) l'utilisation des outils de génération et de la documentation aux seules fins de développement interne de programmes de développeur, et (b) l'utilisation des outils de génération et de la documentation dans le cadre de votre site Web dans le seul but de compiler les programmes de développeur qui sont distribués via celui-ci. En outre, le présent Contrat ne vous accorde aucun droit de distribution de la documentation, des outils de génération et du moteur d'exécution. Pour plus d'informations concernant l'obtention des droits pour la distribution de ces composants avec votre produit ou service, rendez-vous sur les sites <http://www.adobe.com/go/redistributeairsdk> et <http://opensource.adobe.com/fr/wiki/display/flexsdk/Legal+Stuff>.

3.1.2 Fichiers sources de composant professionnel. Pour chaque fichier source de composant professionnel et sous réserve des dispositions du présent Contrat, si votre version du Kit de développement logiciel (SDK) inclut des fichiers sources de composant professionnel, Adobe vous concède une licence non exclusive et non cessible vous permettant de (a) modifier et reproduire ce type de fichier source de composant professionnel pour l'utiliser comme composant de vos programmes de développeur pour autant que vous apportiez des améliorations matérielles au fichier source de composant professionnel ; (b) distribuer ce type de fichier source de composant professionnel sous la forme de code objet et/ou code source uniquement en tant que composant de programmes de développeur apportant des améliorations matérielles au fichier source de composant professionnel conformément aux exigences de l'article 3.2 ci-dessous ; et (c) afin d'éviter toute confusion, vous n'avez aucun droit sur les fichiers sources de composant professionnel (ou la forme de code objet de ces fichiers), sauf si ces fichiers sources de composant professionnel vous sont fournis dans le cadre de votre licence de Flash Builder Premium.

3.1.3 Code source initial.

(a) Distribution avec des programmes de développeur. Vous ne pouvez modifier le code source initial qu'aux seules fins de conception, de développement et de test de vos propres programmes de développeur. En outre, vous n'êtes autorisé à utiliser, copier et redistribuer son code source initial modifié que si toutes les conditions énumérées à l'article 3.2 ci-dessous sont respectées.

(b) Distribution du code source initial indépendant. Vous êtes autorisé à distribuer le code source initial sous la forme de code source ou de code objet indépendant ou intégré à un autre logiciel, à condition d'apporter au préalable au code source initial des modifications résultant sur des améliorations matérielles.

3.1.4 Fichiers sources SDK.

(a) Vous êtes autorisé à modifier les fichiers sources SDK qui vous ont été fournis dans un format lisible par l'homme (c'est-à-dire, sous forme de code source). Vous pouvez intégrer les fichiers sources SDK modifiés à vos propres programmes de développeur. Vous ne pouvez modifier aucune autre partie du Kit de développement logiciel (SDK), sauf disposition explicite contraire stipulée dans le présent Contrat. Vous n'êtes autorisé ni à supprimer ni à modifier, de quelque manière que ce soit, les mentions de droits d'auteur, marques, logos et mentions connexes, ou autres mentions de droits de propriété d'Adobe (et de ses concédants, le cas échéant) figurant sur ou dans toute partie du Kit de développement logiciel autre que le code source initial ou les fichiers

sources SDK constituant des améliorations matérielles apportées par vos soins conformément aux dispositions du présent Contrat.

(b) Vous êtes autorisé à distribuer les fichiers sources SDK sous la forme de code source ou de code objet indépendant ou intégré à d'autres composants utiles aux développeurs, sous réserve de procéder au préalable à des modifications de ces fichiers résultant sur des améliorations matérielles, et à la condition d'inclure dans les fichiers modifiés une mention de droits d'auteur reflétant la détention desdits droits.

3.1.5 Fichiers binaires Flex Framework. Sous réserve des dispositions du présent Contrat, Adobe Vous accorde une licence non exclusive et non cessible qui vous autorise à : (a) modifier les fichiers binaires Flex Framework qui n'ont pas été signés numériquement (les fichiers binaires signés possèdent une extension « .SWZ »), (b) utiliser et reproduire en interne les fichiers binaires Flex Framework (sous leur forme d'origine ou modifiée) en vue de développer des Logiciels de développeur, (c) utiliser et reproduire en interne les fichiers binaires Flex Framework (sous leur forme d'origine ou modifiée) dans le cadre de Votre site Web interne en vue de compiler des Logiciels de développeur, (d) copier et distribuer les fichiers binaires Flex Framework (sous leur forme d'origine ou modifiée) tels qu'ils sont compilés dans les Logiciels de développeur, (e) copier et distribuer, à travers des niveaux multiples de distribution, les fichiers binaires Flex Framework (sous leur forme d'origine ou modifiée) avec un Logiciel de développeur en vue de les utiliser au moment de l'exécution dudit Logiciel de développeur et (f) copier et inclure les fichiers binaires Flex Framework (sous leur forme d'origine ou modifiée) dans le cadre de Votre site Web public en vue de leur utilisation, au moment de l'exécution, par les Logiciels de développeur distribués à partir de Votre ou Vos site(s) Web. En aucun cas vous n'êtes autorisé à modifier les fichiers binaires Flex Framework signés numériquement.

3.2 Conditions supplémentaires de distribution. Si vous distribuez des fichiers binaires Flex Framework, des fichiers sources de composant professionnel, du code source initial ou des fichiers sources SDK dans le cadre du présent Contrat, vous devez (a) inclure une mention de droits d'auteur dans le code, les fichiers, le programme de développeur concerné ou tout autre travail plus important contenant ce code ou ces fichiers, y compris à chaque endroit où une autre mention de droit d'auteur apparaît dans cette application et (b) distribuer ce code objet et/ou code source en vertu des dispositions d'un Contrat de Licence Utilisateur Final qui prévoit (i) une interdiction de procéder à l'ingénierie inverse, décompilation, désassemblage ou autre moyen pour découvrir le code source du Programme de développeur substantiellement similaire à celui exposé à l'article 3.3.1 ci-dessous ; (ii) une déclaration selon laquelle vos fournisseurs excluent toutes garanties, conditions, déclarations ou dispositions relatives audit programme de développeur ; et (iii) une clause limitative excluant toute responsabilité de la part de vos fournisseurs. Vous n'êtes autorisé ni à supprimer ni à modifier, de quelque manière que ce soit, les mentions de droits d'auteur, marques, logos et mentions connexes, ou autres mentions de droits de propriété d'Adobe (et de ses concédants, le cas échéant) figurant sur ou dans les fichiers sources de composant professionnel et/ou les outils de génération et la documentation, ou toute documentation associée aux outils de génération et à la documentation. Vous n'êtes pas autorisé à déclarer que votre programme de développeur ou tout autre logiciel est « certifié » ou autrement garanti par Adobe. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser le nom, les marques ou logos d'Adobe pour commercialiser votre programme de développeur ou tout autre logiciel sans l'autorisation écrite d'Adobe. Adobe décline toute responsabilité envers qui que ce soit, 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. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser « flex », « flash », « fl », « adobe » ou « air » dans tout nouveau nom de progiciel ou de catégorie distribué avec les fichiers sources de composant professionnel, le code source initial ou les fichiers de code SDK. Vous acceptez d'indiquer de manière visible dans tous les fichiers modifiés que ceux-ci ont fait l'objet de modifications de votre part. Les programmes de développeur développés par vos soins sont conçus pour fonctionner avec Adobe Flash Builder, le logiciel Adobe Flex Data Services, Adobe LiveCycle Data Services, le moteur d'exécution ou avec des parties de ce Kit de développement logiciel (SDK).

3.3 Restrictions.

3.3.1 Interdiction de modifications et d'ingénierie inverse. Sauf disposition spécifique contraire dans le présent Contrat, vous n'êtes pas autorisé à (a) modifier, transposer, adapter ou traduire une partie quelconque de ce Kit de développement logiciel (SDK) ; (b) ajouter ou supprimer des fichiers programmes de manière à modifier les fonctionnalités ou l'apparence des logiciels Adobe ou de leurs composants ; ou (c) effectuer de l'ingénierie

inverse, décompiler, désassembler ou d'essayer d'une autre manière de découvrir le code source d'une partie quelconque de ce Kit de développement logiciel. Nonobstant ce qui précède, la décompilation du Kit de développement logiciel est autorisée dans la mesure où les lois de votre pays vous autorisent à le faire pour obtenir les informations nécessaires afin de rendre les parties du Kit de développement logiciel concédées sous licence interoperable avec d'autres logiciels, à condition toutefois que vous demandiez d'abord ces informations à Adobe et qu'Adobe puisse, à son entière discrétion, soit vous fournir ces informations, soit imposer des conditions raisonnables, y compris une redevance acceptable, quant à cette utilisation du code source pour garantir que les droits de propriété d'Adobe et de ses fournisseurs sur le code source du Kit de développement logiciel sont protégés.

3.3.2 Interdiction de dégroupage. Il se peut que le Kit de développement logiciel (SDK) contienne divers utilitaires, applications et composants, qu'il fonctionne sur plusieurs plates-formes ou langues, qu'il vous soit fourni sur plusieurs supports ou que vous en receviez plusieurs copies. Cependant, le Kit de développement logiciel est conçu et vous est fourni en tant que produit unique devant être utilisé comme tel sur les ordinateurs et plates-formes autorisés dans le présent Contrat. Vous n'êtes pas tenu d'utiliser tous les composants du Kit de développement logiciel, mais vous ne pouvez pas les dégroupier ou les regrouper à des fins de distribution, transfert, revente ou utilisation sur différents ordinateurs.

3.3.3 Interdiction de transfert. Vous n'êtes pas autorisé à concéder en sous-licence, céder ou transférer le Kit de développement logiciel (SDK) ou vos droits sur celui-ci, ou à autoriser la copie d'une partie du Kit de développement logiciel sur ou l'accès à partir de l'ordinateur d'une autre personne, physique ou morale, sauf disposition explicite contraire du présent Contrat. Nonobstant toute disposition contraire du présent Article 3.3.3, vous pouvez transférer des copies du Kit de développement logiciel installé sur l'un de vos ordinateurs vers un autre de vos ordinateurs, à condition que l'installation et l'utilisation du Kit de développement logiciel en résultant soient conformes aux dispositions du présent Contrat et n'entraînent pas un dépassement de votre droit d'utiliser le Kit de développement logiciel conformément à ce Contrat.

3.3.4 Utilisation interdite. Sauf disposition explicite contraire en vertu du présent Contrat, vous vous interdisez : (a) d'utiliser le Kit de développement logiciel (SDK) pour le compte de tiers ; (b) de louer, laisser en crédit-bail, prêter ou concéder d'autres droits sur le Kit de développement logiciel, y compris les droits relatifs à une adhésion ou inscription ; et (c) d'autoriser l'utilisation du Kit de développement logiciel dans le cadre d'une activité de services informatiques, d'une installation ou d'un service tiers d'infogérance, d'un accord de service de bureau, d'un réseau ou d'un usage en temps partagé ; (d) de créer ou de distribuer des logiciels, y compris tout programme de développeur, qui interopère avec des composants d'exécution individuels d'une manière non indiquée par Adobe ; (e) de créer ou de distribuer des logiciels, y compris tout programme de développeur conçu pour interopérer avec une instance désinstallée du moteur d'exécution ; (f) de distribuer votre programme de développeur en tant qu'application AIR, si cette application n'offre pas d'interopérabilité avec le moteur d'exécution ; (g) de créer ou de distribuer tout programme de développeur qui s'exécute sans installation ; (h) d'installer ou d'utiliser les outils de génération ou toute autre partie du Kit de développement logiciel pour développer un logiciel interdit par l'article 3.3. Le non-respect de cet article 3.3.4 constitue un manquement au présent Contrat qui annule immédiatement tous les droits qui vous ont été concédés dans ce Contrat.

3.3.5 Autres interdictions. Vous n'utiliserez pas le Kit de développement logiciel (SDK) pour créer, développer ou utiliser un programme, logiciel ou service qui (a) contient des virus, chevaux de Troie, vers, bombes à retardement, robots d'annulation ou autres routines de programmation informatique qui aient pour but d'endommager, d'interférer de façon dommageable, d'intercepter subrepticement ou d'exproprier tout(e) système, donnée ou information personnelle ; (b) lorsqu'il est utilisé conformément à sa destination ou commercialisation, viole un(e) loi, statut, ordonnance, règlement ou droit important(e) (y compris les lois, règlements ou droits régissant la propriété intellectuelle, les logiciels espions, la confidentialité, le contrôle des exportations, la concurrence déloyale, la lutte contre la discrimination ou la publicité mensongère) ; ou (c) interfère avec l'opérabilité des autres programmes ou logiciels Adobe ou tiers.

3.3.6 Utilisation du codec AVC. DES PARTIES DE CE PRODUIT SONT CONCEDEES SOUS LICENCE CONFORMEMENT AU CONTRAT DE LICENCE DE PORTEFEUILLE DE BREVETS AVC POUR L'USAGE PERSONNEL ET NON COMMERCIAL DU CONSOMMATEUR AFIN DE (i) CODER DES VIDEOS SOUS FORMAT AVC (« VIDEO

AVC ») ET/OU (ii) DECODER DES VIDEOS AVC CODEES PAR UN CONSOMMATEUR DANS LE CADRE D'UN USAGE PERSONNEL ET NON COMMERCIAL ET/OU FOURNIES PAR UN FOURNISSEUR DE VIDEO AUTORISE A FOURNIR DES VIDEOS AVC. AUCUNE LICENCE N'EST CONCEDEE QUE CE SOIT A TITRE EXPRES OU IMPLICITE POUR TOUT AUTRE USAGE QUEL QU'IL SOIT. DES INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES PEUVENT ETRE OBTENUES AUPRES DE MPEG LA, L.L.C. SUR LE SITE <http://www.mpegla.com>.

4. Indemnisation.

Vous vous engagez à indemniser, à exempter de toute responsabilité et à défendre Adobe et ses fournisseurs contre toute perte, toute action en justice, tout dommages-intérêts ou toutes réclamations (y compris les réclamations au titre de la responsabilité, la garantie et la propriété intellectuelle, et toutes les dépenses, tous les coûts et honoraires d'avocat raisonnables) résultant de l'utilisation ou de la distribution de toute partie du Kit de développement logiciel (SDK) ou de vos programmes de développeur, à la condition qu'Adobe vous ait informé immédiatement et par écrit de l'existence d'une telle action, et collabore avec vous, à vos frais, à cette défense ou à ce règlement.

5. Droits de propriété intellectuelle.

Le Kit de développement logiciel (SDK) et toutes les copies qu'Adobe vous autorise à créer sont la propriété intellectuelle et sont détenus par Adobe Systems Incorporated et ses fournisseurs. La structure, l'organisation et le code du Kit de développement logiciel constituent des secrets commerciaux et des informations confidentielles de valeur d'Adobe Systems Incorporated et de ses fournisseurs. Le Kit de développement logiciel est protégé par le droit d'auteur (copyright), y compris la Loi américaine sur le droit d'auteur (*United States Copyright Law*), les dispositions des traités internationaux et les lois applicables dans le pays dans lequel il est utilisé. Sauf disposition explicite contraire dans le présent Contrat, celui-ci ne vous concède aucun droit de propriété intellectuelle sur le Kit de développement logiciel et Adobe se réserve tous les droits non explicitement concédés.

6. Utilisation du codec MP3.

Vous n'êtes pas autorisé à modifier les bibliothèques d'exécution ou tout autre outil de génération. Vous n'êtes pas autorisé à accéder aux codecs MP3 dans les bibliothèques d'exécution autres que via les interfaces API (interfaces de programmation d'application) d'exécution publiées. Le développement, l'utilisation ou la distribution d'un programme 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.

7. Exportation.

Vous reconnaissez que ce Kit de développement logiciel (SDK) est régi par les dispositions de l'administration américaine des exportations (« EAR », Export Administration Regulations) auxquelles vous devez vous conformer. Vous vous engagez à ne pas exporter ou réexporter ce Kit de développement logiciel, ou une partie quelconque, directement ou indirectement, vers : (1) des pays soumis à des restrictions à l'exportation depuis les Etats-Unis (comprenant actuellement, sans s'y limiter, Cuba, l'Iran, la Corée du Nord, le Soudan et la Syrie) ; (2) tout utilisateur final dont vous savez ou avez des raisons de croire qu'il l'utilisera pour concevoir, développer ou produire des armes nucléaires, chimiques ou biologiques, ou des systèmes de roquettes, des véhicules de lancement spatial et des fusées-sondes, ou des systèmes d'avions sans pilote ; ou (3) tout utilisateur final qui s'est vu interdire par un bureau fédéral quelconque du gouvernement américain de participer à des transactions d'exportation depuis les Etats-Unis. Vous êtes en outre tenu de vous conformer aux réglementations locales en vigueur dans votre juridiction, ce qui peut influencer sur votre droit à importer, exporter ou utiliser le Kit de développement logiciel.

8. Directives sur la marque Adobe AIR.

« Adobe® AIR® » est une marque commerciale d'Adobe ne pouvant être utilisée qu'avec l'autorisation écrite d'Adobe. Vous ne pouvez pas insérer la marque commerciale Adobe AIR, ou toute autre marque commerciale d'Adobe, dans le titre de vos programmes de développeur ou dans le nom de votre société, le nom de votre domaine ou le nom d'un service lié à Adobe AIR. Vous pouvez indiquer l'interopérabilité du programme de développeur avec le moteur d'exécution Adobe AIR, si c'est tel est le cas, en spécifiant par exemple « fonctionne avec Adobe® AIR® » ou « pour Adobe® AIR® ». Vous pouvez utiliser la marque de commerce Adobe AIR pour faire référence à votre programme de développeur comme étant une « application Adobe® AIR® » seulement pour indiquer son interopérabilité avec le moteur d'exécution Adobe AIR.

9. Droit applicable.

Si vous êtes un consommateur utilisant uniquement le Kit de développement logiciel (SDK) à des fins personnelles non commerciales, le présent Contrat est alors régi par les lois de l'Etat dans lequel vous avez acheté la licence d'utilisation du Kit de développement logiciel. 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 Kit de développement logiciel aux Etats-Unis, au Canada ou au Mexique ; ou (b) au Japon, si vous avez obtenu une licence du Kit de développement logiciel 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 Kit de développement logiciel dans toute autre juridiction non mentionnée ci-dessus. Les tribunaux du comté de Santa Clara en Californie lorsque le droit californien s'applique, la cour de district de Tokyo au Japon lorsque le droit japonais s'applique ou les tribunaux compétents de Londres en Angleterre lorsque le droit anglais s'applique, seront respectivement compétents, de manière non exclusive, en cas de litige relatif au présent Contrat. Le présent Contrat n'est pas régi par les règles de conflits de lois, ni par la Convention des Nations unies sur les contrats de vente internationale de marchandises, dont l'application est explicitement exclue.

10. Non-arrêt du développement d'Adobe.

Vous reconnaissez qu'Adobe développe actuellement ou peut développer dans le futur des technologies et des produits qui présentent ou peuvent présenter une conception ou une fonctionnalité similaire aux produits que vous pouvez développer sur la base de la licence qui vous est accordée. Aucun élément du présent contrat ne peut affecter, limiter ou réduire le droit d'Adobe de poursuivre le développement, la maintenance ou la distribution de ses technologies ou de ses produits. Vous acceptez de ne pas invoquer de quelque manière que ce soit un quelconque brevet qui vous est délivré sur la base ou dans le cadre de ce Kit de développement logiciel (SDK) ou des modifications qui y sont apportées contre Adobe, ses filiales ou sociétés affiliées ou leurs clients, directs ou indirects, agents et sous-traitants pour la fabrication, l'utilisation, l'importation, la concession de licence, la proposition à la vente ou la vente d'un quelconque produit Adobe.

11. Durée et résiliation.

Le présent Contrat prendra effet à la date d'entrée en vigueur et ne s'interrompra pas, sauf en présence d'une des situations de résiliation exposées dans les présentes. Adobe peut résilier ce Contrat immédiatement si vous manquez à l'une de ses dispositions. Les articles 1, 2, 3.3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 et 13 sont applicables nonobstant la résiliation du présent Contrat. A compter de la résiliation du présent Contrat, vous cesserez toute utilisation et distribution du Kit de développement logiciel (SDK) et renverrez à Adobe ou détruirez (avec confirmation écrite de la destruction) le Kit de développement logiciel sans délai à sa demande, accompagné de ses copies.

12. Dispositions générales.

Si une partie du présent Contrat est déclarée nulle et inopposable, cela n'affectera pas la validité des autres dispositions du présent Contrat, qui resteront valides et opposables selon ses dispositions. Des mises à jour, contenant des dispositions supplémentaires ou différentes, peuvent vous être concédées sous licence par Adobe. Seule la version anglaise du présent Contrat fera foi pour interpréter ledit Contrat. Ceci constitue l'intégralité du contrat conclu entre Adobe et vous-même concernant le Kit de développement logiciel (SDK) ; il se substitue à toutes déclarations, discussions, engagements, communications ou publicités antérieures relatives au Kit de développement logiciel. L'utilisation du terme « inclut » ou « incluant » dans le présent Contrat signifie « inclut notamment ».

13. Avis aux utilisateurs finaux du gouvernement des Etats-Unis.

Le Kit de développement logiciel et toute documentation sont des « Eléments commerciaux » tels que définis au 48 C.F.R. Article 2.101, composés d'un « Logiciel commercial » et d'une « Documentation de logiciel commercial », tels que définis au 48 C.F.R. Article 12.212 ou 48 C.F.R. Article 227.7202, selon le cas. Conformément au 48 C.F.R. Article 12.212 ou 48 C.F.R. Articles 227.7202-1 à 227.7202-4, selon le cas, le Logiciel commercial et la Documentation du logiciel commercial sont concédés sous licence aux utilisateurs finaux du gouvernement américain (a) uniquement en tant qu'éléments commerciaux et (b) uniquement assortis des droits concédés aux autres utilisateurs finaux conformément aux dispositions des présentes. Les droits non publiés sont réservés conformément aux lois des Etats-Unis relatives aux droits d'auteur (copyright). Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, Etats-Unis.

14. Tiers bénéficiaires.

Vous reconnaissez et acceptez que les licenciés d'Adobe (et/ou Adobe si vous avez obtenu le Kit de développement logiciel (SDK) auprès de toute autre partie qu'Adobe) sont des tiers bénéficiaires du présent Contrat. Ils peuvent faire appliquer les obligations exposées dans les présentes concernant leurs technologies respectives et/ou celles d'Adobe.

Adobe, AIR, Flash Builder, Flex et LiveCycle sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.