

# 1. システム要件

## 1.1. オンプレミス版

### ○ ライセンスサーバ側

- Windows 64-bit / 32-bit, Linux 64 bit / 32 bit
- (Windows の場合)Windows 10 以降, Server 2016 以降
- (Linux の場合)glibc バージョン 2.17 以降
- (Linux の場合)linux カーネルバージョン 3.10.0 以降
- ブラウザが使用可能であること
- 以下に示すポート番号とプロトコルで通信可能であること

用途	トラフィックの方向	通信プロトコル	ポート番号
クライアント - ライセンスサーバ間の通信	インバウンド	TCP & UDP	ポート # A * <sup>1</sup>
ウェブインターフェースポート	インバウンド	TCP	ポート # B * <sup>2</sup>
クライアント - ライセンスプール間の通信	インバウンド	TCP & UDP	ポート # C * <sup>3</sup>

\*<sup>1</sup> デフォルトは 5053 です。任意のポート番号を指定することもできます。

\*<sup>2</sup> デフォルトは 5054 です。任意のポート番号を指定することもできます。

\*<sup>3</sup> ライセンスサーバ起動時に自動的に割り当てられます。任意のポート番号を指定することもできます。

### ○ クライアント側

- TDAPIIIのシステム要件に準じる
- (Linux の場合)glibc バージョン 2.17 以降
- (Linux の場合)linux カーネルバージョン 3.10.0 以降
- 以下に示すポート番号とプロトコルで通信可能であること

用途	トラフィックの方向	通信プロトコル	送信先ポート番号
クライアント - ライセンスサーバ間の通信	アウトバウンド	TCP & UDP	ポート # A
クライアント - ライセンスプール間の通信	アウトバウンド	TCP & UDP	ポート # C

## 1.2. クラウド版

### ○ クライアント側

- TDAPIIIのシステム要件に準じる
- (Linux の場合)glibc バージョン 2.17 以降
- (Linux の場合)linux カーネルバージョン 3.10.0 以降
- 以下に示すポート番号とプロトコルで通信可能であること
- インターネット接続ができること

用途	トラフィックの方向	通信プロトコル	送信先ポート番号
クライアント - ライセンスサーバ間の通信	アウトバウンド	TCP	5053
クライアント - ライセンスプール間の通信	アウトバウンド	TCP	RLMCloud のシステムにより自動的に割り当てられるポート