

Conditions complémentaires du développeur Adobe

Dernière mise à jour le 21 décembre 2017. Remplace toutes les versions antérieures (y compris les versions antérieures des Conditions d'utilisation du développeur) dans leur intégralité.

Les présentes conditions supplémentaires régissent votre utilisation des Kits de développement logiciel Adobe et SDK Adobe AIR (collectivement « SDK ») ainsi que des Interfaces de programmation applicative et API Adobe AIR (collectivement « API ») pour les Logiciels et Services Adobe Creative Cloud qui complètent et sont intégrés aux Conditions d'utilisation Adobe.com (collectivement les « Conditions »), consultables à l'adresse <http://www.adobe.com/fr/legal/terms.html>. Les termes commençant par une majuscule et non définis ici ont la signification donnée dans les définitions des Conditions.

Votre acceptation des présentes conditions remplace tous les accords antérieurs entre vous et Adobe en ce qui concerne les SDK ou API Adobe pour les Logiciels et Services Adobe Creative Cloud. Les présentes conditions ne régissent pas l'utilisation des SDK et API Adobe pour les produits ou services Adobe Marketing Cloud.

1. Informations d'identification du développeur.

- 1.1. Adobe ID. Vous devez créer un Adobe ID et un profil de compte de développeur en ligne, comprenant toutes les informations de compte nécessaires afin d'obtenir et d'utiliser une clé API ou SDK. Vous devez faire en sorte que votre profil soit constamment à jour en actualisant les informations de compte nécessaires, notamment vos coordonnées. Vous êtes responsable de toute activité effectuée via votre compte. Si vous soupçonnez un usage non autorisé de votre compte, vous devez impérativement en informer le Service clientèle Adobe sans attendre. Vous ne pouvez en aucun cas (a) partager vos informations de compte (sauf avec un administrateur de compte autorisé) ou (b) utiliser le compte d'une autre personne.
- 1.2. Clé API. Si une API requiert une clé API pour accéder aux Logiciels ou aux Services, vous devez obtenir une clé API distincte pour chaque Logiciel de développement. Tant que nous n'avons pas approuvé la distribution de votre Logiciel de développement, la clé API ne peut être utilisée que pour la mise au point et les tests du Logiciel de développement réalisés en interne, et ne peut pas être associée à un Logiciel de développement mis à la disposition de tiers. Les détails relatifs au processus d'approbation seront indiqués sur le portail des développeurs Adobe (situé à l'adresse adobe.io) ou vous seront communiqués par Adobe.
- 1.3. Données d'utilisation d'API. Nous sommes en droit de collecter des données d'utilisation globales pour tous les Logiciels de développement utilisant un SDK ou une API. Ces informations sont associées à votre compte Adobe et nous permettent de maintenir la sécurité, de surveiller les performances et d'améliorer la qualité et les fonctionnalités.

2. Licences.

- 2.1. Droits de propriété. Les éléments contenus dans les Produits sont notre propriété intellectuelle et celle de notre fournisseur et sont protégés par la loi, en particulier la législation américaine sur les droits d'auteur et les brevets, par les dispositions des traités internationaux et par les lois en vigueur dans le pays où ils sont utilisés. Vous vous engagez à faire figurer, sur chaque copie des SDK ou API (ou tout composant de ces derniers) que vous aurez reproduite pour quelque raison que ce soit, les mêmes mentions de droits d'auteur et, selon les cas, les mêmes mentions de droits de propriété que celles qui se trouvent sur ou dans les éléments originaux fournis par Adobe. Nos fournisseurs et nous-mêmes conservons les titres et droits de propriété des éléments constituant les Produits, des supports sur lesquels ils sont enregistrés et de toutes les copies ultérieures, quel que soit le support sur lequel se trouvent l'original et les autres copies, et quel qu'en soit le format. Sauf indications contraires dans les présentes conditions, nous ne vous conférons aucun droit sur les brevets, droits d'auteur, secrets commerciaux, marques de commerce ou tout autre droit relatif aux éléments contenus dans les Produits.

- 2.2. Licences accordées par vous-même à Adobe. Vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, nous permettant d'utiliser, de reproduire et de tester votre Logiciel de développement pour approbation à des fins de distribution. Vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, nous permettant d'utiliser votre nom, vos logos ainsi que tout autre signe ou élément descriptif et de faire publiquement référence à vous ou à votre Logiciel de développement pour promouvoir nos Services et Logiciels ainsi que votre Logiciel de développement.
- 2.3. Licence accordée à vous-même par Adobe.
 - 2.3.1. Développement interne. Sous réserve des présentes conditions et des Conditions supplémentaires, nous vous accordons une licence non exclusive, non cessible et révocable vous permettant d'utiliser et de reproduire la clé SDK et API pour procéder au développement et aux tests internes de votre Logiciel de développement.
 - 2.3.2. Distribution. Sous réserve des présentes conditions et des Conditions supplémentaires, y compris les droits d'approbation énoncés à l'alinéa 4, nous vous accordons une licence non exclusive, non cessible et révocable vous permettant d'utiliser, de reproduire et de distribuer la clé SDK et API uniquement dans le cadre de votre Logiciel de développement approuvé et avec celui-ci.
 - 2.3.3. Exemple de code. Vous pouvez utiliser, modifier ou intégrer tout ou partie de l'Exemple de code que nous fournissons avec le SDK (qu'il soit identifié comme « exemple de code » ou non dans les dossiers et fichiers inclus avec le SDK) avec votre Logiciel de développement. Sous réserve des droits d'approbation énoncés à l'alinéa 3, vous pouvez distribuer l'Exemple de code et ses modifications dans le cadre de votre Logiciel de développement sous forme de code objet uniquement. Vous acceptez de conserver et de reproduire intégralement les droits d'auteur, avis de non-responsabilité ou autres avis de propriété Adobe (tels qu'ils figurent dans l'Exemple de code) dans toutes les copies, modifications ou intégrations de l'Exemple de code que vous êtes autorisé à effectuer en vertu du présent contrat. Toute partie modifiée ou intégrée de l'Exemple de code fourni par Adobe reste soumise aux présentes conditions.
 - 2.3.4. Fichiers de contenu. Des Fichiers de contenu sont fournis à titre d'exemple uniquement. Sauf dispositions contraires énoncées dans des documents de licence distincts inclus avec les Fichiers de contenu (par exemple, des fichiers « Readme »), vous n'êtes pas habilité à utiliser, modifier, reproduire ou distribuer tout Fichier de contenu quel qu'il soit.
- 2.4. Modifications apportées aux SDK ou aux API. Nous sommes en droit de modifier, mettre à jour ou retirer les SDK et API (y compris certaines parties ou fonctionnalités) à tout moment, sans préavis ni obligation envers vous ou qui que ce soit d'autre.
- 2.5. API non publiques. Vous ne pouvez pas afficher ou divulguer publiquement des API qui ne sont pas publiquement documentées au moment où vous y avez accès. L'utilisation de ces API non publiques peut être soumise à des obligations de confidentialité supplémentaires.
- 2.6. Disponibilité. Les pages décrivant les SDK et les API sont accessibles dans le monde entier, mais cela ne signifie pas que toutes les fonctionnalités sont disponibles dans votre pays, ni que votre Logiciel de développement est légal dans une juridiction particulière. Nous pouvons bloquer l'accès à certaines fonctionnalités dans certains pays. Il est de votre responsabilité de vous assurer que votre Logiciel de développement est légal lorsque vous l'utilisez ou que vous le mettez à la disposition d'autrui. Les fonctionnalités ne sont pas disponibles dans toutes les langues.
- 2.7. Conditions relatives aux logiciels tiers. Le SDK ou l'API peut contenir des logiciels tiers (tel que des logiciels gratuits ou open source) et être soumis à des conditions supplémentaires, généralement énoncées dans un contrat de licence distinct ou un fichier « Readme » fourni avec ces éléments ou dans la section « Avis relatifs aux logiciels tiers et/ou Conditions supplémentaires », consultable à l'adresse http://www.adobe.com/go/thirdparty_fr (collectivement, « Conditions de licence des logiciels tiers »). Vous pouvez être tenu, par ces Conditions de licence des logiciels tiers, de transmettre les avis concernés à vos utilisateurs finaux. En cas de conflit entre les dispositions du présent Contrat et les Conditions de licence des logiciels tiers, ces dernières prévalent.

3. Distribution du Logiciel de développement.
 - 3.1. Approbation par Adobe. Sauf approbation de notre part, et à notre entière discrétion, nous nous réservons le droit de restreindre la distribution d'un Logiciel de développement (y compris l'accès aux Logiciels ou aux Services par ledit Logiciel de développement). Nous nous réservons également le droit d'exiger à nouveau une approbation en cas de nouvelle modification apportée au Logiciel de développement (y compris les correctifs, mises à jour, mises à niveau, révisions et nouvelles versions). Les détails relatifs au processus d'approbation seront énoncés sur la page adobe.io. Nous sommes en droit de retirer l'approbation d'un Logiciel de développement à tout moment et pour quelque raison que ce soit, y compris en cas de non-respect des futures versions des présentes conditions ou des Conditions supplémentaires. Si l'approbation de votre Logiciel de développement est retirée, vous devez stopper sa distribution et cesser d'accéder aux Logiciels ou aux Services par le biais de celui-ci dans les 10 jours suivant la notification.
 - 3.2. Canaux de distribution. Nous nous réservons le droit d'exiger la distribution de Modules complémentaires de développement via Adobe Exchange. Nous nous réservons le droit de restreindre la distribution des Applications de développement approuvées par nous-mêmes au travers du portail Adobe Exchange ou via des canaux approuvés par nous-mêmes.
 - 3.3. Respect des conditions futures. Le Logiciel de développement doit rester conforme aux futures versions des présentes conditions.
4. Exigences et restrictions.
 - 4.1. Aucune modification ni ingénierie inverse. Sauf autorisation expresse énoncée dans les présentes conditions, vous ne pouvez pas (a) modifier, transférer, adapter ou traduire une partie d'un SDK ou (b) procéder à l'ingénierie inverse, décompiler, désassembler ou tenter de révéler le code source ou toute partie d'un SDK ou d'une API. Si les lois de votre juridiction vous donnent le droit de décompiler un SDK pour obtenir les informations nécessaires à l'interopérabilité des parties sous licence du SDK avec d'autres logiciels, vous ne pouvez le faire qu'après avoir d'abord demandé ces renseignements à Adobe. À notre entière discrétion, nous pouvons soit vous fournir ces informations, soit imposer des conditions raisonnables, y compris des frais raisonnables, sur l'utilisation du code source, afin de garantir que nos droits de propriété et ceux de nos fournisseurs sur le code source du SDK sont protégés.
 - 4.2. Absence d'interférence avec les Logiciels ou Services. Sauf autorisation des API, vous ne pouvez pas créer de Logiciel de développement qui (a) supprime les écrans ou pages « À propos » ou « Infos » d'un Logiciel ou Service, ou (b) interfère avec les fonctionnalités et/ou l'apparence d'un Logiciel ou Service ou de tout composant de celui-ci.
 - 4.3. Non-localisation des Logiciels ou Services. Vous ne pouvez pas utiliser les SDK pour développer des logiciels qui permettraient la localisation des Logiciels ou des Services. Par « localisation », on entend la modification de la langue par défaut des Logiciels ou Services installés, y compris, mais sans s'y limiter, de l'interface utilisateur desdits Logiciels ou Services.
 - 4.4. Dégroupage interdit. Il se peut que les SDK contiennent divers utilitaires, applications et composants, qu'ils soient compatibles avec plusieurs plates-formes et langages, qu'ils vous soient fournis sur plusieurs supports ou que vous en receviez plusieurs copies. Cependant, chaque SDK est conçu et vous est fourni en tant que produit unique devant être utilisé comme tel sur les ordinateurs et plates-formes autorisés dans les présentes. Vous n'êtes pas tenu d'utiliser tous les composants d'un SDK, mais vous ne pouvez pas les dégroupier ou les regrouper à des fins de distribution, transfert, revente ou utilisation sur différents ordinateurs.
 - 4.5. Logiciels malveillants. Vous vous engagez à ne prendre aucune mesure susceptible d'exposer toute partie des Logiciels ou Services à des codes malveillants ou nuisibles, virus, chevaux de Troie, vers, bombes à retardement, robots d'annulation ou tout autre logiciel malveillant destiné à détruire ou perturber lesdits Logiciels ou Services.

- 4.6. Logiciels illicites. Vous ne pouvez pas utiliser les Produits dans le but de créer un Logiciel de développement qui viendrait enfreindre une loi, législation, ordonnance ou réglementation (y compris les lois, réglementations ou autres droits concernant la propriété intellectuelle, les logiciels espions, la confidentialité, le contrôle des exportations, la concurrence déloyale, la lutte contre la discrimination ou la publicité mensongère) lorsqu'il est utilisé de la manière prévue ou mise en avant.
 - 4.7. Examen. Vous reconnaissez et acceptez que nous puissions examiner votre Logiciel de développement pour nous assurer de sa conformité vis-à-vis des présentes conditions et des Conditions supplémentaires, en particulier pour identifier les éventuels problèmes de sécurité susceptibles d'affecter Adobe ou ses utilisateurs.
 - 4.8. Logiciels open source. Vous vous engagez à ne pas fusionner, intégrer ou utiliser un SDK ou une API, dans son intégralité ou en partie, avec un logiciel qui serait soumis à des dispositions nécessitant une licence de propriété intellectuelle Adobe ou partagées avec des tiers (par exemple uniquement, les dispositions d'une licence GPL).
 - 4.9. Limites d'utilisation. Nous pouvons limiter le nombre ou le type d'appels acceptés par une API ou envoyés à celle-ci si nous jugeons que ce nombre peut nuire à l'API, aux Logiciels ou aux Services.
 - 4.10. Octroi de sous-licence interdit. Vous ne pouvez en aucun cas octroyer à un tiers le droit d'utiliser une API en sous-licence. Il est formellement interdit de (a) louer, donner à bail, prêter ou concéder d'autres droits sur le SDK ou l'API, y compris les droits relatifs à une souscription ou un abonnement ; ou (b) permettre l'utilisation du SDK ou de l'API dans le cadre d'une activité de services informatiques, d'un établissement ou service de sous-traitance tiers, d'un dispositif de bureau de service, d'un réseau ou en temps partagé.
 - 4.11. Création de logiciels au fonctionnement similaire à celui de l'API. Il est interdit de créer un Logiciel de développement qui ne propose pas de nouvelles fonctionnalités ayant un intérêt significatif par rapport à celles déjà fournies par l'API.
 - 4.12. Données des utilisateurs finaux. Si vous collectez des renseignements personnels concernant des personnes par le biais de votre Logiciel de développement, vous devez : (a) respecter toutes les réglementations et lois en vigueur sur la confidentialité, (b) publier un avis de protection des données personnelles facilement consultable par les utilisateurs au sein de votre Logiciel de développement et dans lequel vous décrivez clairement vos pratiques pour recueillir, exploiter et partager les données personnelles des utilisateurs finaux avec Adobe et des tiers et (c) respecter la vie privée des utilisateurs finaux, et honorer et suivre vos engagements concernant le respect de la vie privée.
 - 4.13. Absence d'obstacles au développement par Adobe. Nous sommes en train de développer ou sommes susceptibles de développer des technologies ou des produits qui ont ou pourraient avoir un design ou des fonctionnalités semblables à votre Logiciel de développement. Aucune clause des présentes conditions ne limite notre droit de poursuivre le développement, la maintenance ou la distribution des technologies ou produits en question. Vous acceptez de ne jamais invoquer un brevet que vous détenez concernant votre Logiciel de développement à notre encontre, celle de nos filiales ou sociétés affiliées, ou leurs clients, mandataires ou sous-traitants pour la fabrication, l'utilisation, l'importation, l'octroi de licence, l'offre ou la vente de produits.
 - 4.14. Assistance aux utilisateurs finaux. Vous êtes chargé d'apporter une assistance aux utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement.
5. Restrictions supplémentaires applicables au SDK et à l'API d'Adobe InDesign
 - 5.1. L'Exemple de code utilisé dans le SDK et l'API InDesign peut être compilé avec un identifiant de plug-in unique. Si vous distribuez des versions modifiées ou fusionnées de l'Exemple de code, vous acceptez de remplacer l'identifiant de plug-in unique qui est compris dans tout Exemple de code par un identifiant de plug-in unique qui vous est propre. Pour savoir comment demander un identifiant de plug-in unique, reportez-vous à notre site Internet.
 - 5.2. Les API contenues dans le SDK InDesign Server pour le World Ready Composer sont conçues pour être utilisées aux fins de développement interne de logiciels devant fonctionner avec Adobe InDesign

Server. Le développement interne de logiciels devant fonctionner avec Adobe InDesign et/ou Adobe InCopy à l'aide des API World Ready Composer n'est pas pris en charge par Adobe.

- 5.3. Si vous avez recours au SDK InDesign pour mettre au point un Logiciel de développement qui convertit, étend ou utilise de toute autre manière que ce soit nos formats de fichier propriétaires .folio et .indd (les « Formats de fichier ») pour l'affichage sur mobile (y compris, sans s'y limiter, votre utilisation d'incrustations natives et de fonctionnalités interactives d'InDesign), cette utilisation est autorisée à condition que les Formats de fichier soient exclusivement distribués avec un lecteur de contenu approuvé. Aux fins de la présente clause, « lecteur de contenu approuvé » désigne notre lecteur déployé sous la marque Adobe ou votre version déployée et commercialisée du lecteur de contenu d'Adobe. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser le SDK InDesign afin de mettre au point et/ou de distribuer des Logiciels de développement capables de lire ou de convertir les Formats de fichiers à des fins d'affichage sur mobile ; à condition, toutefois, que cette restriction ne s'applique pas à d'autres formats de fichier numérique tels que JPG, PNG, EPS, PS, EPUB, HTML, PDF, IDML, XML, FLA ou SWF. Vous pouvez mettre au point un Logiciel de développement en utilisant le SDK InDesign pour visualiser et distribuer ledit contenu par quelque moyen que ce soit et sur n'importe quel appareil, à condition que la mise au point et la distribution soient en conformité avec les présentes Conditions et uniquement lorsque cela n'inclut pas les Formats de fichier.
6. Restrictions supplémentaires applicables au SDK et à l'API d'Adobe Stock
 - 6.1. Mise en cache. Vous ne pouvez pas mettre en cache ou stocker des Œuvres ou d'autres données obtenues par l'intermédiaire des API, sauf pendant des périodes raisonnables et pas plus longtemps que nécessaire pour faire fonctionner le Logiciel de développement. En cas de résiliation du présent contrat ou sur demande d'Adobe, vous vous engagez à supprimer immédiatement toutes les versions des Œuvres.
 - 6.2. Comparaison. Vous vous engagez à ne pas utiliser les API pour établir un comparatif entre Adobe Stock et ses concurrents en ce qui concerne les prix ou tout autre aspect, ou pour promouvoir les produits ou services de tout concurrent d'Adobe Stock.
 - 6.3. Avertissement. Vous devez placer l'avertissement suivant sur votre client d'API : « Ce produit utilise l'API Adobe Stock, mais n'est pas certifié, approuvé ou sponsorisé par Adobe. [Votre nom] n'est en aucun cas affilié ou lié à Adobe. »
 - 6.4. Affichage des Œuvres. Les Œuvres sont notre propriété et celles de nos collaborateurs et sont protégées par les lois sur la propriété intellectuelle, y compris les lois relatives aux droits d'auteur, aux marques de commerce et autres droits similaires. Vous devez vous assurer que les Œuvres ne peuvent pas être copiées, distribuées, modifiées ou affichées (autrement que selon ce qui est autorisé dans le présent contrat). Vous devez vous assurer que les noms des contributeurs sont visibles sur ou à côté de chaque Œuvre affichée dans votre Logiciel de développement et au format suivant : « Nom de l'auteur/Adobe Stock ». Vous ne devez pas indiquer ou laisser entendre que toute Œuvre est créée ou détenue par vous. Vous vous engagez à ne pas insérer ou à ne pas permettre à des tiers d'insérer des publicités ou d'autres documents qui occultent ou altèrent les Œuvres ou les informations relatives à leurs auteurs. Vous vous engagez à ne pas insérer ou à ne pas permettre à des tiers d'insérer des éléments aux côtés des Œuvres si ceux-ci comportent ou présentent du contenu réservé aux adultes, font la promotion d'activités illicites ou de la vente de tabac, ou sont de nature diffamatoire, illicite, vulgaire ou indécente, y compris, sans s'y limiter, la pornographie, les services d'escorte, les clubs de divertissement pour adultes et autres lieux similaires.
 - 6.5. Votre Logiciel de développement doit clairement et ostensiblement faire référence à Adobe Stock selon le format « Powered by Adobe Stock », avec un lien hypertexte vers le site <http://stock.adobe.com> bien visible des utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement.
 - 6.6. Sauf autorisation expresse de notre part dans un accord écrit distinct, vous ne pouvez pas utiliser les API pour afficher ou vendre sous licence des fichiers disponibles sur Adobe Stock qui ne sont pas définis comme étant une « Œuvre » dans le cadre du présent contrat (ex. : vidéos, contenu 3D,

contenu Premium, contenu « à usage éditorial uniquement » et tout autre contenu non désigné comme « standard »).

- 6.7. Vous n'êtes pas en droit de vendre des Œuvres, de les proposer sous licence ou d'autoriser leur téléchargement à partir de votre Logiciel de développement en tant que fichier autonome.
 - 6.8. Vous pouvez utiliser les API de recherche uniquement pour afficher des versions miniatures ou filigranées des Œuvres via votre Logiciel de développement, et rediriger vos utilisateurs vers le site web Adobe Stock pour qu'ils puissent acheter les licences des Œuvres qui les intéressent ou les télécharger directement à partir d'Adobe Stock.
 - 6.9. Vous ne pouvez tirer des revenus de votre utilisation des API qu'en participant à un programme d'affiliation, de parrainage ou de partenariat similaire, conformément à un accord écrit distinct conclu avec Adobe. Vous ne pouvez pas utiliser les API à d'autres fins commerciales et, sauf accord contraire écrit de notre part, vous ne pourrez facturer aucuns frais aux utilisateurs de votre Logiciel de développement.
 - 6.10. Vous pouvez utiliser les API de licence uniquement pour (a) proposer des Œuvres sous licence conformément à votre contrat client Adobe Stock, ou (b) permettre à vos utilisateurs connectés à Adobe Stock via votre Logiciel de développement d'obtenir la licence d'Œuvres prépayées conformément à leur contrat client conclu avec Adobe. Toute utilisation des Œuvres sous licence via votre client API est régie par le contrat client Adobe Stock applicable.
 - 6.11. Vous pouvez utiliser les API de connexion uniquement pour permettre à vos utilisateurs de se connecter à leur compte client Adobe Stock via votre Logiciel de développement, à condition que chaque utilisateur vous donne l'autorisation expresse d'accéder à son compte client Adobe Stock via votre Logiciel de développement.
 - 6.12. Vous pouvez stocker les jetons que nous vous fournissons lorsqu'un client Adobe Stock authentifie votre Logiciel de développement sur son compte Adobe Stock.
 - 6.13. Vous devez immédiatement supprimer tout contenu d'un client Adobe Stock ou d'autres informations le concernant, y compris des jetons, à la demande de ce client ou d'Adobe, ou lorsque ce client ferme son compte chez vous.
 - 6.14. Adobe se réserve le droit d'interrompre la vente sous licence d'une Œuvre et de refuser le téléchargement d'une Œuvre à tout moment.
7. Frais.
 - 7.1. Frais facturés par Adobe. Nous nous réservons le droit, à tout moment, de fixer des prix ou de facturer des frais à vous-même ou aux utilisateurs finaux de votre Logiciel de développement (directement ou par le biais du partage des revenus) pour l'utilisation de nos SDK ou API ou de l'une de leurs fonctionnalités, composantes ou fonctions de traitement incluses qui sont susceptibles d'être intégrées ou activées dans, à travers ou par votre Logiciel de développement. Les frais applicables seront spécifiés sur notre portail de développement et/ou sur Adobe Exchange.
 - 7.2. Taxes et frais de tiers. Vous êtes tenu de payer toutes les taxes en vigueur et tous les frais de tiers applicables (y compris, par exemple, les frais téléphoniques, d'opérateurs de téléphonie mobile, de fournisseur d'accès Internet, de données mobiles, de carte bancaire ou de change). Nous ne sommes pas responsables de ces frais. Si des frais nous sont facturés, nous sommes en droit de prendre les mesures nécessaires pour vous répercuter les montants correspondants. L'ensemble des coûts et dépenses d'encaissement connexes vous sont imputables.
 8. Marques de commerce.
 - 8.1. Licence. Sous réserve des présentes Conditions (y compris les Directives de la stratégie de marque Adobe et les Directives d'utilisation des marques de commerce Adobe), nous vous accordons et vous acceptez une licence limitée, non exclusive, non cessible et révocable vous permettant d'utiliser les Marques de commerce Adobe dans votre Logiciel de développement, sur votre site Internet et dans vos communications papier ou électroniques, uniquement pour indiquer que votre Logiciel de

développement fournit une connexion à ou est compatible avec les Logiciels ou Services et est conforme aux Directives de la stratégie de marque Adobe et à toute autre directive ou restriction applicable énoncée sur adobe.io. Vous convenez que votre utilisation des Marques de commerce Adobe conformément aux présentes Conditions ne vous confère aucun autre droit, titre ou intérêt dans les Marques de commerce Adobe. Vous admettez que les Marques de commerce Adobe appartiennent à Adobe, vous reconnaissez la valeur des actifs incorporels associés aux Marques de commerce Adobe, et vous acceptez que les actifs incorporels en question profitent et appartiennent exclusivement à Adobe. Vous acceptez de ne pas utiliser les Marques de commerce Adobe de manière à dénigrer Adobe ou les Logiciels ou Services, à endommager ou interférer avec les actifs incorporels d'Adobe dans les Marques de commerce Adobe, à enfreindre la propriété intellectuelle d'Adobe, ou à faire une déclaration fausse ou trompeuse concernant votre Logiciel de développement. Vous acceptez d'utiliser les Marques de commerce Adobe uniquement dans le cadre d'un Logiciel de développement qui (a) respecte les présentes Conditions, (b) est conforme aux normes de qualité définies par Adobe et (c) respecte toutes les lois applicables pour la juridiction dans laquelle ledit Logiciel de développement est fabriqué ou utilisé. Sur demande, vous nous aviserez de tous les endroits où vous utilisez les Marques de commerce Adobe et vous nous fournirez des échantillons représentatifs d'une telle utilisation. Sur demande, vous nous aiderez à surveiller et à maintenir la qualité et le mode d'utilisation des Marques de commerce Adobe. Sur préavis, vous devrez cesser toute utilisation des Marques de commerce Adobe que nous jugerons, à notre entière discrétion, contraire à l'intention de cet octroi de licence. Vous êtes l'unique responsable des coûts associés à la suppression ou à la modification de votre utilisation des Marques de commerce Adobe.

8.2. Restrictions.

- 8.2.1. Vous pouvez uniquement utiliser les Badges pour commercialiser et promouvoir votre Application de développement. Vous ne pouvez pas utiliser les Badges sur ou dans l'interface utilisateur de votre Application de développement.
- 8.2.2. Vous pouvez avoir recours aux Boutons et au Modèle de connexion Adobe exigés sur ou dans l'interface utilisateur de votre Application de développement uniquement pour identifier, initier ou faciliter l'accès aux Services. Vous ne pouvez pas utiliser les Boutons et le Modèle de connexion Adobe dans ou en dehors de l'interface utilisateur de votre Application de développement pour identifier des fonctionnalités, composantes ou fonctions de traitement proposées par les Services, ou pour commercialiser ou promouvoir votre Application de développement.
- 8.2.3. Vous pouvez avoir recours aux Icônes de fonctionnalité nécessaires sur ou dans l'interface utilisateur de votre Application de développement uniquement pour identifier les fonctionnalités, composantes ou fonctions de traitement distincts du Service. Vous ne pouvez pas utiliser les Icônes de fonctionnalité dans ou en dehors de l'interface utilisateur de votre Application de développement comme moyen d'initier la connexion aux Services, ou de commercialiser ou de promouvoir votre Application de développement.
- 8.2.4. Dénomination et description de votre Logiciel de développement. Vous ne pouvez pas utiliser la Stratégie de marque Creative, les Marques de commerce Adobe ou tout nom produit Adobe, en entier, en partie ou sous une forme abrégée, dans le nom de votre Logiciel de développement, ni enregistrer un nom de domaine de site Internet ou une marque de commerce qui contient ou est excessivement similaire à l'un des éléments susmentionnés.

9. Résiliation et suppression

- 9.1. Résiliation par vous-même. Vous êtes en droit de cesser d'utiliser les SDK ou les API ou d'accéder aux Logiciels ou Services via votre Logiciel de développement à tout moment. Ladite résiliation ne vous libère pas de l'obligation de payer les frais dus. En cas de résiliation, vous devrez cesser de distribuer votre Logiciel de développement, d'utiliser les SDK et les API, d'accéder aux Logiciels ou Services via votre Logiciel de développement et de promouvoir la compatibilité avec tout Logiciel ou Service.

- 9.2. Résiliation par Adobe. Nous nous réservons le droit de résilier les présentes conditions ou de refuser vos demandes d'accès aux Logiciels ou aux Services ou de révoquer les clés API qui vous ont été attribuées pour quelque raison que ce soit. Une résiliation de notre part, pour quelque raison que ce soit, ne nous rend pas responsables des scénarios suivants envers vous ou qui que ce soit d'autre :
- (a) toute perte de jouissance, de données ou de clients ou tout manque à gagner, prévisibles ou non ;
 - (b) tous les dommages spéciaux, connexes, indirects, consécutifs ou punitifs quels qu'ils soient (même si nous avons été avertis de la possibilité de tels dommages), y compris ceux basés sur un quelconque fondement de responsabilité, notamment le manquement à un contrat ou une garantie, la négligence ou toute autre action délictueuse. La limitation de responsabilité stipulée dans la présente clause s'ajoute aux limitations de responsabilité stipulées dans les Conditions.
- 9.3. Maintien en vigueur. À l'expiration ou à la résiliation des présentes conditions, toute licence perpétuelle que vous avez accordée, vos obligations d'indemnisation, nos exclusions de garantie ou limitations de responsabilités et les dispositions de résolution de conflits mentionnées dans les présentes conditions restent en vigueur.

10. Restrictions.

- 10.1. Distribution et modification des Outils de compilation AIR interdites. Vous ne pouvez installer et utiliser les outils de compilation AIR et les composants d'exécution AIR qu'à des fins de mise au point de Logiciels de développement. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou à distribuer les Outils de compilation AIR (à l'exception des fichiers régis par une licence tierce qui vous en donne l'autorisation) ou les Logiciels d'exécution AIR de quelque manière que ce soit.
- 10.2. Éléments redistribuables du code objet AIR. Vous pouvez distribuer les éléments redistribuables du code objet AIR uniquement tels qu'incorporés automatiquement (c'est-à-dire comme sous-produit de votre utilisation des Outils de compilation AIR) dans votre Logiciel de développement en les utilisant dans les répertoires `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` et `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk` respectivement.
- 10.3. Distribution des fichiers source du SDK AIR modifiés. Vous pouvez distribuer les fichiers source du SDK AIR modifiés au format de code source ou de code objet, à titre individuel ou groupés avec d'autres éléments utiles pour les développeurs, à condition que vous ajoutiez (A) une mention de droits d'auteur qui reflète la propriété de droits d'auteur dans lesdits fichiers modifiés, et que (B) vous n'utilisiez pas les mentions « mx », « mxml », « flex », « flash », « fl » ou « adobe » dans les nouveaux noms de package ou de classe distribués avec vos fichiers source du SDK AIR modifiés.
- 10.4. Pas d'utilisation non autorisée. Vous n'êtes pas en droit de créer ou de distribuer un logiciel, y compris tout Logiciel de développement, qui interagit avec des Composants d'exécution AIR individuels d'une manière non documentée par Adobe. Vous n'êtes pas en droit de créer ou de distribuer un logiciel, y compris tout Logiciel de développement, conçu pour interagir avec une instance non installée du Logiciel d'exécution AIR. Vous n'êtes pas autorisé à créer ou à distribuer des Logiciels de développement qui s'exécutent sans installation. Vous n'êtes pas autorisé à installer ou à utiliser les Outils de compilation AIR ou d'autres parties du SDK AIR pour développer des logiciels interdits par le présent contrat.
- 10.5. Utilisation du codec AVC. Ce produit fait l'objet d'une concession de licence conformément au contrat de licence de portefeuille de brevets AVC pour l'usage personnel et non commercial du consommateur dans le but (a) d'encoder des vidéos au format AVC (« Vidéo AVC ») et/ou (b) de décoder des vidéos AVC encodées par un consommateur dans le cadre d'un usage personnel et non commercial et/ou fournies par un prestataire autorisé à fournir des vidéos AVC. Aucune licence n'est concédée à titre explicite ou implicite pour tout autre usage quel qu'il soit. Des informations complémentaires peuvent être obtenues auprès de MPEG LA, L.L.C. à l'adresse <http://www.mpegla.com>.
- 10.6. Utilisation du codec MP3. Vous n'êtes pas autorisé à accéder aux codecs MP3 dans les bibliothèques d'exécution autrement que via les API d'exécution publiées. Le développement, l'utilisation ou la distribution d'une Application de développement 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.

11. Définitions.

- 11.1. « Adobe ID » désigne le nom d'utilisateur, le mot de passe et les informations de profil uniques que vous utilisez pour créer un compte de développeur et pour vous connecter et accéder au Service.
- 11.2. « Boutons et Modèle de connexion Adobe » désigne le visuel de bouton et le modèle d'écran de connexion proposés par Adobe et devant impérativement figurer dans une interface utilisateur en tant qu'invite visuelle permettant de faciliter ou de lancer la connexion au Service.
- 11.3. « Marques de commerce Adobe » désigne les marques déposées, noms, logos et icônes Adobe, ainsi que les badges et la Stratégie de marque Creative fournis aux développeurs, tels qu'indiqués et décrits dans les Directives de la stratégie de marque Adobe et sur adobe.io.
- 11.4. « SDK AIR » désigne les Outils de compilation AIR, les Éléments redistribuables du code objet AIR, les Composants d'exécution AIR, ainsi que les Fichiers source du SDK AIR et l'Exemple de code AIR.
- 11.5. « Outils de compilation AIR » désigne les compilateurs de fichiers et les bibliothèques d'exécution (mais pas l'ensemble du Logiciel d'exécution) fournis par le SDK AIR, parmi lesquels, entre autres, le contenu de la corbeille, de la bibliothèque et des répertoires d'exécution, `adl.exe`, `adl.bat` et `adt.jar`.
- 11.6. « Éléments redistribuables du code objet AIR » désigne les fichiers au format de code objet situés dans les répertoires `/runtimes/air-captivate/mac`, `/runtimes/air-captivate/win`, `lib/aot/lib`, `/lib/android/lib/runtimeClasses.jar` et `/runtimes/air/android/device/Runtime.apk`, s'ils sont inclus avec la version du SDK fournie dans le cadre du présent contrat.
- 11.7. « Composants d'exécution AIR » désigne tous les fichiers individuels, les bibliothèques ou le code exécutable contenus dans le répertoire du Logiciel d'exécution (par exemple, le dossier `runtime`) ou les utilitaires du Logiciel d'exécution inclus dans le répertoire correspondant ou les fichiers d'installation. Les fichiers Adobe AIR.dll, `runtime`, `template.exe` et `template.app` constituent des exemples de Composants d'exécution.
- 11.8. « Logiciel d'exécution AIR » désigne le logiciel d'exécution Adobe au format de code objet dénommé « Adobe AIR » qui doit être installé par les utilisateurs finaux, ainsi que toutes les mises à jour de ce logiciel mises à disposition par Adobe.
- 11.9. « Fichiers source du SDK AIR » désigne les fichiers de code source inclus dans les arborescences de répertoires qui accompagnent le présent contrat.
- 11.10. « API » désigne les interfaces de programmation applicative, qui sont constituées d'un ensemble de routines, de protocoles et d'outils déterminant la manière dont les composants logiciels interagissent. Les API peuvent être spécifiées dans les fichiers d'en-tête, les fichiers JAR, les API de plug-in SDK définies dans les fichiers d'en-tête et démontrées dans le code d'exemple de plug-in et les informations liées au format de code objet et/ou en tant que bibliothèques qu'Adobe a inclus dans le SDK pour les distribuer tels quels avec le Logiciel de développement qui permet l'accès aux Logiciels et Services et l'interopérabilité avec ceux-ci.
- 11.11. « Clé d'API » désigne les identifiants d'accès à l'API attribuées à votre Logiciel de développement et liées à votre Adobe ID, qui est utilisé par Adobe pour associer et identifier votre activité API et votre Logiciel de développement.
- 11.12. « Badges » désigne les logos ou marques déposées mis à disposition par Adobe pour favoriser et promouvoir la disponibilité et la compatibilité de votre Logiciel de développement avec les Logiciels ou Services.
- 11.13. « Directives de la stratégie de marque » désigne les instructions ou directives qui peuvent être publiées ou fournies par Adobe en relation avec votre utilisation des Marques de commerce Adobe ou de la Stratégie de marque Creative.

- 11.14. « Stratégie de marque Creative » désigne les badges, les boutons et le modèle de connexion Adobe, ainsi que les icônes de fonctionnalité.
- 11.15. « Modules complémentaires de développement » désigne l'ensemble des applications logicielles, programmes et autres technologies que vous développez pour ajouter des fonctions ou fonctionnalités aux Logiciels ou aux Services.
- 11.16. « Application de développement » désigne l'ensemble des applications logicielles, programmes et autres technologies que vous développez avec ou à l'aide d'un SDK et d'une API pour accéder à, faire fonctionner ou interagir avec les Logiciels ou les Services.
- 11.17. « Logiciel de développement » désigne les Modules complémentaires de développement et les Applications de développement.
- 11.18. « Icônes de fonctionnalité » désigne l'ensemble des icônes proposées par Adobe et devant impérativement figurer dans une interface utilisateur afin d'identifier de façon unique certaines fonctionnalités, composantes ou fonctions de traitement des Logiciels ou des Services.
- 11.19. « Produits » désigne les SDK, les API, les Logiciels, les Services et les Œuvres.
- 11.20. « Exemple de code » désigne le code objet et/ou le code source, à l'exclusion de Fichiers de contenu, que nous incluons afin que vous puissiez l'intégrer dans votre Logiciel de développement conformément aux présentes conditions.
- 11.21. « SDK » désigne les kits de développement logiciel Adobe et tous les supports, fichiers système, exemple de code, outils, programmes et utilitaires, plug-ins, fichiers de contenu et documents connexes.
- 11.22. « Œuvres » fait exclusivement référence aux images désignées comme « standard » sur le site Internet Adobe Stock. Le terme « Œuvre » exclut spécifiquement les vidéos, le contenu 3D, le contenu Premium, le contenu « à usage éditorial uniquement » et tous les autres contenus non désignés comme « standard ».