



1.4 Der **Lizenznehmer** ist der Kunde der Yatta Solutions und entweder Verbraucher oder Unternehmer im Sinne der §§ 13, 14 BGB.

1.5 **Lizenzschein** ist das Dokument, welches Art (Software, Edition) und Umfang (Anzahl und Art vergebener Lizenzschlüssel) der erlaubten Nutzung der Software nach Maßgabe dieser Lizenzbestimmungen konkretisiert. Der Lizenzschein wird in digitaler Form übermittelt. Sofern nicht anders angegeben, dient die Rechnung als Nachweis über den ausgestellten Lizenzschein.

1.6 **Patches** sind Programme oder Programmbestandteile zur Fehlerbehebung von Software.

1.7 **Release** ist die Lieferung, Bereitstellung per Download oder sonstige Veröffentlichung einer neuen Version der Software. Wesentliche Funktionserweiterungen erfolgen durch ein **Major Release**; kleinere Funktionserweiterungen, Verbesserungen oder Fehlerbeseitigungen erfolgen durch ein **Minor Release** oder einen **Patch**.

1.8 Die **Schriftform** bestimmt sich nach §§ 126, 126a BGB.

1.9 **Software** ist, sofern nicht anders angegeben, das im Lizenzschein bezeichnete Computerprogramm **UML Lab** gemäß beiliegender Funktionsbeschreibung – in der angegebenen Edition in kompilierter Form inklusive der zugehörigen Benutzerdokumentation in Deutsch oder Englisch und den zugehörigen Updates.

1.10 **Technischer Support** ist die unentgeltliche Erbringung von Beratungsleistungen zum Zwecke des Kundenservices nach Maßgabe der jeweils aktuellen Support Richtlinie.

1.11 **Textform** ist jede Erklärung nach § 126b BGB, darunter auch Emails, Briefe, Telefax, etc.

1.12 **Templates** sind Textvorlagen, welche von der Software zur Codegenerierung und zum Reverse Engineering verwendet werden.

1.13 **Unterstützungssoftware** sind Computerprogramme bzw. Teile hiervon von Drittherstellern, die gemeinsam mit der Software der Yatta Solutions ausgeliefert werden.

1.14 **Updates** sind Aktualisierungen der Software zur Fehlerbeseitigung oder Verbesserung.

1.15 **Work Around** ist die Umgehung oder Überbrückung eines Softwarefehlers ohne Eingriff in den Quellcode oder ausführbaren Code durch ein Upgrade oder Update.

## 2. VERTRAGSGEGENSTAND

### 2.1 Vertragsgegenstand

Gegenstand dieses Vertrags ist die auf die Lizenz- und Vertragsdauer befristete Überlassung der Software in der gewählten Edition nebst Einräumung der zu deren vertragsgemäßer Nutzung erforderlichen Rechte nach Maßgabe der Ziffer 3.

### 2.2 Vereinbarte Beschaffenheit

2.2.1 Die Beschaffenheit und Funktionalität der Software ergibt sich abschließend aus dem Lizenzschein und der beigefügten Funktionsbeschreibung. Die darin enthaltenen Angaben sind als Leistungsbeschreibungen zu verstehen und nicht als Garantien. Eine Garantie wird nur gewährt, wenn sie als solche ausdrücklich bezeichnet worden ist.

2.2.2 Die auf der Website der Yatta Solutions befindlichen oder auf andere Weise zur Verfügung gestellten Produktspezifikationen, Illustrationen, Zeichnungen, Detailangaben, Leistungsdaten und andere Daten und Informationen sind nicht Gegenstand einer Garantie oder sonstigen Form einer Zusicherung von Eigenschaften.

## 2.3 Sonstige Leistungen

2.3.1 Sonstige Leistungen – insbesondere bestimmte Funktionserweiterungen, Anpassungsmaßnahmen an spezielle, in der aktuellen Version nicht unterstützte Systeme (Hardware oder Software), Installation, Wartung, Konfiguration und Schulung oder sonstige Beratungsleistungen sind nicht Gegenstand dieses Vertrags und daher grundsätzlich nicht durch die Yatta Solutions geschuldet.

2.3.2 Solche Leistungen können aber zwischen den Parteien gesondert vereinbart werden.

## 3. RECHTEEINRÄUMUNG

### 3.1 Lizenzrechte und -anzahl

3.1.1 Der Lizenznehmer erhält das nicht-ausschließliche, zeitlich auf die Laufzeit der Lizenz und des Software-Mietvertrags **beschränkte, nicht übertragbare** und **nicht unterlizensierbare**, weltweite **Recht zur Benutzung der Software im Rahmen der nachstehenden Bestimmungen**.

3.1.2 Die Art der gestatteten Benutzung (insbesondere die Art der Hardware, auf der die Software benutzt werden darf), der Umfang der gestatteten Benutzung (insbesondere die Anzahl der lizenzierten Geräte sowie die Anzahl der Nutzer bzw. im Fall von Floating Licenses die Anzahl der Nutzer, die zeitgleich die Software benutzen dürfen) und die Anzahl der ausgestellten Lizenzen (Anzahl vergebener Lizenzschlüssel) richten sich nach den weiteren Vereinbarungen der Parteien wie sie im Lizenzschein niedergelegt sind, insbesondere danach, über welche Edition und wie viele Lizenzen der Software der Vertrag zustande gekommen ist. Die einzelnen Editionen der Software mit den jeweils mit diesen verbundenen Rechten werden in der **Anlage Lizenzarten** beschrieben.

### 3.2 Benutzung der Templates

3.2.1 Der Lizenznehmer erhält außerdem das Recht, die in der Software enthaltenen Templates für eigene Entwicklungszwecke zu ändern und in geänderter Form zu benutzen oder mit Hilfe der Software neue Templates zu erstellen, diese wiederum zu ändern und in geänderter Form zu benutzen. Der Umfang der Gestattung dieser Benutzung entspricht dem, der für die unveränderte Software gemäß Ziffer 3.1 gilt.

3.2.2 Bei der Benutzung der Software, einschließlich der Templates, zur Entwicklung von Computerprogrammen durch den Lizenznehmer können unter Umständen auch einzelne kleine Teile der Templates in die entwickelten Computerprogramme übernommen werden. Der Lizenznehmer erhält das nicht-ausschließliche, unbefristete, weltweite Recht, diese Teile in veränderter oder unveränderter Form zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen, soweit diese Teile Bestandteil dieser Computerprogramme und für deren Ablauf erforderlich sind.

3.2.3 Zur Klarstellung wird angemerkt, dass die bloße bestimmungsgemäße Benutzung der Software durch den Lizenznehmer nicht dazu führt, dass die Yatta Solutions Rechte des Lizenznehmers an der vom Lizenznehmer mit Hilfe der Software entwickelten Computerprogrammen oder Teilen von solchen Computerprogrammen erwirbt.

3.2.4 Die Einräumung der Rechte gemäß vorstehender Absätze steht, soweit es sich nicht um eine unentgeltliche Edition der Software handelt, unter der aufschiebenden Bedingung der vollständigen Zahlung der nach Ziffer 4 geschuldeten Lizenzgebühren.

### **3.3 Fehlerkorrektur und Dekompilierung**

3.3.1 Darüber hinaus ist der Lizenznehmer zur Vervielfältigung, Bearbeitung, Dekompilierung und sonstigem Reengineering der Entwicklungsstufen der Software nur gemäß folgenden Regelungen befugt.

3.3.2 Eine Vervielfältigung und Bearbeitung ist gestattet, wenn und soweit es der Beseitigung eines Mangels der Software dient und Yatta Solutions mit der Beseitigung des Mangels in Verzug ist. Bedient sich der Lizenznehmer dafür eines gewerblich tätigen Dritten, darf diese nicht mit Yatta Solutions in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis stehen, wenn die Vornahme der Mangelbeseitigung befürchten lässt, dass wesentliche Programmfunktionen und -arbeitsweisen offengelegt werden.

3.3.3 Die Dekompilierung des überlassenen Codes ist gestattet, soweit sie dazu dient, die zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms notwendigen Informationen zu erlangen, wenn diese Informationen nicht ohne weiteres anderweitig beschafft werden können. Die Dekompilierung ist nur zulässig, wenn der Lizenznehmer zuvor bei Yatta Solutions die benötigten Informationen gegen Begleichung einer Aufwandsentschädigung angefordert hat und Yatta Solutions dem nicht innerhalb angemessener Zeit nachgekommen ist.

3.3.4 Außerdem sind Änderungen statthaft, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden darf (§ 39 Abs. 2 UrhG).

### **3.4 Sicherungskopien**

3.4.1 Der Lizenznehmer ist berechtigt, Sicherungskopien der ihm überlassenen Software im für die bestimmungsgemäße Benutzung erforderlichen Umfang zu erstellen.

3.4.2 Der Lizenznehmer hat auf der erstellten Sicherungskopie den Vermerk "Sicherungskopie" sowie einen Urheberrechtsvermerk des Herstellers deutlich sichtbar anzubringen.

### **3.5 Unerlaubte Nutzungen**

3.5.1 Über die in Ziffer 3.1 bis 3.4 genannten Fälle hinaus ist der Lizenznehmer nicht zur Vervielfältigung oder sonstigen Nutzung der Software berechtigt.

3.5.2 Der Lizenznehmer ist insbesondere nicht berechtigt, die ihm übergebene Kopie der Software oder die gegebenenfalls erstellte Sicherungskopien Dritten zu überlassen, die Software zu veräußern, zu verleihen, zu vermieten oder in sonstiger Weise unterzulizensieren, öffentlich wiederzugeben oder zugänglich zu machen.

### **3.6 Rechtsfolgen bei unerlaubter Nutzung**

3.6.1 Verstößt der Lizenznehmer gegen die Lizenzbestimmungen, kann ihn die Yatta Solutions in Textform auffordern, den Verstoß innerhalb angemessener Frist auszuräumen. Kommt der Lizenznehmer nicht innerhalb der gesetzten Frist nach, kann die Yatta Solutions den Vertrag mit sofortiger Wirkung kündigen. Mit der Kündigung fallen sämtliche im Rahmen dieses Vertrags eingeräumten Nutzungsrechte sofort an die Yatta Solutions zurück.

3.6.2 Die Verpflichtungen des Lizenznehmers richten sich in diesem Fall nach Ziffer 5.5; die Geltendmachung weiterer Rechte bleibt hiervon unberührt.

## **4. LIZENZPREISE**

### **4.1 Höhe der Lizenzpreise**

4.1.1 Soweit nicht anders vereinbart, ergibt sich die Höhe der Lizenzpreise aus der jeweils aktuellen Preisliste der Yatta Solutions zum Zeitpunkt der Bestellung des Lizenznehmers.

4.1.2 Alle Preise, die auf der Website der Yatta Solutions angegeben sind, verstehen sich – sofern nicht anders angegeben – zuzüglich der jeweils geltenden gesetzlichen Umsatzsteuer sowie sonstiger etwaig geltender Steuern, Zölle und Abgaben.

### **4.2 Fälligkeit**

4.2.1 Lizenzpreise sind – in voller Höhe – innerhalb von 14 Tagen ab Rechnungsstellung zu zahlen.

4.2.2 Bei Verlängerung der Lizenzdauer kann die Yatta Solutions dem Kunden die Rechnung für den Zeitraum, um den die Lizenzdauer verlängert ist, ab dem Zeitpunkt ausstellen, ab dem eine Kündigung des noch laufenden Lizenzzeitraums gemäß Ziffer 6.2.3 nicht mehr möglich ist. Auch in diesem Fall sind die Lizenzgebühren innerhalb von 14 Tagen ab Rechnungsstellung zu zahlen.

## **5. VERPFLICHTUNGEN DES LIZENZNEHMERS**

### **5.1 Geistiges Eigentum der Yatta Solutions**

Der Lizenznehmer verpflichtet sich, die Rechte der Yatta Solutions und insbesondere geistiges Eigentum der Yatta Solutions zu achten, indem er

- (a) die erlaubte Nutzung gemäß Ziffer 3 weder qualitativ noch quantitativ überschreitet,
- (b) keine Kopien der Software an Dritte weitergibt oder Dritten die Herstellung von Kopien ermöglicht,
- (c) keinerlei ungesetzliche oder vertragswidrige Manipulationen an der vertragsgegenständlichen Software vornimmt oder ermöglicht.

## 5.2 Schutz der Software

Der Lizenznehmer ist verpflichtet, die Software sowie gegebenenfalls die Zugangsdaten und etwaige Lizenzschlüssel durch geeignete Maßnahmen vor dem Zugriff durch unbefugte Dritte zu sichern. Insbesondere sind sämtliche Kopien der Software und der Lizenzschlüssel an einem geschützten Ort zu verwahren.

## 5.3 Beweislast

Ist der Lizenznehmer Unternehmer (§ 14 BGB), obliegt ihm die Beweislast, dass er die notwendigen organisatorischen Maßnahmen ergriffen hat, damit die unerlaubte Nutzung der Software, insbesondere die unerlaubte Weitergabe, Vervielfältigung oder Veröffentlichung, durch Dritte in seinem Gefahrenbereich in angemessener Weise und angemessenem Umfang, mindestens mit gleicher Sorgfalt unterbunden wird, die er zum Schutz eigener vertraulicher Informationen aufwendet.

## 5.4 Auskunftspflicht

Auf Verlangen hat der Lizenznehmer der Yatta Solutions Auskunft über Anzahl und Einsatzort der bei ihm, seinen Erfüllungsgehilfen und Unterauftragnehmern genutzten Software zu geben.

## 5.5 Verpflichtung nach Vertragsende

Im Falle einer Kündigung, des Auslaufens der Lizenzdauer oder sonstigen Beendigung des Vertrages, hat der Lizenznehmer die Nutzung der Software unverzüglich und vollständig einzustellen, sämtliche installierten Kopien der Software zu löschen, gegebenenfalls von der Yatta Solutions ausgehändigte Kopien oder erstellte Sicherungskopien ebenfalls zu löschen bzw. zu vernichten oder auszuhändigen, sowie – auf Verlangen der Yatta Solutions – eine rechtsverbindliche Erklärung hierzu abzugeben.

# 6. LAUFZEIT UND KÜNDIGUNG

## 6.1 Lizenzdauer

6.1.1 Sofern nichts anderes vereinbart, beträgt die Lizenzdauer für UML Lab ein Jahr, für UML Lab Services ein Monat, beginnend mit dem Tag des Vertragsschlusses.

6.1.2 Innerhalb der Laufzeit kann der Vertrag nicht ordentlich gekündigt werden.

## 6.2 Verlängerung der Lizenzdauer

6.2.1 Hat der Lizenznehmer die (automatische) Verlängerung der Lizenzdauer (z.B. per Mausklick im Webshop) vereinbart, verlängert sich die Lizenzdauer vorbehaltlich der Ziffer 12.3.2 nach ihrem Ablauf jeweils um eine weitere Nutzungsperiode. Im Zweifel verlängert sich die Lizenzdauer um die Dauer der letzten Verlängerung, alternativ um den Umfang der abgelaufenen Lizenzdauer..

6.2.2 Maßgeblich ist das Kalenderdatum. Bei Vertragsabschluss an einem 29. Februar, ist im Folgejahr der 28. Februar maßgeblich.

6.2.3 Der Vertrag kann im Falle der Vereinbarung der (automatischen) Verlängerung von jeder Partei mit einer Frist von sechs Wochen vor Ablauf der jeweils noch laufenden Lizenzdauer gekündigt werden. Die Lizenzdauer endet in diesem Fall mit Ablauf des Jahres gemäß Ziffer 6.1.1 oder 6.2.1.

### 6.3 Kündigung aus wichtigem Grund

Der Vertrag kann darüber hinaus von jeder Partei ohne Einhaltung einer Frist aus wichtigem Grund gekündigt werden.

### 6.4 Form der Kündigung

Jede Kündigung bedarf der Textform.

## 7. LIEFERUNG UND BEREITSTELLUNG DER SOFTWARE

### 7.1 Lieferung oder Bereitstellung der Software

7.1.1 Die Yatta Solutions stellt dem Lizenznehmer die Software nach Vertragsschluss, spätestens unverzüglich nach Zahlungseingang, im Wege des Downloads auf ihrer Website<sup>1</sup> oder über den Eclipse Marketplace zum Herunterladen über das Internet bereit.

7.1.2 Für den Log-In in den gegebenenfalls geschützten Bereich des Internetauftritts teilt die Yatta Solutions dem Lizenznehmer die erforderlichen Zugangsdaten mit.

7.1.3 Die Yatta Solutions ist berechtigt, anstelle des Downloads nach Ziffer 7.1.1 dem Lizenznehmer eine Kopie der vertragsgegenständlichen Software sowie der zugehörigen Benutzerdokumentation auf einem geeigneten Datenträger zu überlassen oder durch ein sonstiges geeignetes Medium in digitaler Form an den Lizenznehmer zu übertragen.

### 7.2 Unterstützungssoftware

7.2.1 Die Software der Yatta Solutions wird gegebenenfalls gemeinsam mit Unterstützungssoftware anderer Anbieter lizenziert und geliefert bzw. bereitgestellt.

7.2.2 Die Nutzung von Unterstützungssoftware durch den Lizenznehmer richtet sich nach jeweils geltenden Lizenzbestimmungen; die Lizenzbestimmungen der Yatta Solutions haben gegenüber sonstigen Regelungen Vorrang.

7.2.3 Unterstützungssoftware sind insbesondere

- ANTLR (New BSD License<sup>2</sup>),
- Apache Foundation Bibliotheken (Apache Software License 1.1 und 2.0<sup>3</sup>),

---

<sup>1</sup> Website: <http://www.yatta.de/> oder <http://www.uml-lab.com/>

<sup>2</sup> Lizenzbestimmungen verfügbar unter: <http://www.antlr.org/license.html>

<sup>3</sup> <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-1.1> und <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

- ASM (Objectweb ASM License<sup>4</sup>),
- CSS/Events/SMIL/SVG APIs (W3C Software License<sup>5</sup>),
- Eclipse Bundles (EPL 1.0<sup>6</sup>),
- Google Collections/Guava/Inject/Gson (Apache Software License 2.0),
- Hamcrest (New BSD License<sup>7</sup>),
- ICU (ICU License<sup>8</sup>),
- Java Extension APIs (CDDL 1.0<sup>9</sup>),
- Java Extension XML APIs (Apache Software License 2.0),
- Java Servlet API (CDDL 1.0),
- Java SE Runtime Environment (JRE) 6, Java FX Runtime (Oracle Java License<sup>10</sup>)
- Jetty (Apache Software License 2.0),
- Jdom (Jdom License<sup>11</sup>),
- JGraph (BSD License),
- Jsch (JCraft License<sup>12</sup>),
- JSON (JSON.org License<sup>13</sup>),
- Junit (Common Public License 1.0<sup>14</sup>),
- NSIS Installer (zlib/libpng<sup>15</sup>),
- Neil Fraser Plaintext Diff/Match/Patch (Apache Software License 2.0)
- Polarion SVN Connectors (EPL 1.0),
- ROME Tools (Apache Software License 2.0),
- LPG Java Runtime (EPL 1.0),
- Sat4j (EPL/LGPL Dual License 1.0<sup>16</sup>),
- StringTemplate (BSD License),
- SVNKit (TMate SVN Kit License<sup>17</sup> und weitere<sup>18</sup>),

---

<sup>4</sup> <http://asm.ow2.org/license.html>

<sup>5</sup> <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

<sup>6</sup> <http://www.eclipse.org/legal/epl-v10.html>

<sup>7</sup> <http://code.google.com/p/hamcrest/source/browse/trunk/hamcrest-java/LICENSE.txt>

<sup>8</sup> <http://source.icu-project.org/repos/icu/icu/trunk/license.html>

<sup>9</sup> <http://opensource.org/licenses/cddl-1.0>

<sup>10</sup> <http://java.com/de/download/license.jsp>

<sup>11</sup> <http://www.jdom.org/docs/faq.html#a0030>

<sup>12</sup> <http://www.jcraft.com/jsch/LICENSE.txt>

<sup>13</sup> <http://www.json.org/license.html>

<sup>14</sup> <http://www.eclipse.org/legal/cpl-v10.html>

<sup>15</sup> <http://nsis.sourceforge.net/License>

<sup>16</sup> <http://www.eclipse.org/legal/cpl-v10.html>

<sup>17</sup> <http://svnkit.com/license.html>

<sup>18</sup> Sequence Library license: <http://www.svnkit.com/SEQUENCE-LICENSE.txt>,  
 CollabNet JavaHL license: <http://subclipse.tigris.org/licenses/Subversion.html>,  
 Apache Software License 2.0,  
 Trilead SSH2 license: <http://www.ganymed.ethz.ch/ssh2/LICENSE.txt>,  
 Legion Of The Bouncy Castle license: <http://www.bouncycastle.org/licence.html>



- Trove4j (LGPL 2.1 und weitere<sup>19</sup>),
- yFiles Layouter (yFiles Java Project License<sup>20</sup>),
- Yoda Time (Apache Software License 2.0).

### 7.3 Bereitstellung der Lizenzschlüssel

7.3.1 Zur Aktivierung des Softwareprodukts oder zur Freischaltung der vollen Funktionalität bedarf es der Eingabe des Lizenzschlüssels.

7.3.2 Die Yatta Solutions wird dem Lizenznehmer die den erworbenen Rechten entsprechenden Lizenzschlüssel nach Zahlungseingang nach ihrer Wahl in geeigneter Form (Email, Brief, Download) zur Verfügung stellen.

7.3.3 Bis zur Eingabe des Lizenzschlüssels ist die Software nur eingeschränkt und allenfalls zeitlich befristet (max. 30 Tage) einsetzbar.

## 8. UPDATES UND TECHNISCHER SUPPORT

### 8.1 Support Richtlinie

8.1.1 Die Yatta Solutions bietet für ihre Produkte Updates und technischen Support nach Maßgabe ihrer jeweils aktuellen [Support Richtlinie \(Anlage\)](#). Dies gilt nicht für unentgeltliche Lizenzen, insbesondere nicht für die FREE Trial.

8.1.2 Im Falle der Verlängerung der Lizenzdauer gemäß Ziffer 6.2 erklärt sich der Lizenznehmer mit der Geltung der jeweils durch die Yatta Solutions aktualisierten Support Richtlinie einverstanden.

8.1.3 Der Lizenznehmer hat für die Bekanntmachung von Änderungen an der Support Richtlinie seine Email Adresse ständig zu aktualisieren.

8.1.4 Ziffer 2.3 findet entsprechende Anwendung.

---

<sup>19</sup> GNU Trove ist lizenziert unter der [Lesser GNU Public License \(LGPL\)](#). Zwei Klassen (HashFunctions und PrimeFinder) in Trove sind unter den folgenden Konditionen lizenziert:

Copyright (c) 1999 CERN - European Organization for Nuclear Research. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. CERN makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without expressed or implied warranty.

<sup>20</sup> [http://www.yworks.com/de/products\\_yfiles\\_sla.html](http://www.yworks.com/de/products_yfiles_sla.html)

## 8.2 Technischer Support

8.2.1 Der Lizenznehmer ist während der Lizenzdauer zur unentgeltlichen Inanspruchnahme des technischen Supports berechtigt; Art und Umfang des gewährten technischen Supports bestimmen sich nach der jeweils aktuellen Support Richtlinie der Yatta Solutions (Ziffer 8.1).

8.2.2 Ziffer 9.4 findet für die Inanspruchnahme des technischen Supports entsprechende Anwendung.

## 8.3 Updates

8.3.1 Die Yatta Solutions stellt zur kontinuierlichen Verbesserung ihrer Software Updates zur Verfügung. Der Lizenznehmer ist während der Lizenzdauer vorbehaltlich der Ziffer 12.3.2 zur unentgeltlichen Nutzung von Updates berechtigt.

8.3.2 Die Yatta Solutions stellt dem Lizenznehmer Updates im Wege des Downloads etwaiger Releases und Patches auf ihrer Website<sup>21</sup> bzw. Updatesite<sup>22</sup> zum Herunterladen über das Internet bereit. Für den Log-In in den gegebenenfalls geschützten Bereich des Internetauftritts teilt die Yatta Solutions dem Lizenznehmer die erforderlichen Zugangsdaten mit. Die Yatta Solutions ist berechtigt, anstelle des Downloads dem Lizenznehmer Releases und Updates auf einem geeigneten Datenträger zu überlassen oder durch ein sonstiges geeignetes Medium in digitaler Form zu übertragen.

8.3.3 Gegenstand des technischen Supports gemäß Ziffer 8.2 ist, sofern in der Support Richtlinie nicht anders angegeben, ausschließlich die jeweils aktuelle Softwareversion nach Installation sämtlicher aktueller Updates.

# 9. GEWÄHRLEISTUNG

## 9.1 Allgemeines zur Gewährleistung

9.1.1 Die Yatta Solutions leistet, vorbehaltlich der Regelungen für unentgeltliche Lizenzen in Ziffer 11, Gewähr nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen. Die Tauglichkeit der Software für einen bestimmten Zweck wird nicht gewährleistet; besondere Eigenschaften sind nicht zugesichert. Ziffer 2.2 ist zu berücksichtigen.

9.1.2 Auf die Möglichkeit, die Software vor Erwerb durch die FREE Trial ausgiebig zu testen wird der Lizenznehmer hingewiesen.

## 9.2 Umfang der Gewährleistung

9.2.1 Die Yatta Solutions leistet Gewähr für die Aufrechterhaltung der vertraglich vereinbarten Beschaffenheit der Software während der Vertragslaufzeit (Lizenzdauer) sowie dafür, dass einer vertragsgemäßen Nutzung der Software keine Rechte Dritter entgegenstehen.

---

<sup>21</sup> Website: <http://www.yatta.de/> oder <http://www.uml-lab.com/>

<sup>22</sup> Adresse ist in der Software eingebaut oder wird vom Support geliefert.

9.2.2 Die Yatta Solutions wird auftretende Sach- und Rechtsmängel an der Software nach entsprechender Mitteilung des Lizenznehmers in angemessener Zeit beseitigen. Etwaige Fehler werden nach Wahl der Yatta Solutions durch kostenfreie Nachbesserung oder Ersatzlieferung, insbesondere durch Lieferung, Übermittlung oder Bereitstellung eines Updates, mittels eines Patches oder Releases oder durch Mitteilung eines Work Arounds behoben.

9.2.3 Der Lizenznehmer hat ein Kündigungsrecht nach § 543 Absatz 2 Satz 1 Nr. 1 BGB wegen Nichtgewährung des Gebrauchs nur, sofern die Nachbesserung oder Ersatzlieferung fehlgeschlagen ist. Ein solches Fehlschlagen liegt erst dann vor, wenn die Yatta Solutions hinreichende Gelegenheit zur Nachbesserung oder Ersatzlieferung hatte, wenn sie unmöglich ist, wenn sie von der Yatta Solutions verweigert oder unzumutbar verzögert wird, wenn begründete Zweifel hinsichtlich der Erfolgsaussichten bestehen oder wenn eine Unzumutbarkeit aus sonstigen Gründen vorliegt.

### 9.3 Sonderregelungen für Unternehmer

Ist der Lizenznehmer Unternehmer (§ 14 BGB), so hat er die Software unverzüglich, d.h. spätestens innerhalb von drei Tagen nach Lieferung auf erkennbare Mängel zu untersuchen und, sobald sich ein Mangel zeigt, der Yatta Solutions unverzüglich schriftlich anzuzeigen. Ansonsten ist eine Gewährleistung für solche erkennbare Mängel ausgeschlossen. Entsprechendes gilt, wenn sich ein solcher Mangel später zeigt. Als Lieferung gilt auch die Bereitstellung von Software zum Herunterladen von einem Server über das Internet durch den Lizenznehmer.

### 9.4 Mitwirkungspflichten des Lizenznehmers

9.4.1 Dem Lizenznehmer obliegt es, auftretende Fehler und deren Symptome bestmöglich zu beschreiben, damit deren Reproduzierbarkeit – und damit auch die nachfolgende Beseitigung – ermöglicht wird. Dabei sind Zeitpunkte des Auftretens und nähere Umstände etwaiger Mängel hinreichend konkret zu beschreiben.

9.4.2 Die Fehlerbeschreibung sollte hinsichtlich Inhalt, Form, Art und Umfang nach näherer Maßgabe der Support Richtlinie der Yatta Solutions gemäß Ziffer 8.1 erfolgen. Die Yatta Solutions wird hierfür geeignete Medien und Instrumente (z.B. Email Adresse, Telefonsupport, Trouble-Ticket-System oder Support Forum) nach eigenem Ermessen vorhalten.

## 10. HAFTUNG

### 10.1 Haftung

10.1.1 Die Yatta Solutions haftet gegenüber Verbrauchern (§ 13 BGB) nach Maßgabe der lit. (a) und gegenüber Unternehmern (§ 14 BGB) nach Maßgabe der lit. (b):

(a) Eine unbeschränkte Haftung besteht gegenüber Verbrauchern bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, für die Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie im Umfang einer etwaig übernommenen Garantie. Soweit durch leichte Fahrlässigkeit eine wesentliche Vertragspflicht (**Kardinalpflicht** gemäß 10.1.2) verletzt wurde, übernimmt die Yatta Solutions eine auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden beschränkte Haftung.

(b) Eine unbeschränkte Haftung besteht gegenüber Unternehmern bei Vorsatz, der grob fahrlässigen Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht (**Kardinalpflicht** gemäß 10.1.2), für die Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie im Umfang einer etwaig übernommenen Garantie. Soweit durch leichte Fahrlässigkeit eine Kardinalpflicht verletzt wurde oder soweit eine Vertragspflicht, die keine Kardinalpflicht darstellt, grob fahrlässig verletzt wurde, übernimmt die Yatta Solutions eine auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden beschränkte Haftung.

10.1.2 Kardinalpflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist und auf deren Erfüllung die Parteien daher vertrauen.

10.1.3 Selbst soweit eine Haftung gemäß der Ziffer 10.1.1 besteht, ist die Haftung für Datenverluste gegenüber Verbrauchern und Unternehmern zudem auf den Wiederherstellungsaufwand beschränkt, der bei Durchführung ordnungsgemäßer und gefahrengerechter Datensicherungsmaßnahmen gemäß Ziffer 10.3.2 angefallen wäre.

10.1.4 Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen aus den Ziffern 10.1.1 bis 10.1.3 finden auch auf Schäden Anwendung, die auf einem anfänglichen Mangel der Software beruhen.

10.1.5 Die Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleiben unberührt.

## **10.2 Haftungsausschluss**

10.2.1 Über die Bestimmungen der Ziffer 10.1 hinaus ist die Haftung der Yatta Solutions – gleich aus welchem Rechtsgrund – ausgeschlossen.

10.2.2 Dies gilt insbesondere auch für die Haftung für entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen, Schäden aus Ansprüchen Dritter oder für sonstige mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden.

## **10.3 Schadensminderung und Mitverschulden**

10.3.1 Der Kunde ist zu allen erforderlichen und angemessenen Handlungen verpflichtet, um einen etwaigen Schaden abzuwenden oder zu mindern.

10.3.2 Insbesondere ist der Lizenznehmer verpflichtet, seine Daten in angemessenen Abständen, mindestens täglich, zu sichern, seine Systeme durch angemessene vorbeugende Maßnahmen und regelmäßige Tests gegen Viren und sonstige Schadsoftware zu schützen, und Software im erforderlichen und angemessenen Umfang sorgfältig zu testen.

## **10.4 Erfüllungsgehilfen und Vertreter der Yatta Solutions**

Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen der Ziffer 10 gelten auch für die persönliche Haftung der Organe, Mitarbeiter und Erfüllungsgehilfen der Yatta Solutions.

## 11. UNENTGELTLICHE LIZENZEN

### 11.1 Unentgeltliche Lizenzen

Die Yatta Solutions bietet unentgeltliche Lizenzen zu ausdrücklich benannten Zwecken, insbesondere

- eine **UML Lab FREE Trial** zum Testen von UML Lab für Interessenten sowie zu Marketingzwecken,
- eine **UML Lab Academic License** für Forschung und Lehre,
- etwaige **Betaversionen** zum Testen von neuen Versionen der Software vor der Veröffentlichung etwaiger regulärer Updates.

### 11.2 Sonderregelungen zu Support, Haftung und Gewährleistung

11.2.1 Die Yatta Solutions gewährleistet bei unentgeltlichen Lizenzen keinen technischen Support (Ziffer 8.2) und bietet keine Gewährleistung oder Haftung gemäß den Ziffern 9 oder 10.

11.2.2 Yatta Solutions haftet nur, soweit Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegen oder bietet Gewährleistung, wenn sie den betreffenden Mangel arglistig verschwiegen hat. Die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ist beschränkt auf vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Lizenznehmers für die Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

11.2.3 Die Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleiben unberührt.

11.2.4 Die Ziffern 10.1.3 und 10.4 finden Anwendung.

## 12. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

### 12.1 Formumwandlung und Abtretung von Rechten

12.1.1 Rechte und Pflichten aus dem Vertrag werden durch Formumwandlung bzw. Neustrukturierungen der Betriebsorganisation der Parteien, auch wenn diese zur Ausgliederung von Betriebsteilen oder zur Schaffung neuer Rechtspersönlichkeiten führen, nicht berührt.

12.1.2 Im Übrigen ist der Kunde zur Abtretung von Rechten aus seiner Geschäftsbeziehung mit der Yatta Solutions nicht befugt.

### 12.2 Aufrechnung und Zurückbehaltungsrecht

12.2.1 Der Kunde darf nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Forderungen gegenüber der Yatta Solutions aufrechnen.

12.2.2 Ist der Kunde Unternehmer (§ 14 BGB), so ist er nur im Hinblick auf unbestrittene oder rechtskräftig festgestellte Forderungen aus dem Vertrag zur Ausübung von Zurückbehaltungsrechten berechtigt.

### **12.3 Nebenabreden, Aktualisierung der Lizenzbestimmungen und Schriftform**

12.3.1 Sämtliche in diesem Vertrag genannten Anlagen (Funktionsbeschreibung, Lizenzarten, Lizenzschein, Preisliste, Support Richtlinie) sowie ergänzende Bestimmungen (z.B. Webshop AGB für den Fall des Erwerbs über den Yatta Solutions Webshop) sind Vertragsbestandteil.

12.3.2 Die Yatta Solutions behält sich vor bei neuen Releases, Patches, Updates oder Verlängerung der Lizenzdauer diese Lizenzbestimmungen zu aktualisieren. Der Lizenznehmer wird auf die Aktualisierung hingewiesen und zur Zustimmung aufgefordert. Außer im Fall der Gewährleistung gemäß Ziffer 9, ist der Lizenznehmer ohne seine Zustimmung nicht zur Nutzung der Releases, Patches, Updates oder zur Verlängerung der Lizenzdauer berechtigt; er ist bis zum Ablauf der jeweils noch bestehenden Lizenzdauer zur weiteren Nutzung der Software berechtigt.

12.3.3 Sonstige Änderungen und Ergänzungen des Vertrages bedürfen der Schriftform; dies gilt auch für die Änderung der Schriftformklausel selbst. Abweichende Bedingungen des Lizenznehmers werden nicht anerkannt, es sei denn, die Yatta Solutions stimmt ihrer Geltung ausdrücklich schriftlich zu.

### **12.4 Termine**

Eventuell genannte Termine für Lieferung, Installation, Updates oder Support sind unverbindlich, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt ist.

### **12.5 Datenschutz**

12.5.1 Die Yatta Solutions beachtet die Vorschriften des Bundesdatenschutzgesetzes und des Telemediengesetzes.

12.5.2 Im Übrigen wird in Bezug auf Einwilligungen des Lizenznehmers und weitere Informationen zur Datenerhebung, -verarbeitung und -nutzung auf die Datenschutzerklärung verwiesen, die auf der Website der Yatta Solutions jederzeit über den Link [Datenschutz](#) in druckbarer Form abrufbar ist.

### **12.6 Salvatorische Klausel**

12.6.1 Sollte eine Bestimmung des Vertrages unwirksam sein, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt.

12.6.2 Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung unverzüglich durch eine solche wirksame ersetzen, die dem wirtschaftlichen Zweck der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt.

### **12.7 Geltendes Recht und Gerichtsstand**

12.7.1 Es findet ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.

12.7.2 Sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist, ist ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus Vertragsverhältnissen zwischen dem Lizenznehmer und der Yatta Solutions Kassel.

## UML LAB

---

### Anlage Lizenz- und Nutzungsarten

Die Yatta Solutions bietet UML Lab in verschiedenen Editionen gemäß den folgenden Spezifikationen und Nutzungseinschränkungen an:

## 1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN ZU DEN LIZENZARTEN

### 1.1 Einzelplatzlizenzen

1.1.1 Soweit nicht anders angegeben bezieht sich eine Lizenz mit einem Lizenzschlüssel jeweils auf einen bestimmten Nutzer (**Anwender**) und Arbeitsplatzrechner (**Gerät**) des Lizenznehmers (**Einzelplatzlizenz**); der Anwender muss eine berechtigte Person gemäß Ziffer 1.3 sein. Die Anzahl an installierten oder sonst irgendwie genutzten Versionen der Software darf die Anzahl an Lizenzen bzw. Lizenzschlüsseln nicht übersteigen.

1.1.2 Regelungen zur Anfertigung von Sicherungskopien bleiben von der Ziffer 1.1.1 unberührt.

### 1.2 Floating Licenses

1.2.1 Floating Licenses dürfen von allen berechtigten Personen gemäß Ziffer 1.3 entsprechend der Anzahl an Lizenzen zeitgleich genutzt werden. Der Lizenznehmer darf unabhängig von dieser Anzahl die Software auf beliebig vielen Geräten innerhalb seines Betriebs gemäß Ziffer 1.3.2 installieren.

1.2.2 Zur Nutzung von Floating Licenses muss der Lizenznehmer die Lizenzverwaltungssoftware zu UML Lab auf einem geeigneten Gerät (**Server**) installieren oder Zugang hierzu erhalten. Zur Aktivierung oder zur Freischaltung der Lizenzverwaltungssoftware bedarf es der Eingabe des Volumenlizenzschlüssels. Lizenzverwaltungssoftware und Volumenlizenzschlüssel dürfen nur auf einem einzigen Server genutzt werden.

1.2.3 Die Lizenzverwaltungssoftware vergibt zur Nutzung der Software Floating Client Licenses an die jeweiligen Geräte der Anwender (**Clients**). Die Clients müssen zum Austausch (Vergabe oder Rückgabe) der Floating Client Licenses über entsprechende Zugangsdaten eine Netzwerk-Verbindung zum Server herstellen.

### 1.3 Berechtigter Personenkreis

1.3.1 Berechtigt zur Nutzung gemäß den Lizenzbestimmungen sind der Lizenznehmer selbst sowie seine Mitarbeiter innerhalb desselben Betriebs einschließlich freier Mitarbeiter, die im selben Betrieb tätig sind (zusammen **berechtigte Personen**).

1.3.2 Betrieb ist ein abgrenzbarer Unternehmensteil (z.B. ein Unternehmensstandort, eine Abteilung oder ein Geschäftsbereich wie etwa ein Entwicklungsteam). Bei Unternehmen mit bis zu 100 Mitarbeitern und mit einem Standort ist Betrieb stets das gesamte Unternehmen.

## 1.4 Sonstige Bestimmungen

1.4.1 UML Lab entspricht im Übrigen der beiliegenden Funktionsbeschreibung.

1.4.2 Im Übrigen gelten die Allgemeinen Lizenzbestimmungen; diese gehen im Zweifel den Anlagen Lizenzarten und Funktionsbeschreibung vor.

## 2. ALLGEMEINE LIZENZARTEN

### 2.1 Desktop Edition

2.1.1 Die Desktop Edition ist eine Version der Software, für die Lizenzen zum Betrieb auf jeweils nur einem Gerät für jeweils nur einen Nutzer gemäß Ziffer 1.1 eingeräumt werden.

2.1.2 Die Desktop Edition ist in der Funktionalität beschränkt und unterstützt keine Versionsverwaltung. Versionierte Dateien (z.B. Quelltext-Dateien, Modell-Dateien, etc.) können nicht mit der Software eingelesen oder bearbeitet werden.

### 2.2 Professional Edition

2.2.1 Die Professional Edition ist ebenfalls eine Version der Software, für die Lizenzen zum Betrieb auf jeweils nur einem Gerät für jeweils nur einen Nutzer gemäß Ziffer 1.1 eingeräumt werden.

2.2.2 Die Professional Edition ist in der Funktionalität nicht beschränkt und unterstützt verschiedene Versionsverwaltungssysteme; die Lizenzverwaltungssoftware für Volumenlizenzen ist in der Professional Edition nicht Teil der Software.

### 2.3 Corporate Edition

2.3.1 Die Corporate Edition ist eine Version der Software, die für den Server-Client-Einsatz mittels einer Volumenlizenz mit Floating Licenses gemäß Ziffer 1.2 bestimmt ist.

2.3.2 Die Corporate Edition umfasst eine Lizenzverwaltungssoftware für jeweils einen Server und wird mit einem Volumenlizenzschlüssel für die entsprechende Anzahl an Floating Licenses geliefert.

## 3. BESONDERE LIZENZ- UND NUTZUNGSARTEN

### 3.1 Customized Edition

3.1.1 Die Customized Edition ist eine besondere Version der Software, die jeweils für einen bestimmten Lizenznehmer gemäß separater Beratungsvereinbarung angepasst und durch die Yatta Solutions entsprechend den Lizenzvereinbarungen gewartet und gepflegt wird.

3.1.2 Je nach konkreter Vereinbarung ist die Customized Edition sowohl als Einzelplatzlizenzen oder als Floating Licenses verfügbar. Näheres ergibt sich aus dem Lizenzschein.



### 3.2 UML Lab Services

3.2.1 UML Lab Services sind jeweils bestimmte Versionen der Software zum Betrieb auf jeweils nur einem Gerät für jeweils nur einen Nutzer gemäß Ziffer 1.1.

3.2.2 UML Lab Services sind in der Regel in der Funktionalität beschränkt; die einzelnen Services können hierbei beliebig miteinander kombiniert werden. Die Lizenz- und Nutzungsdauer von UML Lab Services ist gemäß Ziffer 6.1 der Allgemeinen Lizenzbestimmungen auf maximal einen Monat beschränkt. Yatta Solutions kann für bestimmte UML Lab Services auch eine kürzere Lizenzdauer oder eine andere Art der Nutzung anbieten und wird hierauf gegebenenfalls in ihrem Angebot ausdrücklich hinweisen.

3.2.3 Aktuell werden folgende UML Lab Services angeboten:

#### ■ UML Lab Klassendiagramme

Der UML Lab Service für Klassendiagramme erweitert die Eclipse IDE um den UML Lab Editor für UML Klassen- und Paketdiagramme nach Maßgabe der Funktionsbeschreibung zu UML Lab. (Hinweis: Funktionen zur Codegenerierung, template-basiertes Reverse- oder Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> oder Templates hierfür sind in diesem UML Lab Service nicht enthalten.)

#### ■ UML Lab Pro Service

Der Funktionsumfang entspricht dem von UML Lab Professional Edition (Ziffer 2.2.2).

## 4. UNENTGELTLICHE LIZENZARTEN

### 4.1 FREE Trial und Betaversionen

4.1.1 Die UML Lab FREE Trial sowie etwaige Betaversionen dienen dem Testen der Software; sie sind nicht für den Produktivbetrieb bestimmt. Die Nutzung der UML Lab FREE Trial erfordert zur Nutzung regelmäßig eine Registrierung; Yatta Solutions erhebt hierzu personenbezogene Daten nach näherer Maßgabe der Yatta Solutions Datenschutzerklärung<sup>1</sup>.

4.1.2 Sofern nicht anders angegeben, beträgt die Lizenzdauer für die UML Lab FREE Trial oder eine Betaversion abweichend von Ziffer 6.1.1 der Allgemeinen Lizenzbestimmungen 30 Tage im Falle einer FREE Trial für UML Lab Services nur ein Tag. Nach Ablauf der Lizenzdauer für die FREE Trial ist ein Anwender bis zum Ablauf von einem weiteren Jahr nicht mehr berechtigt eine weitere FREE Trial zu nutzen.

4.1.3 Betaversionen sind keine regulären Releases der Software, sondern besondere Veröffentlichungen für den freiwilligen Vorab-Testbetrieb durch fortgeschrittene Anwender. Sie dürfen daher nur in einer geeigneten Testumgebung eingesetzt werden.

### 4.2 Academic License

4.2.1 Die Academic License ist eine besondere Lizenzform für Forschung und Lehre. Der Einsatz zu kommerziellen Zwecken ist nicht gestattet.

---

<sup>1</sup> Vgl. <http://www.yatta.de/datenschutz/>

4.2.2 Abweichend von Ziffer 1.3 sind zur Nutzung der Software unter der Academic License nur Hochschulen und Schulen, deren Mitarbeiter aus den Bereichen Forschung und Lehre sowie Schüler und Studenten von solchen Einrichtungen berechtigt; Ziffer 1.3.2 Satz 1 findet entsprechende Anwendung.

4.2.3 Zur Inanspruchnahme der Academic License ist eine Registrierung bei der Yatta Solutions erforderlich. Nach genehmigter Registrierung stellt die Yatta Solutions Lizenzen im angemessenen Umfang für Forschung und Lehre zur Verfügung.

4.2.4 Die Yatta Solutions kann die Software unter der Academic License nach ihrer Wahl sowohl in Form von Einzelplatzlizenzen als auch als Floating Licenses zur Verfügung stellen. Yatta Solutions kann Floating Licenses über einen eigenen Server bereitstellen; sie kann die Nutzung der Client Licenses auf ein Netzwerk mit einer bestimmten IP-Adresse oder -Reichweite beschränken oder die sogenannte Lease Time für die Nutzung außerhalb des Netzwerks begrenzen. Die Yatta Solutions wird hierbei auf die Interessen der Lizenznehmer und Nutzer angemessen Rücksicht nehmen.

## UML LAB

---

### Funktionsbeschreibung

UML Lab ist eine in die Open-Source Entwicklungsumgebung Eclipse integrierte Modeling IDE zum Modellieren und Programmieren von Software. Die Software erweitert die Eclipse IDE um ein Werkzeug zum visuellen Modellieren von Software und zum Abgleichen von Modell und Quelltext.

## 1. KLASSENDIAGRAMM EDITOR

UML Lab umfasst einen Editor zum Modellieren von Software mittels Diagrammen nach Vorgabe der UML Spezifikation.

### 1.1 Funktionsumfang des UML Lab Modeling Editors

Der UML Lab Diagramm Editor ermöglicht das Anlegen, Anzeigen, Ändern und Abspeichern von Diagrammdateien mit folgenden Syntaxelementen der UML.

- Association
- Aggregation
- Class
- Composition
- Dependency
- Enumeration
- Extension
- Generalization
- Interface
- InterfaceRealization
- Package
- PackageImport
- Stereotype
- Usage

Ferner werden sekundäre Elemente wie etwa Property, Operation, Literal, u.a. unterstützt.

### 1.2 Bedienungsfunktionalität

Die Bedienung des Diagramm Editors erfolgt durch Maus und Tastatur. Das Hinzufügen von Elementen in ein Diagramm erfolgt durch die Werkzeugpalette am rechten Diagrammrand oder durch Mausgesten. Das Löschen selektierter Elemente erfolgt durch Tastatur oder das Hauptmenü.

## 2. ROUND-TRIP-ENGINEERING<sup>NG</sup>

Das Round-Trip-Engineering von UML Lab verwendet sowohl zur Codegenerierung als auch zum Reverse Engineering sogenannte Textvorlagen (**Templates**). Die Templates können vom Anwender erstellt und/oder bearbeitet werden; zusätzlich werden Templates mit UML Lab mitgeliefert. Durch Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> können Modell und Quelltext durch folgende Funktionen miteinander abgeglichen werden.

## 2.1 Codegenerierung

UML Lab verwendet zur Codegenerierung diverse Eclipse Technologien (v.a. Xpand/Xtend). Der Codegenerator verarbeitet Syntaxelemente der UML, wie sie in Abschnitt 1.1 näher beschrieben sind, und generiert hieraus mittels Templates Quelltext. Zur Konfiguration des Codegenerators werden Templates der Templatesprache Xpand eingesetzt.

## 2.2 Template-basiertes Reverse Engineering

Zum Reverse Engineering werden alle verfügbaren Templates mit dem einzulesenden Quelltext abgeglichen. Dabei versucht der Mechanismus, ein Modell zu rekonstruieren, welches den eingelesenen Quelltext wieder generiert. Ist bereits ein Modell vorhanden, wird versucht, dieses mit möglichst wenigen Änderungen so anzupassen, dass das Ergebnis den eingelesenen Quelltext generiert.

### (a) Grenzen von template-basiertem Reverse Engineering

Die Möglichkeit, Modelle mittels Templates aus vorhandenem Quelltext vollständig und eindeutig zu konstruieren, ist aus mathematischen Gründen nicht unbeschränkt gegeben. Das Reverse Engineering von UML Lab führt zu vollständigen und eindeutigen Ergebnissen soweit...

- die in Templates verwendeten Ausdrücke (siehe Abschnitt 2.3) eindeutig umkehrbar sind,
- partielle Informationen, die zu jeweils einer Quelltextdatei ermittelt werden, zu einem vollständigen Modell kombiniert werden können oder
- partielle Informationen zur lokalen Veränderung eines bestehenden Modells verwendet werden können, ohne dass Widersprüche beim erneuten Codegenerieren auftreten würden.

UML Lab überprüft stets, ob der vorhandene Quelltext in der vorliegenden Form aus dem Modell generiert werden kann. Falls obige Bedingungen verletzt sind, führt das Reverse Engineering zu keinen oder suboptimalen Ergebnissen.

Werden Ergebnisse zu einem einzelnen Modellelement aus mehreren Quelltextdateien ermittelt, so werden diese mengenartig vereinigt. Bei Widersprüchen zwischen einzelnen Ergebnissen ist die zuletzt verarbeitete Quelltextdatei maßgeblich.

### (b) Verhalten bei Abweichungen

Treten Abweichungen zwischen Modell und Quelltext auf, führt UML Lab den Anwender zu einem Fehlerdialog um festzustellen, wie hiermit umzugehen ist. Der Anwender erhält die Möglichkeit, aufgetretene Abweichungen zwischenspeichern und fortlaufend in die Codegenerierung einfließen zu lassen, oder alternativ die am Modell vorgenommenen Änderungen rückgängig zu machen.

In Einzelfällen kann das Reverse Engineering zu gegebenen Quelltextdateien gar kein Ergebnis liefern und es werden keine zugehörigen Elemente im Modell angelegt. Die vorhandene Quelltextdatei wird anschließend nicht durch den Codegenerator überschrieben.

## 2.3 Templates

Zum template-basierten Round-Trip-Engineering kommt eine Teilmenge der Templatesprache Xpand zum Einsatz. Folgende Sprachkonstrukte aus Xpand werden unterstützt:

- IMPORT
- EXTENSION
- FILE
- EXPAND
- FOREACH
- IF
- LET

Anmerkung: Zum Reverse Engineering muss sich der Dateiname der FILE Anweisung aus dem Inhalt der generierten Datei ergeben.

Zusätzlich werden folgende Sprachkonstrukte der Ausdruckssprache Xtend unterstützt:

- Extension (ausgenommen Create-~)
- Select
- Typeselect
- Mengenoperationen: union, toList, size, get, indexOf, contains, isEmpty
- Switch
- Cast

Die Verwendung weiterer Sprachkonstrukte aus Xtend ist zur Codegenerierung zulässig; diese werden jedoch nicht durch das Reverse Engineering von UML Lab verarbeitet. In diesem Fall ist es gegebenenfalls nicht möglich das vollständige Modell aus dem Quelltext zu erzeugen.

## 2.4 Bedienung von Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup>

Die Verwendung des Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> erfolgt anhand verschiedener Wizards, die vom Anwender über das Hauptmenü bzw. das Kontextmenü erreicht werden. Zudem kann durch Drag & Drop der entsprechenden Dateien, Quelltext durch template-basiertes Reverse Engineering eingelesen werden.

Nach vorherigem Round-Trip-Engineering wird bei manuellen Änderungen einer Quelltextdatei automatisch ein Code-Modell Abgleich vorgenommen, gleiches gilt bei Änderungen im Modell. Der Abgleich erfolgt standardmäßig zum Zeitpunkt des Speicherns der Quelltextdatei bzw. des Modells / Diagramms.

Anmerkung: Das standardmäßige Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> beim Speichern kann über das Menü deaktiviert und anschließend manuell angestoßen werden.

Weitere Benutzerinformationen finden sich in der UML Lab Guided Tour sowie in der Benutzerdokumentation.

Hinweis: Die Yatta Solutions bietet zum unentgeltlichen Testen von UML Lab und des Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> eine FREE Trial, auf die Anwender ausdrücklich hingewiesen werden.

## 2.5 Mitgelieferte Templates

Die Yatta Solutions liefert mit UML Lab bereits einen Standardsatz Templates mit:

### Standard Java

Enthalten ist ein allgemeiner Templatesatz zum Round-Trip-Engineering von Java Quelltext aus einem UML Modell. Dieser erzeugt Quelltext für die folgenden UML Elemente:

- Association
- Class
- Enumeration
- Generalization
- Interface
- InterfaceRealization

Der Templatesatz abstrahiert von technischen Zugriffsmethoden für Implementierungen der UML Attribute und Assoziationen.

## JPA

Einen Templatesatz zum Round-Trip-Engineering von Datenmodellen gemäß dem JPA Standard. Dabei wird von den technischen Zugriffsmethoden sowie den Annotationen des JPA Standards abstrahiert. Ferner werden Querbezüge zwischen Annotationsattributen und deklarierenden Bezeichnern im Modell aufgelöst. UML Lab unterstützt die folgende, datenbezogene Teilmenge der Annotationen aus der JPA Version 1.0:

- AssociationOverride
- AssociationOverrides
- AttributeOverride
- AttributeOverrides
- Basic
- CascadeType
- Column
- DiscriminatorColumn
- DiscriminatorValue
- Embeddable
- Embedded
- EmbeddedId
- Entity
- Enumerated
- GeneratedValue
- Id
- IdClass
- Inheritance
- JoinColumn
- JoinColumns
- JoinTable
- Lob
- ManyToMany
- ManyToOne
- MappedSuperclass
- OneToMany
- OneToOne
- PrimaryKeyJoinColumn
- PrimaryKeyJoinColumns
- SequenceGenerator
- Table
- Transient
- UniqueConstraint
- Version

## Legacy Templates

Einen grundlegenden Templatesatz zum Reverse Engineering von Bestands Quelltext ([Legacy Code](#)). Legacy Templates dienen als „Fall back“, falls übrige Templates den vorhandenen Quelltext nicht erzeugen können. Dieser Templatesatz abstrahiert nicht von den Details des Quelltextes, sondern bildet ihn weitestgehend 1:1 ab.

## 2.6 Integration eigener Erweiterungen

UML Lab kann benutzerdefiniert durch sogenannte Codestile in Form von UML Profilen und Templates erweitert werden. Voraussetzung für die korrekte Funktionsweise von UML Lab ist, dass eigene Templates syntaktisch korrekt bzgl. der Überprüfung im Template-Editor sind. Ansonsten gelten die Beschränkungen des Abschnitts 2.2(a) entsprechend.

Benutzerdefinierte Profile umfassen die UML Elemente Stereotype, Stereotype-Attribute, Extension, sowie Assoziationen zu vordefinierten Metaklassen.

## 3. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

### 3.1 Mindestvoraussetzungen

Folgende Mindestvoraussetzungen gelten auf den unterschiedlichen Betriebssystemen, auf denen UML Lab verfügbar ist:

#### Windows Betriebssysteme

- Windows XP / Windows Vista / Windows 7 – jeweils 32-bit oder 64-bit
- 1 GB freier Arbeitsspeicher
- 500 MB freier Festplattenspeicher

#### MacOS Betriebssysteme

- Mac OS X, Leopard 10.5, Java 1.5 64-bit
- 1 GB freier Arbeitsspeicher
- 500 MB freier Festplattenspeicher

#### Linux Betriebssysteme

- Kernel 2.6, Java 1.5 32-bit oder 64-bit, GTK+ 2.4.1
- 1 GB freier Arbeitsspeicher
- 500 MB freier Festplattenspeicher

### 3.2 Sonstige Systemvoraussetzungen

Darüber hinaus können sich weitere Voraussetzungen aus der verwendeten Unterstützungssoftware, insbesondere durch die mitgelieferte oder verwendete Eclipse IDE ergeben.

Die Kompatibilität von UML Lab mit Software oder Hardware Dritter, welche nicht enumerativ und abschließend als Unterstützungssoftware oder in sonstiger Weise aufgelistet ist, kann nicht gewährleistet werden.

## 4. GLOSSAR

4.1 **Codegenerierung** oder auch Forward Engineering bezeichnet die Funktion, aus dem Modell in Diagrammform mittels Templates Quelltext zu erzeugen.

4.2 **Diagramm(e)** bezeichnen eine oder mehrere grafische Diagramme zur Abbildung eines Modells durch verschiedene Syntaxelemente der UML, wie sie in Abschnitt 1.1 näher beschrieben sind.

4.3 Die **Eclipse IDE** bezeichnet die integrierte Entwicklungsumgebung (**IDE**) der Eclipse Foundation, welche unter der Eclipse Public License (**EPL**) als Open-Source Software für die Softwareentwicklung zur Verfügung steht.

4.4 **JPA (Java Persistence API)** bezeichnet den Standard JSR 317<sup>1</sup> zur datenbankbasierten Speicherung von Daten durch Java Anwendungen.

4.5 **Mausgesten** bezeichnen die Möglichkeit, Diagramme durch Drag & Drop-Aktionen zu bearbeiten. Nähere Informationen finden sich in der UML Lab Guided Tour.

4.6 **Modell** bezeichnet die Architektur einer Software; im Falle von UML Lab besteht das Modell aus Syntaxelementen gemäß Abschnitt 1.1.

4.7 **Quelltext, Quellcode, Code** oder **Programmcode** bezeichnet den für Menschen lesbaren, in einer Programmiersprache geschriebenen Text eines Computerprogrammes.

4.8 **Reverse Engineering** transformiert Quelltext – oder Änderungen hieran – in ein Modell. Das Modell kann durch ein oder mehrere Diagramme abgebildet und bearbeitet werden.

4.9 **Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup>** bezeichnet den template-basierten Abgleich von Modell und Quelltext mit UML Lab.

4.10 **Templates** sind Textvorlagen, die herkömmlicher Weise zur Codegenerierung – und durch Round-Trip-Engineering<sup>NG</sup> und UML Lab auch zum Reverse Engineering – verwendet werden.

4.11 **UML** bezeichnet die Unified Modeling Language™, spezifiziert durch die Object Management Group (**OMG**). Die Spezifikation der verwendeten UML Version 2.2 kann unter <http://www.omg.org/spec/UML/2.2/> abgerufen werden.

4.12 **Xpand** bezeichnet eine in Eclipse integrierte Templatesprache<sup>2</sup>. Xpand wird von UML Lab zur Codegenerierung verwendet.

---

<sup>1</sup> <http://jcp.org/en/jsr/detail?id=317>

<sup>2</sup> <http://wiki.eclipse.org/Xpand>



## UML LAB

---

### Support Richtlinie

Die Yatta Solutions bietet technischen Support für UML Lab als Kundenservice nach näherer Maßgabe der nachfolgenden Regelungen:

## 1. ALLGEMEINES

### 1.1 Service-Zeiten

Die Service-Zeiten der Yatta Solutions sind:

- (a) Montag bis Freitag, jeweils 09:30 Uhr bis 18:00 Uhr.
- (b) Gesetzliche Feiertage (Hessen, Deutschland) sind hiervon ausgenommen.
- (c) Von Heilig Abend (24.12.) bis Neujahr (01.01) hat die Yatta Solutions Betriebsferien. Während dieser Zeit steht der Kundenservice ebenfalls nicht zur Verfügung. Wir bitten um Ihr Verständnis.

### 1.2 Serviceanfragen

Innerhalb der Service-Zeiten bearbeitet das Yatta Solutions Teams Anfragen zum technischen Support zu UML Lab. Die Yatta Solutions stellt hierfür nach eigenem Ermessen verschiedene Kontaktmöglichkeiten zur Verfügung.

### 1.3 Hinweis

Wir bitten unsere Kunden vor Inanspruchnahme des technischen Supports Forum und Trouble-Ticket-System der Yatta Solutions darauf zu überprüfen, ob

- (a) eine entsprechende Anfrage bereits gestellt wurde,
- (b) das Anliegen bereits bearbeitet wird oder
- (c) für das Anliegen bereits eine Lösung vorliegt.

Wir möchten hierdurch Mehrfachanfragen vermeiden und im Sinne der stetigen Serviceverbesserung eine schnellstmögliche Bearbeitung aller Anfragen sicher zu stellen. Deshalb bieten wir im Sinne einer offenen Community auch Möglichkeiten zum Austausch unserer Kunden untereinander und bringen uns hierbei aktiv ein.

## 2. TECHNISCHER SUPPORT

Die Yatta Solutions stellt für Anfragen an den technischen Support nach eigenem Ermessen verschiedene Kontaktmöglichkeiten zur Verfügung. Diese können sein:

## 2.1 Trouble-Ticket System

2.1.1 Die Yatta Solutions verwendet zur Wartung und Pflege der Software ein sogenanntes Trouble-Ticket-System. Hierin werden diverse Anliegen (Funktionsanforderungen, Softwarefehler, etc.) in Form sogenannter [Tickets](#) dokumentiert.

2.1.2 Die Tickets sind ganz oder zum Teil über die Website der Yatta Solutions abrufbar. Kunden der Yatta Solutions können sich daher gegebenenfalls über bereits bekannte Anliegen und den aktuellen Bearbeitungsstand informieren.

2.1.3 Kunden haben bis zu zwei Möglichkeiten zum Erstellen von Tickets:

(a) Sie können über die Report-Funktion ([Report Issue](#)) von UML Lab ein Ticket erstellen. Hierzu muss das Gerät mit dem Internet verbunden sein. UML Lab übermittelt neben den näheren Angaben in der Fehlerbeschreibung des Nutzers folgende Informationen an die Yatta Solutions.

- Folgende Systeminformationen zum Gerät, auf dem UML Lab genutzt wird:
  - Genutzte Java-Version
  - Betriebssystem (z.B. Windows 7 64-bit, Linux, MacOS)
  - UML Lab Edition und Version

Darüber hinaus können Nutzer optional folgende Informationen übermitteln:

- Dateianhänge, um den Fehler zu reproduzieren, soweit der Benutzer dies ausdrücklich gestattet und
- Email-Adresse, Log-In in das Trouble-Ticket-System oder sonstige Kontaktinformationen für eventuelle Rückfragen.

(b) Sie können über die Website der Yatta Solutions unter [Support](#) unmittelbar ein Ticket erstellen.

2.1.4 Die Nutzung des Trouble-Ticket Systems ist Anwendern und Lizenznehmern von UML Lab (einschließlich Nutzern unentgeltlicher Lizenzarten) vorbehalten. Eingestellte Tickets können nach eigenem Ermessen der Yatta Solutions als öffentlich oder nicht-öffentlich markiert werden können. Im Übrigen gelten für das Trouble-Ticket System die [Forum Nutzungsbedingungen](#) entsprechend.

## 2.2 Email

Der Kundenservice der Yatta Solutions ist ferner via Email erreichbar über:

[support@yatta.de](mailto:support@yatta.de).

## 2.3 Telefon

Der Kundenservice der Yatta Solutions ist schließlich telefonisch erreichbar unter:

+49 (0)561 57432776655

## 2.4 Forum

2.4.1 Neben den Kontaktmöglichkeiten für den Support, stellt die Yatta Solutions ein Internet Forum zum Austausch der Kunden untereinander und zur Pflege der Yatta Community bereit.

2.4.2 Mit der Nutzung des Forums erklärt sich der Anwender mit der Geltung der [Forum AGB](#) einverstanden.

## 3. GRENZEN DES TECHNISCHEN SUPPORTS

### 3.1 Kapazitätsgrenzen des technischen Supports

Wir sind stets bemüht einen guten Kundenservice zu bieten. Hierzu stellen wir im angemessenen Rahmen qualifizierte Mitarbeiter für den technischen Support bereit. Dennoch sind unsere Kapazitäten beschränkt.

Wir bitten unsere Kunden vorab um Verständnis, falls wir eine Anfrage nicht persönlich oder nicht zeitnah bearbeiten können. Wir sind gleichwohl bemüht, jede einzelne Anfrage zügig zu bearbeiten.

### 3.2 Abgrenzung zu Beratung und sonstigem Support

3.2.1 Der technische Support umfasst die Behandlung von technischen Problemen von UML Lab selbst; ein Erfolg wird außer in Fällen der Gewährleistung nicht geschuldet.

3.2.2 Der technische Support dient nicht der Beratung bezüglich der bloßen Benutzung (Usability, Installation, Schulung, etc.) von UML Lab. Die Software enthält hierzu diverse Hilfen, z.B. Tutorial(s) in Form einer Guided Tour bzw. Eclipse Cheat Sheets, Hints. Gegebenenfalls können sich Kunden und Partner der Yatta Solutions im Forum hierzu untereinander austauschen. Das Yatta Solutions Team bringt sich zur Unterstützung einer offenen Community aktiv ein.

3.2.3 Der technische Support dient ferner nicht der Anpassung (Customizing, Consulting) von UML Lab an individuelle Besonderheiten von Lizenznehmern, auch nicht der Funktionserweiterung zu diesem Zweck.

Hinweis: Solche Leistungen – insbesondere bestimmte Funktionserweiterungen, Anpassungsmaßnahmen, Installation, Wartung, Konfiguration und Schulung oder sonstige Beratungsleistungen – können aber gegebenenfalls mit der Yatta Solutions oder geeigneten Partnern gesondert vereinbart werden. Sprechen Sie uns hierzu gerne an.

3.2.4 Unser Support nimmt auch gern Anregungen zur Funktionserweiterung bzw. zur weiteren Entwicklung, Wartung und Pflege von UML Lab entgegen.

### 3.3 Mitwirkung des Lizenznehmers

3.3.1 Dem Nutzer obliegt es, auftretende Fehler und deren Symptome bestmöglich zu beschreiben, damit deren Reproduzierbarkeit – und damit auch die nachfolgende Beseitigung – ermöglicht wird. Dabei sind Zeitpunkte des Auftretens und nähere Umstände etwaiger Mängel hinreichend konkret zu beschreiben.

3.3.2 Die Fehlerbeschreibung sollte hinsichtlich Inhalt, Form, Art und Umfang und Inhalt möglichst konkret sein. Sie sollte mindestens folgende Angaben enthalten:

- Folgende Systeminformationen zum Gerät, auf dem UML Lab genutzt wird:

- Genutzte Java-Version,
  - Betriebssystem (z.B. Windows 7 64-bit, Linux, MacOS) und
  - UML Lab Edition und Version.
- Angaben zur betroffenen Komponente der Software.

3.3.3 Ferner sind zur Bearbeitung folgende Angaben erforderlich:

- Name des Lizenznehmers,
- UML Lab Seriennummer zur Identifizierung des Lizenznehmers,
- Angabe eines Ansprechpartners bzw. des Nutzers sowie
- Telefonnummer oder Email-Adresse für eventuelle Rückfragen und
- Angaben zur Art des Nutzeranliegens, zum Beispiel:
  - Fehler,
  - Funktionserweiterung oder
  - sonstige Anmerkung.

## 4. UPDATES UND PATCHES

### 4.1 Updates

4.1.1 Die Yatta Solutions stellt zur kontinuierlichen Verbesserung ihrer Software Updates zur Verfügung. Die Yatta Solutions stellt dem Lizenznehmer Updates im Wege des Downloads etwaiger Releases und Patches auf ihrer Website bzw. Updatesite zum Herunterladen über das Internet bereit. Für den Log-In in den gegebenenfalls geschützten Bereich des Internetauftritts teilt die Yatta Solutions dem Lizenznehmer die erforderlichen Zugangsdaten mit. Die Yatta Solutions ist berechtigt, anstelle des Downloads dem Lizenznehmer Releases und Updates auf einem geeigneten Datenträger zu überlassen oder durch ein sonstiges geeignetes Medium in digitaler Form zu übertragen.

4.1.2 Gegenstand des technischen Supports ausschließlich die jeweils aktuelle Softwareversion nach Installation sämtlicher aktueller Updates.

## 5. SONSTIGE BESTIMMUNGEN

Im Übrigen gelten die Allgemeinen Lizenzbestimmungen; diese gehen im Zweifel der Support Richtlinie und sonstigen Anlagen vor.

# UML LAB

## Preisliste

Soweit nicht anders vereinbart, ergeben sich die Lizenzpreise und Nutzungsentgelte für **UML Lab** gemäß den Allgemeinen Lizenz- und Nutzungsbestimmungen ab dem 28. September 2012 aus der folgenden Preisliste:

### 1. ALLGEMEINE LIZENZARTEN

Bezeichnung / UML Lab Edition	Preis pro Jahr und Lizenz <sup>1</sup>
UML Lab Desktop Edition	199,-- EUR
UML Lab Professional Edition	280,-- EUR
UML Lab Corporate Edition <sup>2</sup>	340,-- EUR

### 2. BESONDERE LIZENZ- UND NUTZUNGSARTEN

Bezeichnung / UML Lab Edition	Preis pro Jahr und Lizenz <sup>1</sup>
UML Lab Customized Edition	Variabel

Die Lizenzpreise für die UML Lab Customized Edition variieren und bestimmen sich nach Art und Umfang der gewünschten Lösung; sie werden daher gemeinsam mit den entsprechenden Dienstleistungen (Consulting, Customizing) individuell vereinbart.

Bezeichnung / UML Lab Services	Preis pro Monat und Arbeitsplatz <sup>3</sup>
UML Lab Klassendiagramme	19,-- EUR
UML Lab Pro Service	42,-- EUR

<sup>1</sup> Sämtliche Preise beziehen sich auf jeweils eine Einzelplatzlizenz bzw. Floating License und gelten für ein Jahr, sie verstehen sich zzgl. der gesetzlichen Umsatzsteuer sowie sonstige Steuern, Zölle und Abgaben.

<sup>2</sup> Die Mindestbestellmenge beträgt 10 Floating Licenses.

<sup>3</sup> Die Preise für UML Lab Services beziehen sich auf die Nutzung pro Monat je Arbeitsplatz; sie verstehen sich zzgl. der gesetzlichen Umsatzsteuer sowie sonstige Steuern, Zölle und Abgaben.

### 3. UNENTGELTLICHE LIZENZARTEN

Bezeichnung	Verwendungszweck <sup>4</sup>
FREE Trial oder Betaversion	Testen, Interesse
Academic License	Forschung und Lehre

---

<sup>4</sup> Es gelten die Allgemeinen Lizenzbestimmungen sowie die näheren Angaben aus der Anlage Lizenzarten.