



Configuration logicielle

Windows

Windows 7 - Windows 10 (versions 64 bits)

Windows Server 2008 R2 - Windows Server 2016

La dernière release de la version majeure est requise (telle Windows 8.1 et non pas Windows 8).

macOS

OS X El Capitan 10.11 - macOS High Sierra 10.13

La dernière release de la version majeure est requise telle que 10.11.6.

Configuration matérielle

La configuration matérielle dépend du nombre de données stockées, du code de l'application et du nombre d'utilisateurs connectés.

Mémoire

4 GO est la mémoire minimale pour de petites applications clients mais 8 GO sont recommandés. Merci de noter que les installations plus importantes peuvent nécessiter plus d'espace.

8 GO est la mémoire minimale pour des serveurs, mais 16 GO sont recommandés. Selon le nombre d'enregistrements et d'utilisateurs connectés, plus de RAM peut être nécessaire.

CPU

Les postes clients doivent disposer au minimum d'un CPU de 2 cores, tandis que les serveurs doivent en disposer de 4 ou plus.

Résolution d'écran

Les dialogues en 4D, tel que l'Editeur de Recherche nécessite une résolution d'écran minimale de 1280x1024 pixels.

Selon le code de l'application 4D utilisé, les applications peuvent demander des résolutions plus petites (par exemple pour les appareils mobiles) ou plus grandes (par exemple, les grands écrans et les écrans à haute résolution).

4D SAS

66 route de Sartrouville
78230 Le Pecq - France

Contact

contact@4D.com
+33 1 30 53 92 00

Web

www.4D.com

Réseaux sociaux

@4DSoftware



Paramètres de gestion de l'énergie de Windows

Les paramètres par défaut des ordinateurs sous Windows et Windows Server sont optimisés pour économiser l'énergie. Il s'agit du meilleur réglage pour une utilisation bureau. Cependant un réglage sous "performance élevée" pour les serveurs permet d'obtenir une performance jusqu'à deux fois supérieure en mode "normale".

4D SAS

66 route de Sartrouville
78230 Le Pecq - France

Contact

contact@4D.com
+33 1 30 53 92 00

Web

www.4D.com

Réseaux sociaux

@4DSoftware