

ACHTERHALEN EN TOEKENNEN VAN POORTNUMMERS

Op de server waar de NGdM-service (ng-gdmserver.exe) en de coderingenserver (ng-codserver.exe) draaien moet in een DOS-box het volgende commando uitgevoerd worden:

```
rpcinfo32 -p
```

met als voorbeeld resultaat:

program	vers	proto	port	
100000	2	tcp	111	(NedGraphics portmap server)
100000	2	udp	111	(NedGraphics portmap server)
1000000010	1	tcp	1541	(NedGraphics NGdM server)
1000000010	1	udp	49666	(NedGraphics NGdM server)
1000000020	1	udp	64222	(NedGraphics Coderingen server)
1000000020	1	tcp	1553	(NedGraphics Coderingen server)

De genoemde poorten moeten in de firewall worden geopend.

Het programma rpcinfo32.exe moet op de server voorkomen in map: c:\Program Files (x86)\NedGraphics\ng-common

N.B.

NGdM: Er kan een specifieke poort aan de NedGraphics NGdM server worden toegekend door aan het register de sleutel

HKLM\SOFTWARE\WOW6432Node\NedGraphics\ng-gdmserver\GDM_PORT (type: tekenreekswaarde) met het gewenste poortnummer toe te voegen.

Bijvoorbeeld: GDM_PORT = 16000

CodServer: Er kan een specifieke poort aan de NedGraphics Coderingen server worden toegekend door in het register de sleutel

HKLM\SOFTWARE\WOW6432Node\NedGraphics\ng-codserver\CMD (type: tekenreekswaarde) uit te breiden met de parameter "-P<nummer>" met het gewenste poortnummer.

Bijvoorbeeld: "ng-codserver" "-sC:\Igos\igdb\codserver.def" "-put:1000000020" "-P15000"

Met als voorbeeld resultaat:

program	vers	proto	port	
100000	2	tcp	111	(NedGraphics portmap server)
100000	2	udp	111	(NedGraphics portmap server)
1000000010	1	tcp	16000	(NedGraphics NGdM server)
1000000010	1	udp	16000	(NedGraphics NGdM server)
1000000020	1	udp	15000	(NedGraphics Coderingen server)
1000000020	1	tcp	15000	(NedGraphics Coderingen server)