

# Utilisation sous Windows 7, 8 et 10

Ces nouveaux systèmes d'exploitation sont plus contraignant au niveau de la sécurité et empêche la plupart des logiciels conçus sous XP de fonctionner correctement parce que vous n'avez pas « d'office » les droits d'administrateur comme par défaut sous Windows XP.

Pour pouvoir utiliser le logiciel sous Windows 7, 8 et 10 vous devez procéder comme suit pour l'installer et le faire fonctionner **en tant qu'administrateur**

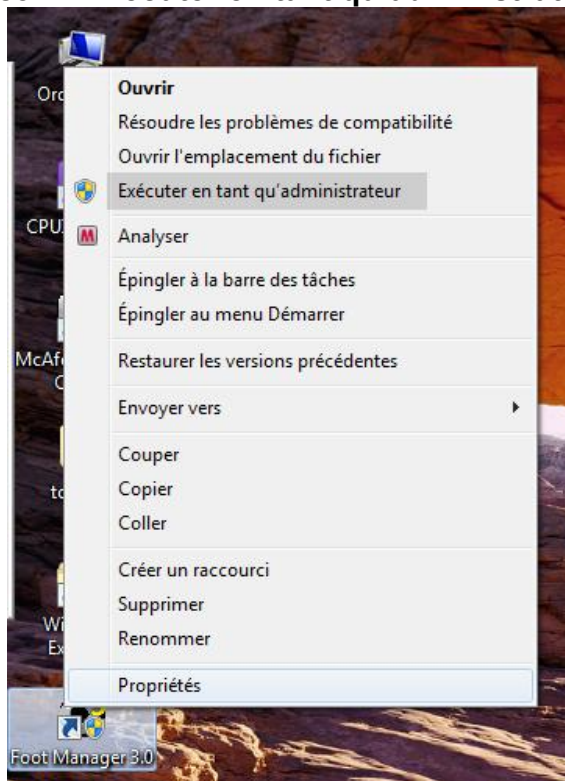
## **A. Installation depuis le CDROM**

Vous devez annuler l'installation en cliquant sur le bouton « Annuler » lors de la procédure d'installation automatique lancée après l'insertion du CD.

Parcourez ensuite le CD à partir de l'explorateur Windows pour lancer l'installation depuis le fichier **Setup.exe** en suivant les mêmes recommandations que pour l'installation depuis Internet ci-dessous.

## **B. Installation depuis le fichier téléchargé sur Internet**

- 1) Téléchargez le logiciel puis placez-le dans un dossier
- 2) Faites ensuite un clic droit sur l'icône du fichier **DemoFootballManager.exe** (ou Setup.exe sur le CDROM) et choisissez « **Exécuter en tant qu'administrateur** »

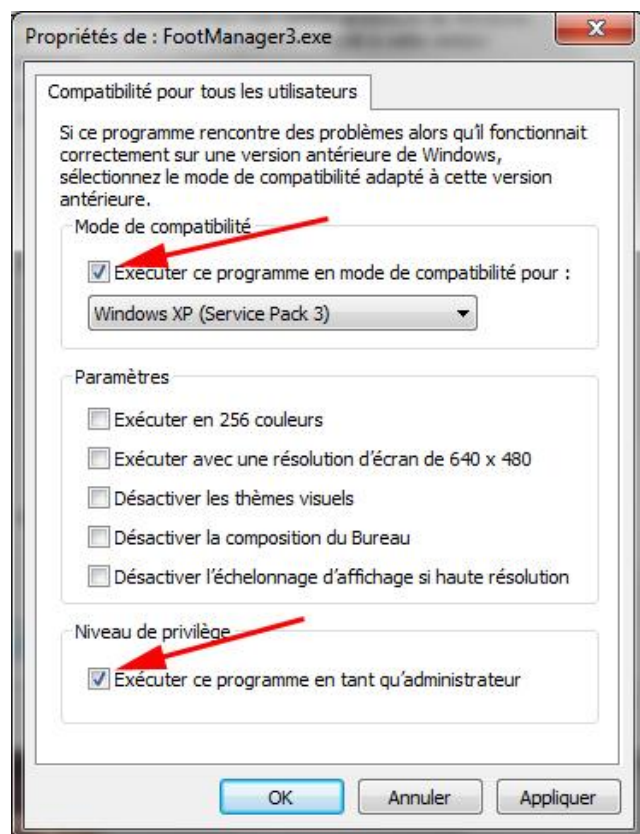
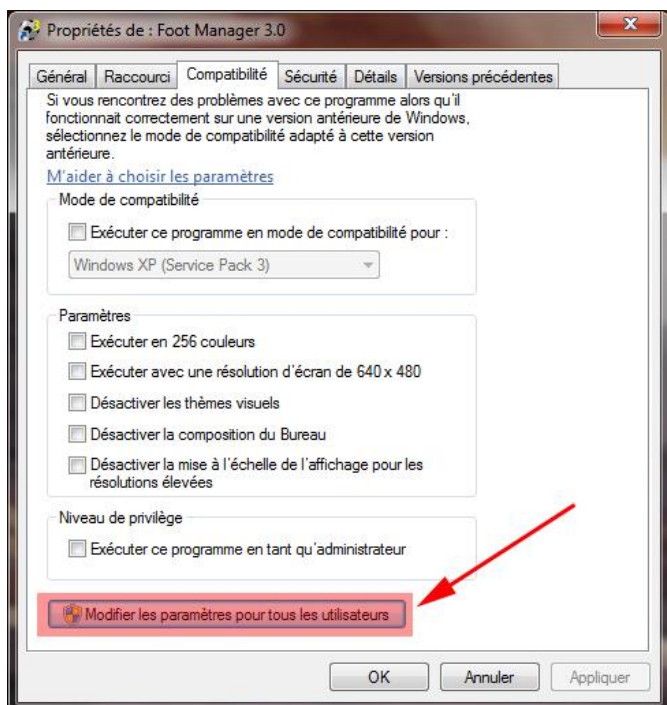


- 3) Cliquez ensuite sur « **Autoriser** » (**je fais confiance....**) » et poursuivez l'installation jusqu'au bout.

Le programme étant installé, vous disposez d'une icône sur votre bureau.

- 1) Faites un clic droit sur l'icône et choisissez « **Propriété** »
- 2) Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez l'**onglet Compatibilité**

- 3) Cochez alors la case « **Exécuter ce programme en mode compatible pour :** » et choisissez dans la liste « **Windows XP (Service Pack 3)** »
- 4)
- 5) Dans le niveau de privilège, cochez « **Exécuter en tant qu'administrateur** »



Et enfin cliquez sur le bouton « **Appliquer** »

Vous pouvez ensuite utiliser normalement votre logiciel comme si vous étiez sous Windows XP. La procédure est la même pour les autres logiciels de la gamme (Basket, Badminton, Rugby, Handball, etc.).