

INFORMATION

PRODUKTLEBENSZYKLUS VISIPRO UND VISIWINDOS VISIWIN VERSION 1.X +2.X VISIWIN32 VERSION 3.X VISIWINSTUDIO VERSION 4.X

Richtlinien für Weiterentwicklung, Wartung und Support der genannten
Softwareprodukte

Version: 1.1

Stand: 2025-12-02

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	VisiPro und VisiWinDOS	1
3	VisiWin 1.x und 2.x	1
4	VisiWin32 3.x	2
5	VisiWinStudio 4.x	2
6	Lizenzen und Gewährleistung	3

1 Einleitung

Dieses Dokument gibt Ihnen einen Überblick zum Produktlebenszyklus älterer Versionen unserer Softwareprodukte. Es enthält Informationen zu unseren Richtlinien und Möglichkeiten, Kunden beim Einsatz dieser Software-Versionen zu unterstützen. Sollten Sie unsere Unterstützung benötigen, sprechen Sie uns dazu bitte an. Aufgrund des Alters dieser Produkte haben Sie bitte Verständnis, dass wir keinen regulären Support mehr leisten können.

2 VisiPro und VisiWinDOS

Das erste Softwareprodukt von INOSOFT erschien ca. 1990 und wurde noch von Disketten installiert. So verhielt es sich auch mit dem darunterliegenden Betriebssystem MS-DOS. Dieses konnte man sogar von Diskette booten und landete danach bei einem Command-Prompt mit minimalem Funktionsumfang.

VisiPro war mit Entwicklung und Runtime ausschließlich für MS-DOS gedacht. SPS-Treiber wurden aus den Startdateien des Betriebssystems geladen. Bei VisiWinDOS gab es ein Entwicklungswerkzeug, welches zu der Zeit recht komfortable Möglichkeiten bei der Erzeugung von DOS-Applikationen unter Windows 3.1 bot.

Die Laufzeitsysteme waren in verschiedenen Ausführungen erhältlich, die die damaligen technischen Möglichkeiten wie „Protected Mode“ genutzt haben, um aus dem 640-KB-Speicher herauszukommen.

Aufgrund des Alters dieser Produkte werden sie weder weiterentwickelt noch gewartet und wir können leider keinen regulären Support mehr übernehmen.

3 VisiWin 1.x und 2.x

Das zweite Softwareprodukt von INOSOFT ist die Keimzelle der heute noch aktuellen Produktfamilie VisiWin und verfolgte als erstes den Ansatz, dem wir bis heute treu geblieben sind. Es erschien 1995 und wurde ebenfalls von Disketten installiert. Das verwendete Betriebssystem war zunächst Windows 3.1, welches eher eine grafische Erweiterung des darunterliegenden MS-DOS war. Laufzeit und Entwicklungsumgebung waren jeweils für den Betrieb in dieser Umgebung gedacht.

Die Entwicklungsumgebung war ein zweigeteiltes System, das aus einem Editor für die Projektkonfiguration und Definitionen (Variablen, Alarmer etc.) sowie einer in Visual Basic Version 3 und später Version 4 eingebundenen Bibliothek von Elementen (VBX Custom Controls) für die

Gestaltung der Bildschirmseiten bestand. Beide Versionen waren reine 16-Bit-Anwendungen, die später zum Teil noch in Windows 95 und zum Teil in Windows 98 zum Einsatz kamen.

Aufgrund des Alters dieser Produkte werden sie weder weiterentwickelt noch gewartet und wir können leider keinen regulären Support mehr übernehmen.

4 VisiWin32 3.x

Die dritte Version von VisiWin war eine durchgängige 32-Bit-Anwendung, die erstmals auch mit allen Treibern unter Windows NT und z. B. Windows 2000 lauffähig war. Eine Mischversion war auch verfügbar, deren Laufzeitsystem noch eine 16-Bit-Anwendung war, weil hier noch mehr SPS-Treiber unterstützt wurden. Das Entwicklungssystem war wie in VisiWin 1.x und 2.x zweigeteilt. Die Erstellung der Bildschirmseiten wurde in Visual Basic 5 und später in Visual Basic 6 erledigt. Dort waren Elemente für die Anzeigen als ActiveX-Controls integriert.

Aufgrund des Alters dieses Produkts wird es weder weiterentwickelt noch gewartet und wir können leider keinen regulären Support mehr übernehmen.

5 VisiWinStudio 4.x

Mit der vierten Version von VisiWin waren erstmals auch Client-Server-Projekte umsetzbar. Der Server für diese Version wurde komplett neu entwickelt und erhielt zur Konfiguration und Parametrierung Editoren, die nun in Visual Basic 6 integriert waren. Die Elemente zur Gestaltung der Oberflächen waren wie in VisiWin32 ActiveX-Komponenten. Typische Betriebssysteme für diese Produkte waren Windows 2000 und Windows XP. Kunden haben Laufzeitsysteme auch noch unter Windows 10 installieren können und betreiben diese aktiv. Dieses geschieht gegen unsere Empfehlung und in eigener Verantwortung der Betreiber.

Die Kommunikation zwischen Client und Server über Netzwerke wurde hier auf Basis der in Windows integrierten DCOM-Technologie implementiert. Vom Einsatz dieser Technologie raten wir aus Sicherheitsgründen ab. Microsoft hat in seinen Betriebssystemen DCOM im Rahmen des „DCOM Hardening“ per Default abgeschaltet. Wir können dafür keinerlei Sicherheitspatches liefern und keinerlei Beratung und Hilfestellung leisten. Im Zweifel kann man die Netzwerke nur isolieren und gegen Zugriff von außen physikalisch schützen.

Aufgrund des Alters dieses Produkts wird es weder weiterentwickelt noch gewartet und wir können leider keinen regulären Support mehr übernehmen. Da es lange von Kunden eingesetzt wurde, erreichen uns aber diesbezüglich Anfragen. Wir prüfen diese individuell auf Machbarkeit und treffen gegebenenfalls besondere Vereinbarungen.

6 Lizenzen und Gewährleistung

Grundsätzlich können Lizenzen in Ausnahmefällen auf Basis einer individuellen Vereinbarung für die oben beschriebenen Software-Versionen vergeben werden. Dies ermöglicht die Nutzung von bestehenden Anwendungen für Retrofit-Szenarien oder während Übergangsphasen.

Die Nutzung geschieht jedoch komplett in eigener Verantwortung des Kunden und gegen unsere Empfehlung. Wir können für diese Versionen keine Gewährleistung übernehmen, da Fehler oder Sicherheitslücken aufgrund des Alters der Software in der Regel nicht mehr behoben werden können.

Wir empfehlen die Verwendung der Versionen unserer Software, die durch den Standard-Support abgedeckt werden und dem aktuellen Stand der Technik entsprechen.