

Software Development Kit (SDK) do Microsoft Kinect para Windows

Os presentes termos de licenciamento constituem um contrato entre a Microsoft Corporation (ou dependendo do país em que reside uma das respectivas empresas afiliadas) e o Adquirente. Leia-os. Estes termos aplicam-se ao software supra mencionado, o qual inclui os suportes de dados em que o Adquirente os recebeu, caso existam. Também se aplica a quaisquer elementos da Microsoft tais como

- atualizações,
- suplementos,
- documentação, e
- serviços de suporte

da Microsoft para este software, exceto quando estes itens forem acompanhados de outros termos. Se for esse o caso, esses serão os termos aplicados.

O software é licenciado e não vendido. Ao transferir, instalar, aceder ou usar o software está a aceitar todos os termos do presente contrato. Caso não aceite estes termos, não transfira, instale, aceda ou utilize o software. "Adquirente" significa a pessoa que transfere, instala, acede ou utiliza o software (e, se representar uma pessoa coletiva, também se refere a essa entidade e o Adquirente declara e garante estar autorizado a celebrar este contrato em nome dessa entidade).

Se o Adquirente cumprir com os presentes termos de licenciamento, terá os direitos descritos infra

1. DIREITOS DE INSTALAÇÃO E DE UTILIZAÇÃO.

- Instalar e Utilizar.** O Adquirente pode (i) instalar e utilizar qualquer número de cópias do software (apenas quando instaladas utilizando o pacote de instalação do software que o acompanha) no respetivo computador para conceber, desenvolver e testar os programas que sejam executados especificamente num sistema operativo Microsoft Windows e que se destine a ser utilizado unicamente em conjunto com o sensor Microsoft Kinect para Windows e respetivos controladores e software runtime associado e com mais nenhum sensor ("Aplicações Kinect para Windows") e (ii) distribuir as suas Aplicações Kinect para Windows em conformidade com os termos do presente contrato.
- Utilização restrita com o Sensor Kinect para Xbox 360.** O sensor Kinect para Xbox 360 é vendido sujeito aos termos de uma Garantia Limitada e de um Contrato de Licença de Software que permite que o dispositivo seja utilizado apenas em associação com uma consola Xbox 360 ou Xbox 360 S. Sem prejuízo desta restrição incluída na Garantia Limitada e no Contrato de Licença de Software do sensor Kinect para Xbox 360, o Adquirente pode utilizar um sensor Kinect para Xbox 360 não modificado para o ajudar na conceção, desenvolvimento e teste das suas Aplicações Kinect para Windows, sujeito aos termos e condições do presente contrato. Todos os outros termos da Garantia Limitada e do Contrato de Licença de Software do Kinect para Xbox 360 mantêm-se inalterados. O Adquirente aceita que os utilizadores finais das Aplicações Kinect para Windows não têm licença para utilizar os sensores Kinect para Xbox 360 em associação com as referidas Aplicações Kinect para Windows e que o Adquirente e respetivos distribuidores não vão ajudar, incentivar ou permitir, direta ou indiretamente, que os utilizadores finais das Aplicações Kinect para Windows o façam.

- c. **Programas da Microsoft Incluídos.** O software inclui outros programas da Microsoft. Os termos de licença com esses programas aplicam-se à utilização que deles é feita.
- d. **Sem Utilização de Alto Risco. AVISO:** O sensor Kinect para Xbox 360, o sensor Kinect para Windows (os "Sensores Kinect") e o software não são tolerantes a falhas. Os Sensores Kinect e o software não foram concebidos nem se destinam a ser utilizados com qualquer programa no qual uma falha ou avaria de qualquer tipo dos Sensores Kinect ou do software possa provocar a morte ou lesões graves de pessoas ou danos materiais ou ambientais graves ("Utilização de Alto Risco"). O Adquirente não está licenciado para e concorda em não utilizar, distribuir ou sublicenciar a utilização dos Sensores Kinect e/ou do software numa, ou em conjunto com, Utilização de Alto Risco. A Utilização de Alto Risco é **ESTRITAMENTE PROIBIDA. A Utilização de Alto Risco inclui, por exemplo, o seguinte: navegação aérea e controlo de outros meios de transporte coletivo de pessoas, centrais nucleares ou químicas.**

2. REQUISITOS DE LICENCIAMENTO ADICIONAIS E/OU DIREITOS DE UTILIZAÇÃO

- a. **Código Distribuível.** O software contém códigos que o Adquirente pode distribuir unicamente nas Aplicações Kinect para Windows se cumprir os termos abaixo.
- i. **Direito de Utilização e Distribuição. O código e os ficheiros de texto listados abaixo são "Código Distribuível".**
- Ficheiros REDIST.TXT. O Adquirente pode copiar e distribuir o formato de código de objeto do código listado nos ficheiros REDIST.TXT.
 - Código Exemplo. O Adquirente pode modificar, copiar e distribuir o código fonte e o formato de código de objeto do código no subdiretório Exemplos.
 - Distribuição por Terceiros. O Adquirente pode permitir que os distribuidores das suas Aplicações Kinect para Windows copiem e distribuam o Código Distribuível no âmbito das Aplicações Kinect para Windows.
- ii. **Requisitos de Distribuição. Relativamente a qualquer Código Distribuível que seja distribuído, o Adquirente deve:**
- adicionar uma funcionalidade principal significativa ao mesmo nas suas Aplicações Kinect para Windows;
 - distribuir Código Distribuível, incluído num programa de configuração, como parte desse programa de configuração sem modificações;
 - indicar de forma clara nos materiais de marketing, documentação e noutros materiais relacionados com a Aplicação Kinect para Windows (p. ex. nas páginas Web nas quais a Aplicação Kinect para Windows é descrita ou a partir das quais a mesma pode ser transferida ou de outro modo obtida) que esta se destina a ser utilizada com o sensor Kinect para Windows;
 - requerer que os distribuidores e utilizadores finais externos aceitem os termos que o protegem, pelo menos, tanto como o presente acordo; e
 - exibir o seu aviso relativo a direitos de autor válido nas suas Aplicações Kinect para Windows.
- iii. **Restrições à Distribuição. O Adquirente não pode:**
- alterar quaisquer avisos relativos a direitos de propriedade intelectual, marcas comerciais ou patentes que apareçam no Código Distribuível;
 - usar as marcas registadas da Microsoft, incluindo, mas sem limitação, Microsoft, Kinect e Windows nos nomes das suas Aplicações Kinect para Windows ou sugerir de algum modo que estas são provenientes ou são aprovadas pela Microsoft;
 - distribuir o Código Distribuível para executar numa plataforma que não o sistema operativo Microsoft Windows;

- incluir o Código Distribuível em programas maliciosos, obscenos, enganadores ou ilegais;
 - incluir o Código Distribuível em quaisquer programas concebidos ou destinados a Utilização de Alto Riscos;
 - modificar ou distribuir o código fonte de qualquer Código Distribuível de modo que qualquer parte fique sujeita a uma Licença Excluída. Uma Licença Excluída é uma licença que requer, como condição de utilização, modificação ou distribuição, que
 - o código seja revelado ou distribuído no formato de código fonte ou
 - terceiros tenham o direito de modificá-lo.
3. **ÂMBITO DA LICENÇA.** O software é licenciado e não vendido. Este contrato concede apenas alguns direitos de utilização do software. A Microsoft reserva-se todos os outros direitos. Salvo se a legislação em vigor conferir mais direitos, não obstante esta limitação, o Adquirente pode apenas utilizar o software conforme expressamente permitido no presente contrato. Ao fazê-lo, o Adquirente deverá respeitar quaisquer limitações técnicas no software que apenas lhe permitem utilizá-lo de determinadas formas. O Adquirente não pode:
- aceder, utilizar, ou tentar aceder ou utilizar funções dos Sensores Kinect que não estejam expostas ou ativadas pelo software;
 - distribuir Aplicações Kinect para Windows para utilização com qualquer sensor que não o sensor Kinect para Windows e respetivos controladores e software runtime associados;
 - utilizar o software ou quaisquer Aplicações Kinect para Windows para qualquer Utilização de Alto Risco;
 - contornar quaisquer limitações técnicas no software;
 - proceder a engenharia inversa, descompilação ou desassemblagem de qualquer parte do software não fornecido no formato de código fonte, exceto e apenas na medida em que a lei aplicável o permita expressamente, não obstante esta limitação;
 - publicar o software para que outros o copiem;
 - alugar, proceder a locação financeira (“leasing”) ou emprestar o software;
 - transferir o software ou este contrato para quaisquer terceiros; ou
 - utilizar o software para serviços de alojamento de software comercial.
4. **CONFORMIDADE REGULAMENTAR.** Por este meio, concorda que o seu desenvolvimento, marketing, vendas e distribuição de Aplicações Kinect para Windows decorrerão em conformidade com todos os requisitos legais, incluindo a conformidade com os requisitos reguladores de dispositivos médicos do “Federal Food, Drug, and Cosmetic Act” dos EUA e quaisquer requisitos associados ou leis, regulamentos ou políticas semelhantes noutros países ou territórios. Até à extensão máxima requerida por lei, o Adquirente é o único responsável pela obtenção ou preenchimento de qualquer aprovação, liberação, registo, licença ou outra autorização regulamentar e deverá cumprir os requisitos dessa autorização.
5. **RECONHECIMENTO E RENÚNCIA.** O Adquirente reconhece que o software pode permitir que controle os Sensores Kinect, que são dispositivos mecânicos de hardware que incluem motores para mover o dispositivo, uma ventoinha para fins de refrigeração e outros componentes mecânicos. Dependendo de como optar por utilizar o software, o Adquirente poderá prejudicar pessoas ou causar danos ou destruir os Sensores Kinect, produtos que incorporem os Sensores Kinect ou outros bens materiais. Ao utilizar o software, o Adquirente tem de tomar medidas para designar e testar as suas Aplicações Kinect para Windows de modo a garantir que as suas aplicações não apresentam riscos não razoáveis de lesões pessoais ou morte, danos em bens materiais ou outras perdas. Os Sensores Kinect utilizam uma tecnologia complexa de hardware e software que pode não funcionar sempre consoante o previsto. O Adquirente tem de designar as suas aplicações de modo a que qualquer falha de um Sensor Kinect e/ou o software não cause lesões pessoais ou morte, danos em bens materiais ou outras perdas. Caso opte por utilizar o software, o Adquirente assume todos os riscos caso a sua utilização dos Sensores Kinect e/ou do software provoque qualquer dano ou perda, inclusive aos utilizadores finais das suas Aplicações Kinect para Windows, e concorda em renunciar a

todas as queixas contra a Microsoft e respetivas Empresas Afiliadas relacionadas com essa utilização (incluindo, sem limitação, qualquer queixa de que um Sensor Kinect ou o software tem defeito) e em proteger a Microsoft e respetivas Empresas Afiliadas de tais queixas.

6. **INDEMNIZAÇÃO.** O Adquirente concorda indemnizar, defender e proteger a Microsoft e respetivas Empresas Afiliadas de quaisquer queixas, incluindo honorários de advogados, relacionadas com a distribuição ou utilização das Aplicações Kinect para Windows.
7. **CÓPIA DE SEGURANÇA.** O Adquirente pode efetuar uma cópia de segurança do software. Esta só deve ser utilizada para reinstalar o software.
8. **DOCUMENTAÇÃO.** Qualquer pessoa com acesso válido ao computador ou à rede interna do Adquirente pode copiar e utilizar a documentação para fins de referência interna.
9. **SERVIÇOS DE SUPORTE TÉCNICO.** Uma vez que este software é fornecido "tal como está", a Microsoft poderá não fornecer suporte técnico.
10. **RESTRIÇÕES À EXPORTAÇÃO.** O software está sujeito às leis e normas de exportação dos Estados Unidos. Terá de cumprir com todas as leis e normas de exportação locais e internacionais que se apliquem ao software. Estas leis incluem restrições relativas aos destinos, utilizadores finais e utilização final. Para obter informações adicionais, consulte www.microsoft.com/exporting (em inglês).
11. **CONTRATO INTEGRAL.** O presente contrato e os termos para os suplementos, atualizações, serviços baseados na Internet e suporte técnico que o Adquirente utilize, constituem o contrato integral para o software e suporte técnico.
12. **LEI APLICÁVEL.**
 - . **Estados Unidos.** Caso o Adquirente tenha adquirido o software nos Estados Unidos, as leis do estado de Washington regulam a interpretação do presente contrato e aplicam-se às ações por violações do mesmo, independentemente dos conflitos de princípios de leis. As leis que vigoram no estado onde o Adquirente reside regulam todas as outras ações, incluindo as ações ao abrigo da legislação de proteção do consumidor do Estado, legislação de concorrência desleal e ato ilícito.
 - a. **Fora dos Estados Unidos.** Se o software tiver sido adquirido noutra país, aplicam-se as leis desse país.
13. **EFEITO LEGAL.** Este contrato descreve determinados direitos legais. O Adquirente poderá ter outros direitos ao abrigo das leis do seu estado, distrito ou país. O presente contrato não altera os seus direitos ao abrigo das leis do seu estado, distrito ou país caso as leis do seu estado, distrito ou país não o permitam fazê-lo.
14. **EXCLUSÃO DE GARANTIAS.** O software está licenciado "tal como está". O Adquirente é totalmente responsável pela utilização do mesmo. A Microsoft não concede quaisquer garantias ou condições expressas. O Adquirente poderá ter direitos de consumidor adicionais de acordo com as leis locais e que o presente contrato não tem autoridade para alterar. Na medida em que for permitido pelas leis locais, a Microsoft exclui as garantias implícitas de comercialização, adequação a um fim específico e não infração.
15. **LIMITAÇÃO E EXCLUSÃO DE RESSARCIMENTOS E DANOS.** A Microsoft e respetivos fornecedores ressarcirão o Adquirente apenas por danos diretos e até ao montante de 5 dólares (\$ 5,00). O Adquirente não poderá ser ressarcido por quaisquer outros danos incluindo prejuízos consequentes, lucros perdidos, prejuízos extraordinários, danos indiretos ou incidentais.

Esta limitação aplica-se a

- . qualquer assunto relacionado com o software, serviços, conteúdo (incluindo o código) em sites da Internet de terceiros ou programas de terceiros; e
- a. queixas por violação do contrato, violação da garantia ou condição, responsabilidade objetiva, negligência ou outro ato ilícito até à extensão permitida pela lei aplicável.

Aplica-se igualmente se a Microsoft teve ou devia ter tido conhecimento da possibilidade de ocorrência de tais danos. A limitação ou exclusão supra mencionada poderá não se aplicar ao Adquirente, por o país, distrito ou estado em que reside não permitir a exclusão ou limitação de danos incidentais, consequentes ou outros.