



Cisco Unity Connection Serviceability アドミニストレーション ガイド リリース 15

最終更新：2024年9月5日

シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

<http://www.cisco.com/jp>

お問い合わせ先：シスコ コンタクトセンター
0120-092-255 (フリーコール、携帯・PHS含む)

電話受付時間：平日 10:00～12:00、13:00～17:00

<http://www.cisco.com/jp/go/contactcenter/>



目次

第 1 章

Cisco Unity Connection Serviceability の概要 1

Cisco Unity Connection Serviceability の概要 1

Cisco Unity Connection Serviceability を理解する 1

管理者ワークステーションのブラウザを設定する 2

Firefox 2

Microsoft Internet Explorer 2

信頼済みサイトのリストに Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを追加する (Internet Explorer 6.0 を搭載した Windows Server 2003 のみ) 3

Cisco Unity Connection Serviceability にアクセスする 3

Cisco Unity Connection Serviceability インターフェイスを使用する 4

第 2 章

アラームを使用する 5

アラームを理解する 5

アラームの定義 5

アラーム定義を表示する 6

アラーム設定 6

アラームを有効にする 6

アラームを無効にする 6

第 3 章

トレースを使用する 7

トレースを使用する 7

トレースを理解する 7

トレースログファイルを設定する 8

マイクロトレースを有効にする 8

使用可能なマイクロトレース 9

マクロトレースを有効にする 17

使用可能なマクロトレース 18

第 4 章

Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータスとポートを管理する 21

Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータスとポートを管理する 21

第 5 章

Cisco Unity Connection サービスを管理する 23

Cisco Unity Connection サービス 23

Control Center でサービスを管理する 27

Control Center でサービスをアクティブにする 28

Control Center でサービスを非アクティブにする 28

Control Center でサービスを開始する 28

Control Center でサービスを停止する 29

Control Center でサービスステータスを更新する 29

第 6 章

レポートを使用する 31

レポートを理解する 31

レポート構成パラメータを設定する 36

レポートを生成、表示する 37

レポートを生成、表示する 38

第 7 章

音声ネットワークマップツールを使用する 39

音声ネットワークマップツールを理解する 39

Unity Connection サイト内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する 40

音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する 41

第 8 章

HTTPS ネットワーキングで音声ネットワークマップツールを使用する 43

HTTPS ネットワーキングの音声ネットワークマップツールを理解する 43

HTTPS ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する
44

音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する 45



第 1 章

Cisco Unity Connection Serviceability の概要

- [Cisco Unity Connection Serviceability の概要 \(1 ページ\)](#)

Cisco Unity Connection Serviceability の概要

Cisco Unity Connection Serviceability を理解する

Unity Connection 用の Web ベースのトラブルシューティングツールである Cisco Unity Connection Serviceability には、次の機能があります。

- トラブルシューティングに使用できる Unity Connection アラーム定義を表示します。
- Unity Connection トレースを有効にします。Real-Time Monitoring Tool (RTMT) でトレース情報を収集および表示できます。
- Unity Connection トレース情報が保存されるログを設定します。
- クラスタとサーバーを管理します (Unity Connection クラスタが設定されている場合)。



(注) Unity Connection クラスタ機能は、Cisco Business Edition とともに使用することはできません。

- Unity Connection 機能サービスのステータスを表示します。
- Unity Connection サービスをアクティブ化、非アクティブ化、開始、または停止します。
- さまざまなファイル形式で表示できるレポートを生成します。

関連するサービスとコンポーネントに応じて、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability の両方で有用性関連のタスクを実行できます。たとえば、問題をトラブルシューティングするために、両方のアプリケーションでサービスの開始と停止、アラームの表示、トレースの設定が必要になる場合があります。

Cisco Unity Connection Serviceability は、『Cisco Unity Connection Serviceability アドミニストレーションガイド』に記載されている機能をサポートしています。Cisco Unified Serviceability の使用方法については、https://www.cisco.com/c/ja_jp/support/unified-communications/unified-communications-manager-callmanager/products-maintenance-guides-list.htmlにある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド、リリース 15』を参照してください。

管理者ワークステーションのブラウザを設定する

Unity Connection または Cisco Business Edition サーバー上の Cisco Unity Connection Serviceability、Cisco Unity Connection Administration、Cisco Unified Serviceability、Disaster Recovery System、およびその他の Web アプリケーションにアクセスするには、管理者ワークステーションでブラウザを正しく設定する必要があります。

Firefox

Unity Connection ウェブアプリケーションにアクセスするために Firefox を設定するには、次のタスクを実行します。

ステップ 1 正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。
https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.htmlにある『Cisco Unity Connection システム要件、リリース 15』の「ソフトウェア要件 - ユーザーワークステーション」の項を参照してください。

ステップ 2 次に示すように Firefox を設定します。

Java を有効にします。

JavaScript を有効にして、[Java Script 詳細設定 (Java Script Advanced)] で [画像の変更 (Change Images)] を有効にします。

サイトでのクッキーの設定を許可します。(セキュリティ上の理由から、送信元 Web サイトのクッキーだけを保存することを推奨します)。

Microsoft Internet Explorer

Unity Connection ウェブアプリケーションにアクセスするために Internet Explorer を設定するには、次のタスクを実行します。

ステップ 1 正しいブラウザの設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。
https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.htmlにある『Cisco Unity Connection システム要件、リリース 15』の「ソフトウェア要件 - ユーザーワークステーション」の項を参照してください。

ステップ 2 次に示すように Internet Explorer を設定します。

アクティブ スクリプトを有効にします。

ActiveX コントロールをダウンロードして実行します。

Java スクリプトを有効にします。

すべてのクッキーを受け入れます。

一時的なインターネット ファイルの新しいバージョンを自動的にチェックします。

[中 - 高 (Medium-High)] のプライバシーを有効にします。

Microsoft Windows Server 2003 を実行し、Internet Explorer バージョン 6.0 を使用して Cisco Personal Communications Assistant にアクセスする場合は、次の手順を実行して Unity Connection サーバーを信頼済みサイト リストに追加します。

信頼済みサイトのリストに Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを追加する (Internet Explorer 6.0 を搭載した Windows Server 2003 のみ)

ステップ 1 Cisco Personal Communications Assistant サインインページを開きます。

ステップ 2 Internet Explorer の [ファイル (File)] メニューで、[このサイトを追加 (Add This Site To)] > [信頼済みサイトゾーン (Trusted Sites Zone)] を選択します。

ステップ 3 [信頼済みサイト (Trusted Sites)] ダイアログボックスで、[追加 (Add)] を選択します。

ステップ 4 [閉じる (Close)] を選択して、[信頼済みサイト (Trusted Sites)] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 5 Internet Explorer を再起動します。

Cisco Unity Connection Serviceability にアクセスする

Cisco Unity Connection Serviceability に初めてサインインするときは、インストール時にインストーラが指定したデフォルトの管理者アカウントのユーザー名とパスワードを使用します。後で、作成する追加の管理者アカウントにユーザー名とパスワードを使用できます。

ステップ 1 サポートされている Web ブラウザを使用して、ブラウザセッションを開きます。

ステップ 2 <https://<Cisco Unity Connection server IP address >/cuservice> に移動します。

ステップ 3 該当するユーザー名とパスワードを入力し、[ログイン (Login)] を選択します。

Cisco Unity Connection Serviceability にログインすると、[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスに表示されるすべてのアプリケーションに、それぞれのアプリケーションにサインインせずにアクセスできます (ただし Cisco Unified Operating System Administration とディザスタリカバリシステムは除きます)。

Cisco Unity Connection Serviceability のユーザー名とパスワードを使用して Cisco Unified Operating System Administration または Disaster Recovery System にアクセスすることはできません。Cisco Unity Connection

Serviceability からこれらのアプリケーションにアクセスするには、Cisco Unity Connection Serviceability の右上隅にある [ログアウト (Logout)] リンクを選択し、[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスからアプリケーションを選択し、[移動 (Go)] を選択する必要があります。

[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスに表示されるアプリケーション (Cisco Unified Operating System Administration または Disaster Recovery System 以外) にすでにログオンしている場合は、ログインせずに Cisco Unity Connection Serviceability にアクセスできます。[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスから、Cisco Unity Connection Serviceability を選択し、[移動 (Go)] を選択します。

Cisco Unity Connection Serviceability インターフェイスを使用する

Cisco Unity Connection Serviceability では、トラブルシューティング、レポートの作成、サービス関連のタスクのほかに、次のタスクを実行できます。

- 単一のウィンドウのマニュアルを表示するには、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択します。
- このリリースの Unity Connection または Cisco Business Edition で利用可能なドキュメントのリストを表示するには (またはヘルプインデックスにアクセスするには)、[ヘルプ (Help)] > [コンテンツ (Contents)] を選択します。
- サーバー上で実行されている Cisco Unity Connection Serviceability のバージョンを確認するには、[ヘルプ (Help)] > [概要 (About)] を選択するか、ウィンドウの右上隅にある [概要 (About)] リンクを選択します。
- 設定ウィンドウから Cisco Unity Connection Serviceability のホームページに直接移動するには、[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスから [Cisco Unity Connection Serviceability] を選択します。
- Cisco Unity Connection Administration またはその他のアプリケーションにアクセスするには、[ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウンボックスから該当するアプリケーションを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- Cisco Unity Connection Serviceability からサインアウトするには、ウィンドウの右上隅にある [ログアウト (Logout)] リンクを選択します。
- 各 Cisco Unity Connection Serviceability の設定ページでは、ページの下部にある設定ボタンに対応する設定アイコンが表示されます。(たとえば、[保存 (Save)] アイコンまたは [保存 (Save)] ボタンを選択してタスクを完了できます)



第 2 章

アラームを使用する

- [アラームを理解する \(5 ページ\)](#)
- [アラームの定義 \(5 ページ\)](#)
- [アラーム定義を表示する \(6 ページ\)](#)
- [アラーム設定 \(6 ページ\)](#)

アラームを理解する

Cisco Unity Connection Serviceability アラームは、ランタイムステータスとシステムの状態に関する情報を提供するため、システムに関連する問題をトラブルシューティングできます。たとえば、アラームを使用して、MWI の設定が有効になっているポートがあるかどうかを確認できます。アラーム情報には、カタログ、名前、重大度、説明、推奨されるアクション、ルーティングリスト、およびパラメータが含まれます。

ローカルサーバーまたは指定したリモートサーバーに syslog メッセージとして表示されるアラームを有効または無効にできます。表示する重大度を設定することもできます。

アラームを収集するには、リアルタイム監視ツール (RTMT) の Trace and Log Central オプションを使用します。アラームを表示するには、RTMT の SysLog ビューアを使用します。

アラームの定義

アラーム定義は、アラームの意味やアラームからの回復方法など、アラームメッセージに関する説明です。

アラーム情報は、[アラームメッセージ定義 (Alarm Message Definitions)] ページで検索できます。アラームを選択すると、アラーム情報の説明と推奨されるアクションが [アラーム情報 (Alarm Information)] ページに表示されます。トラブルシューティングに役立つように、定義にはアラーム名、説明、シビラティ (重大度)、説明、推奨アクション、ルーティングリスト、パラメータが含まれます。

アラーム定義を表示する

ユーザーは、リンク https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/alarm_messages/15cucalrmmsgdef.html にある『Cisco Unity Connection アラームメッセージ定義、リリース 15』でアラーム定義を検索および表示できます。

アラーム設定

このセクションでは、アラームを有効または無効にする方法について説明します。

アラームを有効にする

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[アラーム (Alarm)] > [設定 (Configurations)] を選択します。
 - ステップ 2 [アラーム設定 (Alarm Configurations)] ウィンドウで、次の手順を実行します。
 - システムが SysLog ビューアのアプリケーションログ領域にアラームを記録できるようにするには、[ローカル Syslog (Local Syslogs)] で、[アラームの有効化 (Enable Alarm)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 3 アラームを有効にした syslog の下の [アラームイベントレベル (Alarm Event Level)] フィールドで、必要な重大度を選択します。
 - ステップ 4 [保存 (Save)] を選択します。
-

アラームを無効にする

-
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[アラーム (Alarm)] > [設定 (Configurations)] を選択します。
 - ステップ 2 [アラーム設定 (Alarm Configurations)] ウィンドウで、該当する [アラームの有効化 (Enable Alarm)] チェックボックスをオフにします。
 - ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。
-



第 3 章

トレースを使用する

- [トレースを使用する \(7 ページ\)](#)

トレースを使用する

トレースを理解する

Cisco Unity Connection Serviceability トレースは、次の方法で問題のトラブルシューティングに役立ちます。

- コンポーネントのトレースを実行するときに作成できるログファイルの最大数や最大ファイルサイズなど、Unity Connection コンポーネントごとにログファイルパラメータを指定できます。
- マイクロトレースと必要なレベルのマイクロトレース情報を有効にできます。
- マクロトレース (事前に選択されたマイクロトレースのグループ) および必要なマクロトレース情報のレベルを有効にできます。

ログファイルを設定し、トレースを有効にしたら、次のいずれかの方法でトレースログファイルを収集します。

- Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の trace and log central オプションの使用について。詳細については、https://www.cisco.com/c/ja_jp/support/unified-communications/unity-connection/products-maintenance-guides-list.html にある『Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool アドミニストレーションガイド』の「トレースとログセントラルでの作業」の章 (「トレース、ログ、プラグイン」の部) を参照してください。
- コマンドラインインターフェイス (CLI) の使用について。詳細については、https://www.cisco.com/c/ja_jp/support/unified-communications/unity-connection/products-maintenance-guides-list.html にある『シスコユニファイドコミュニケーションソリューションのコマンドラインインターフェイス リファレンス ガイド』を参照してください。



- (注) マクロまたはマイクロ トレースを有効にすると、システム パフォーマンスが低下します。トレースは、トラブルシューティングの目的でのみ有効にします。

トレースログファイルを設定する



- (注) トレース情報をログファイルに書き込む前に、選択した領域でトラブルシューティング情報を提供するマイクロトレースまたはマクロトレースを有効にする必要があります。

1. Cisco Unity Connection Serviceability で、[トレース (Trace)] > [設定 (Configuration)] を選択します。[トレース設定 (Trace Configuration)] ページが表示されます。
2. [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスで、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
3. [コンポーネント (Component)] ドロップダウンボックスから、トレースログファイルを設定するコンポーネントを選択し、[実行 (Go)] を選択します。
ドロップダウンボックスには、すべてのコンポーネント (アクティブおよび非アクティブ) が表示されます。
4. [最大ファイル数 (Maximum No. of Files)] フィールドに、このコンポーネント用に作成されるトレースログファイルの最大数を入力します。
5. [最大ファイルサイズ (Maximum File Size)] フィールドに、このコンポーネント用に作成されるトレースログファイルのサイズ制限 (メガバイト単位) を入力します。
6. デフォルトの設定に戻す場合は、[デフォルトの設定 (Set Default)] を選択します。それ以外の場合は、次のステップに進みます。
7. [保存 (Save)] を選択します。
8. このコンポーネントの古いトレース ログ ファイルを新しいトレース ログ ファイルに置き換える場合は、[ログファイルの再スタート (Restart Log Files)] を選択します。

マイクロトレースを有効にする

特定の Cisco Unity Connection コンポーネントの問題をトラブルシューティングする場合は、マイクロトレースを有効にします。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の Alert Central ツールに通知エラーがある場合は、Notifier トレースを有効にします。ただし、トレースを実行すると、システムパフォーマンスとハードディスク容量に影響を与える可能性があることに注意してください。



(注) マイクロトレースを有効にすると、システムパフォーマンスが低下します。トレースは、トラブルシューティングの目的でのみ有効にします。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[トレース (Trace)] > [マイクロトレース (Micro Traces)] を選択します。

[マイクロトレース (Micro Traces)] ページが表示されます。

ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスで、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。

ステップ 3 [マイクロトレース (Micro Trace)] ドロップダウンボックスから、有効にするマイクロトレースを選択し、[移動 (Go)] を選択します。

ステップ 4 [マイクロトレースレベル (Micro-Trace Levels)] で、有効にするマイクロトレースレベルのチェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

ヒント Unity Connection の問題をトラブルシューティングするには、Cisco Unity Connection Serviceability および Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にする必要があります。Unity Connection コンポーネントのトラブルシューティングを行うには、Cisco Unity Connection Serviceability でトレースを有効にします。同様に、Cisco Unified Serviceability でサポートされているサービスをトラブルシューティングするには、Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にします。Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にする方法については、

http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html にある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド』を参照してください。

使用可能なマイクロトレース

表 1: マイクロトレース に、使用可能な各マイクロトレース、分析対象の説明、および生成されるトレースログのファイル名を示します。

表 1: マイクロトレース

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
Arbiter	コールに使用されるカンバセーション、ポート、およびコールルーティングルール	diag_CuCsMgr_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
AudioStore	メディアプレーヤーを使用してオーディオストリームを再生または録音する Web ベースのアプリケーションで使用されるオーディオ録音サービス	diag_Tomcat_*.uc
AxlAccess	電話関連のプロパティを取得および設定するための AXL サーバーとの相互作用	diag_Tomcat_*.uc
BulkAdministrationTool	複数のユーザーまたはシステムの連絡先を作成、更新、および削除するために使用される一括管理ツール	diag_Tomcat_*.uc
CCL	予定表機能の会議情報の取得	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuGalSvc_*.uc diag_Tomcat_*.uc
CDE	カンパセーションエンジンとカンパセーションイベント	diag_CuCsMgr_*.uc
CDL	データベースからの情報取得	diag_CuCsMgr_*.uc diag_Tomcat_*.uc
CiscoPCA	Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA)	diag_Tomcat_*.uc
CML	Cisco Unity Connection メッセージストアからのメッセージの取得、音声合成機能を使用して電子メールメッセージを読むための Exchange サーバーからのメッセージの取得 (IMAP を使用)	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuNotifier_*.uc diag_Tomcat_*.uc
Common	Cisco Unity Connection サービスによって共有されるコンポーネントの低レベルアクティビティ	<任意>
ConfigData	データベースで設定データが更新されたことの検出	<任意>
ConvRoutingRules	アービタがコールをルーティングするカンパセーション	diag_CuCsMgr_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
ConvSub	ユーザーアクティビティと使用状況	diag_CuCsMgr_*.uc
CsEws	シングルインボックス、予定表、および音声合成のために Unity Connection から Exchange に Web サービスコールを交換する	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuMbxSync_*.uc
CsExchangeMbxLocator	シングルインボックス、予定表、および音声合成のための Exchange メールボックスの自動検出	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuMbxSync_*.uc
CsMalUmss	CML、Notifier、およびIMAP サーバーによるメッセージストアへのアクセス	diag_CuCsMgr_*.uc diag_Tomcat_*.uc
CsMbxSync	シングルインボックスの同期	diag_CuMbxSync_*.uc
CsWebDav	Exchange に関連する予定表アクティビティ	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuGalSvc_*.uc diag_Tomcat_*.uc
Cuals	ユーザーを追加する Web サービスのアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
Cuca	Cisco Unity Connection の管理のアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
CuCESync	Survival Remote Site Voicemail (SRSV) 処理に関連するアクティビティ。	diag_CUCESync_*.uc
CuCmSynchronizationTasks	Cisco Unified CM からのユーザーデータの同期	diag_Tomcat_*.uc
CuCmDbEventListener	Cisco Unified CM データベースの変更の検出	diag_CuCmDbEventListener_*.uc
CuCsMgr	メインの Cisco Unity Connection プロセス、Unity Connection の起動と停止	diag_CuCsMgr_*.uc
CuDbProxy	Cisco Unity Connection クラスタのデータベース複製	diag_CuDbProxy_*.uc
CuEncrypt	暗号化（メッセージングを除く）および暗号化監査ログ	<任意>

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
CuESD	Unity Connection 外部サービス診断ツールのアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
CuFileSync	Unity Connection クラスタのファイル複製	diag_CuFileSync_*.uc
CuGal	Exchange からの予定表と連絡先情報の取得	diag_CuGalSvc_*.uc
CuImapSvr	IMAP クライアントによるボイスメッセージへのアクセス	diag_CuImapSvr_*.uc
CuReplicator	デジタルネットワーキングのレプリケーション (注) デバッグトレースとデバッグ統計のマイクロトレースレベルは、多数のログエントリが生成される可能性があるため、1 時間以内に有効にすることを推奨します。	diag_CuReplicator_*.uc
CuService	Cisco Unity Connection Serviceability のアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
CuSlmSvr	Cisco Unity Connection での Cisco Smart Software Licensing Services のアクティビティ	diag_CuSlmSvr_*.uc
CuSnmpAgt	Connection SNMP サブエージェントのアクティビティ	diag_CuSnmpAgt_*.uc
DataSysAgentTasks	データ SysAgent タスク	diag_CuSysAgent_*.uc
DbEvent	データベース変更のコンポーネント通知	<任意>
DPAPI	診断ポータルアプリケーションプログラミング インターフェイス Web サービスのアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
EWSNotify	Exchange EWS メールボックス同期通知	<yyyy_mm_dd フォーマットの日付>.stderrout.log.*

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
FailureConv	システムエラーが発生した場合の障害メッセージ交換のアクティブ化	diag_CuCsMgr_*.uc
Feeder	<p>サイト間ネットワーキングでは、このマイクロトレースは、ディレクトリの変更についてローカルサイトの変更追跡データベースをチェックし、リモートサイトゲートウェイの Reader タスクからのポーリングリクエストに応答します。</p> <p>HTTPS ネットワーキングでは、このマイクロトレースは Feeder のローカルサブツリーの変更追跡データベースをチェックしてディレクトリの変更を確認し、リモートロケーションの Reader タスクからのポーリングリクエストに応答します。</p>	diag_Tomcat_*.uc
FeedReader	<p>サイト間ネットワーキングでは、このマイクロトレースは、最後のポーリング間隔以降のディレクトリ変更について、リモートサイトゲートウェイを定期的にポーリングします。</p> <p>HTTPS ネットワーキングでは、このマイクロトレースは、最後のポーリング間隔以降のディレクトリ変更について、リモートロケーションを定期的にポーリングします。</p>	diag_Tomcat_*.uc
Google Workspace	Gmail サーバーと Unity Connection でのユーザーメールボックスの同期に関連するすべてのアクティビティと機能	diag_CuGSuiteSyncSrv_*.uc
LicenseClient	ライセンス管理に関連する機能	diag_CuCsMgr_*.uc
Logger	トレースログとイベントの書き込み	<任意>

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
MessageEventService	メッセージの到着または削除の検出	diag_Tomcat_*.uc
MiuAdm	音声メッセージポートのテストと証明書の生成に関連する Cisco Unity Connection Administration の機能	diag_Tomcat_*.uc
MiuCall	Miu と会話の間のプロセス	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuDatatbase	データベースへのアクセスに関連するメディアアクティビティ	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuGeneral	電話ユーザーインターフェイス (TUI) を介したコールの追跡、コール制御機能、メッセージ受信インジケータ (MWI) のオンとオフを切り替え、通知およびアウトダイヤル機能、基本的なメディアまたは WAV ファイルの使用	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuIO	TAPI (回線交換または Cisco Unified CallManager) 統合でのメディアまたは WAV ファイルの使用	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuMethods	着信コールの処理、コール制御、メッセージング待機インジケータ (MWI) のオンとオフの切り替え、通知およびアウトダイヤル機能、メディアまたは WAV ファイルの使用	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuSIP	SIP コール制御	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuSIPStack	呼制御のための低レベル SIP インタラクション	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuSkinny	SCCP コール制御	diag_CuCsMgr_*.uc
MiuTranscode	トランスコーディングに関連する低レベルのメディア機能	diag_CuCsMgr_*.uc
Mixer	メディアと音声合成機能に関連する低レベルのアクティビティ	diag_CuMixer_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
Monitor	コール中のボイスメッセージポートおよびコール処理のステータスのモニタリング、Real-Time Monitoring Tool でポートステータスを表示するためのサーバー側機能	diag_CuCsMgr_*.uc
MTA	メッセージストアへのボイスメッセージの配信	diag_MTA_*.uc
Notifier	メッセージと選択したイベントの通知、メッセージ受信インジケータ (MWI) のオンとオフの切り替え	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuNotifier_*.uc
PCAMeetingPlace	予定表機能の MeetingPlace に関連する Cisco Personal Communications Assistant のアクティビティ	diag_Tomcat_*.u
PCUnifiedCM	Cisco Unified Communications Manager の統合に関連する Cisco Personal Communications Assistant のアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
PhoneManager	IP フォンアプリケーションの管理	diag_CuCsMgr_*.uc
PhraseServer	再生されるプロンプトとユーザーのDTMF入力、ログはファイルに書き込まれる	diag_CuCsMgr_*.uc
PhraseServerToMonitor	再生されるプロンプトとユーザーのDTMF入力、ログはモニターに書き込まれる	diag_CuCsMgr_*.uc
ReportDataHarvester	データログファイルの内容をレポートデータベースのエントリに変換	diag_CuReportDataHarvester_*.uc
ResourceLoader	GUI で選択した言語を使用、文字列に製品またはメッセージ情報を入力	<任意>
ResourceManager	必要に応じて Arbiter を監視し、利用可能なリソースを提供	diag_CuCsMgr_*.uc
RoutingRules	コールルーティングの決定	diag_CuCsMgr_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
RSS	RSS クライアントからのボイスメールのチェックに使用される RSS フィード	diag_Tomcat_*.uc
RulesEngine	通話中のユーザーのパーソナル着信転送ルールの評価	diag_CuCsMgr_*.uc diag_Tomcat_*.uc
SMTP	SMTP 機能	diag_SMTP_*.uc
SocketPoolHelper	IMAP サーバーへのソケット接続	<任意>
SRM	クラスタ管理に関連する機能	diag_CuSrm_*.uc
SslInit	OpenSSL を使用するコンポーネントの初期化手順	<任意>
SttClient	文字起こしが必要なメッセージを検出、完了した音声テキスト変換を元のメッセージに添付	diag_MTA_*.uc
SttService	Cisco Unity Connection とサードパーティの外部音声テキスト変換サービス間の通信	diag_SttService_*.uc
SysAgent	システムエージェントコンポーネント、管理者が入力するシステムタスク (MWIの再同期など) をスケジュール	diag_CuSysAgent_*.uc
TaskRequest	タスク管理ツールに関連する機能	diag_CuSysAgent_*.uc
TextToSpeech	音声合成機能のアクティビティ	diag_CuCsMgr_*.uc
ThreadPool	プロセッサによるスレッドの使用	<任意>
TimerHelper	カンバセーションマネージャコンポーネントで使用されるタイマー	<任意>
TranscodeWeb	着信オーディオストリームを Cisco Unity Connection が使用するオーディオ形式にトランスコードする Web サーバーオーディオ形式トランスコーディングユーティリティ	diag_Tomcat_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
TRaP	Phone Record and Playback (TRaP)、クライアントが電話機を録音および再生デバイスとして使用できるようにする	diag_CuCsMgr_*.uc diag_Tomcat_*.uc
UmssSysAgentTasks	システムエージェントコンポーネントのメッセージングタスク	diag_CuSysAgent_*.uc
UnityAssistant	Cisco Personal Communications Assistant の Messaging Assistant Web ツールのアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
UnityInbox	Cisco Personal Communications Assistant の Messaging Inbox Web ツールのアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
UnityPCTR	Cisco Personal Communications Assistant の Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツールのアクティビティ	diag_CuCsMgr_*.uc
Video	API を介した Unity Connection と Cisco MediaSense 間のビデオコールのアクティビティ。	diag_CuCsMgr_*.uc
VirtualQueue	コールキューイング	diag_CuCsMgr_*.uc
VMREST	Representational State Transfer (REST) API クライアントとの相互作用	• diag_Tomcat_*.uc • diag_tomcat-rest*.uc
VMWS	ボイスメッセージング Web サービスとの相互作用	diag_Tomcat_*.uc
VUI	音声ユーザーインターフェイス	diag_CuCsMgr_*.uc

マクロトレースを有効にする

Unity Connection 機能の一般的な領域をトラブルシューティングする場合は、事前に選択されたマイクロトレースのセットであるマクロトレースを有効にします。たとえば、MWI の問題がある場合は、[MWI 問題のトレース (Trace for MWI Problems)] マクロトレースを有効にします。ただし、トレースを実行すると、システムパフォーマンスとハードディスク容量に影響を与える可能性があることに注意してください。



注意 マクロトレースを有効にすると、システムパフォーマンスが低下します。トレースは、トラブルシューティングの目的でのみ有効にします。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[トレース (Trace)] > [マクロトレース (Macro Traces)] を選択します。

[マクロトレース (Macro Traces)] ページが表示されます。

ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスで、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。

ステップ 3 有効にするマクロトレースのチェックボックスをオンにします。

ステップ 4 マクロトレースを展開し、有効にするレベルのチェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

ヒント Unity Connection の問題をトラブルシューティングするには、Cisco Unity Connection Serviceability および Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にする必要があります。Unity Connection コンポーネントのトラブルシューティングを行うには、Cisco Unity Connection Serviceability でトレースを有効にします。同様に、Cisco Unified Serviceability でサポートされているサービスをトラブルシューティングするには、Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にします。Cisco Unified Serviceability でトレースを有効にする方法については、

http://www.cisco.com/ja_jp/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html にある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド』を参照してください。

使用可能なマクロトレース

表 2: マクロトレース に、使用可能な各マクロトレース、分析対象の説明、および生成されるトレース ログのファイル名を示します。

表 2: マクロトレース

マクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
コールフロー診断	Unity Connection を介したコールのフロー	diag_CuCsMgr_*.uc
メッセージトラッキング トレース	メッセージ処理、配信から削除までメッセージを処理するオブジェクト	diag_CuSysAgent_*.uc diag_MTA_*.uc diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuImapSvr_*.uc diag_Tomcat_*.uc

マイクロトレース名	トレースの分析対象	トレースログのファイル名
コールコントロール (Miu) トレース	コールコントロール機能	diag_CuCsMgr_*.uc
MWI 問題のトレース	メッセージ受信インジケータ (MWI) のオンとオフの切り替え	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuNotifier_*.uc
その他の通知問題のトレース	通知およびアウトダイヤル機能	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuNotifier_*.uc
Unity の起動	Unity Connection のスタートアップ機能	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuNotifier_*.uc
会話トレース	会話の使用	diag_CuCsMgr_*.uc
音声ユーザーインターフェイス/音声認識トレース	音声ユーザーインターフェイス (VUI)	diag_CuCsMgr_*.uc
メディア (Wave) トレース	メディアおよび WAV ファイルの使用	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuMixer_*.uc
音声合成 (TTS) トレース	音声合成 (TTS) 機能、さらに TTS と対話する他の Cisco Unity Connection コンポーネントのトレースをログに記録できる	diag_CuCsMgr_*.uc
Unity Connection Serviceability Web サービス	Cisco Unified Serviceability のアクティビティ	diag_Tomcat_*.uc
ViewMail for Outlook	Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook のアクティビティ	diag_CuCsMgr_*.uc diag_CuImapSvr_*.uc diag_MTA_*.uc diag_Tomcat_*.uc
デジタルネットワーキング	デジタルネットワーキング機能	diag_CuReplicator_*.uc
シングルインボックス	シングルインボックス メッセージの同期	<yyyy_mm_dd フォーマットの日付>.stderrout.log.* diag_CuMbxSync_*.uc



第 4 章

Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータスとポートを管理する

• [Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータスとポートを管理する](#) (21 ページ)

Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータスとポートを管理する

Cisco Unity Connection Serviceability の [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページでは、Unity Connection クラスタ内のサーバーステータスを変更したり、サーバー上のすべてのポートが新しいコールを受け取らないようにしたり、サーバー上のすべてのポートを再起動してコールを受けたりできます。

該当する手順については、『Cisco Unity Connection インストール、アップグレード、およびメンテナンス ガイド リリース 15』の「[Cisco Unity Connection クラスタを設定する](#)」の章を参照してください。

https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/install_upgrade/guide/b_15cuciumg.html。



(注) Unity Connection クラスタ機能は、Cisco Business Edition とともに使用することはできません。



第 5 章

Cisco Unity Connection サービスを管理する

- [Cisco Unity Connection サービス](#) (23 ページ)
- [Control Center でサービスを管理する](#) (27 ページ)

Cisco Unity Connection サービス

Cisco Unity Connection には、[表 3 : Unity Connection サービス](#) に示すサービスがあります。

表 3 : *Unity Connection* サービス

サービス	説明	
ステータスのみのサービス		
Connection DB	このサービスは Unity Connection データベースを有効にし、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できます。	
Connection Server Role Manager	このサービスは、Unity Connection クラスタが設定され、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できる場合に、サーバーステータスを有効にします。	
Connection Serviceability	このサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability Administration インターフェイスを有効にします。無効化はコマンドライン インターフェイス (CLI) からのみ行なえます。	
重要なサービス		
Connection Conversation Manager	このサービスにより、Unity Connection がコールを処理できるようになります。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。	

サービス	説明
Connection Google Workspace Sync Service	Google Workspace サービスは、Unity Connection と Gmail サーバー上のメールボックスの間でメッセージを同期します。
Connection Mailbox Sync	メールボックス同期サービスは、Unity Connection と Exchange の間でメッセージを同期します。
Connection Message Transfer Agent	このサービスにより、メッセージストアへのメッセージの配信が可能になります。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Mixer	このサービスは、コール、録音されたメッセージ、および音声合成 (TTS) の音声 (メディアストリーム) を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Notifier	このサービスは、メッセージ受信インジケータ (MWI) のオンとオフの切り替えなど、メッセージの通知を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Smart License Manager Server	このサービスは、Cisco Unity Connection でのすべての Cisco Smart Software Licensing 操作を管理します。
基本サービス	
Connection Administration	このサービスは、Cisco Unity Connection Administration と、インターフェイスに保存されている設定を有効にします。
Connection DB Event Publisher	このサービスにより、Unity Connection データベースへの変更を Unity Connection コンポーネントに通知できます。
Connection SNMP Agent	このサービスは、Cisco-Unity-MIB を使用する Simple Network Management Protocol (SNMP) を有効にします。 SNMP の詳細については、 http://www.cisco.com/go/itkcommunicationsmanagement/communications にある『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド』の「簡易ネットワーク管理プロトコル」の章を参照してください。
オプションサービス	
Connection REST Tomcat	このサービスは、クライアントからの VMREST 要求を処理する Representational State Transfer (Rest) コンテナの操作を管理します。

サービス	説明
Connection Access Layer	このサービスにより、HTTP/SOAP Web サービスである Cisco Unity Access Layer (CUAL) を使用して、Unity Connection と他のサーバーとの間でユーザーデータを共有できます。たとえば、このサービスは、Cisco Business Edition または Cisco Unity を使用したデジタルネットワークで使えます。
Connection Branch Sync Service	このサービスは、Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 機能を有効にします。
Connection CM Database Event Listener	このサービスにより、Cisco Unified Communications Manager データベースの変更を検出できます。
Connection Database Proxy	このサービスにより、Unity Connection サーバーにインストールされていないツール (COBRAS、ユーザーデータダンプ、配信リストビルダーなど) は、ネットワーク上の Windows クライアントから ODBC を介して Unity Connection データベースに直接アクセスできます。 このサービスはデフォルトでは無効になっています。これらのツールのいずれかを使用するには、サービスを有効にし、サービスのタイムアウトを設定し、リモート管理者ロールを持つユーザーを作成する必要があります。詳細については、該当するツールのヘルプファイルを参照してください。
Connection Diagnostic Portal Service	このサービスにより、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の診断ポータルによる Unity Connection のデータへのアクセスが可能になります。
Connection Digital Networking Replication Agent	このサービスにより、デジタルネットワークの Unity Connection サーバー間でのデータの複製が可能になります。
Connection Directory Feeder	サイト間ネットワークの場合、このサービスはローカルサイトの変更追跡データベースでディレクトリの変更を確認し、リモートサイトゲートウェイのリーダーデータからのポーリング要求に応答します。
Connection File Syncer	このサービスは、Unity Connection クラスタのファイルの複製を有効にします。
Connection Groupware Caching Service	このサービスにより、Unity Connection は (Exchange、MeetingPlace、または MeetingPlace Express サーバーからの) 予定表データをキャッシュし、Exchange の連絡先をキャッシュできます。

サービス	説明
Connection HTTPS Directory Feeder	このサービスは、自身の変更追跡データベースと関連するローカルサブツリーロケーションのディレクトリ変更をチェックし、リモートロケーションのリーダータスクからのポーリングリクエストに応答します。
Connection IMAP Server	このサービスにより、IMAP クライアントが Unity Connection のデータにアクセスできるようになります。
Connection Inbox RSS Feed	このサービスは、RSS クライアントからのボイスメールをチェックするための RSS フィードを有効にします。
Connection Integrated Mailbox Configuration	このサービスにより、Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager の間でユーザーデータを共有できます。
Connection Jetty	このサービスは、Java Web クライアントを有効にします。
接続メッセージイベントサービス	このサービスにより、Cisco Unified Mobility Advantage による Unity Connection 上のボイスメッセージデータへのアクセスが可能になります。
Connection Personal Communication Assistant	このサービスにより、Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA) が Unity Connection 上のデータにアクセスできるようになります。
Connection Realtime Monitoring API	このサービスにより、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) による Unity Connection のデータへのアクセスが可能になります。
Connection Reports Data Harvester	このサービスにより、ログファイル内のデータをレポートデータベース内のエントリに変換できます。これは、レポートの生成に使用されます。
Connection REST Service	このサービスは、Representational State Transfer (REST) API クライアントを有効にします。
Connection SMTP Server	このサービスにより、SMTP サーバーが Unity Connection 上のデータにアクセスできるようになります。
Connection SpeechView	このサービスは、SpeechView 機能を有効にし、サードパーティの外部音声テキスト変換サービスと通信します。
Connection System Agent	このサービスは、管理者が Cisco Unity Connection Administration に入力できるスケジュールシステムタスク (MWI の再同期など) を有効にします。

サービス	説明
Connection Voicemail Web Service	このサービスにより、ビジュアルボイスメールなどの Cisco Unified Communications ウィジェットからボイスメール Web サービス (VMWS) を介して Unity Connection のデータにアクセスできます。
Connection Voice Recognition Transport	このサービスにより、音声ユーザーインターフェイス (VUI) の音声認識エンジンで使用される動的文法の生成と配置が可能になります。
Connection Voice Recognizer	このサービスは、音声ユーザーインターフェイス (VUI) の音声認識を可能にする音声認識エンジンです。

Control Center でサービスを管理する

Cisco Unity Connection Serviceability のコントロールセンターでは、次のタスクを実行できます。

- [オプションサービス (Optional Services)] セクションで Unity Connection サービスをアクティブおよび非アクティブにします。
- [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクションのサービスを除くすべての Unity Connection サービスを開始および停止します。

[重要なサービス (Critical Services)] セクションで Unity Connection サービスを停止すると、進行中のコールがドロップされ、Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーの通常の機能が低下する可能性があります。

Cisco Unity Connection クラスタが設定されている場合、プライマリステータスのサーバーの [クリティカルサービス (Critical Services)] セクションでサービスを停止すると、クラスタ内のサーバーのステータスが変更されます。

- Unity Connection サービスのステータスを表示します。
- Unity Connection サービスのステータスをリフレッシュします。



ヒント 問題をトラブルシューティングするには、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability 両方でサービスを管理する必要がある場合があります。



ヒント Cisco Unified Serviceability の使用方法の詳細については、『Cisco Unified Serviceability アドミネレーションガイド』を参照してください。

ここでは、次の5つの手順について説明します。適切な手順を実行して、Unity Connection サービスをアクティブ化、非アクティブ化、開始、または停止するか、サービスのステータスをリフレッシュします。アクティブ化、非アクティブ化、起動、および停止できるサービスは一度に1つだけです。

Control Center でサービスをアクティブにする

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceabilityで、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
 - ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
 - ステップ 3 [オプションサービス (Optional Services)] で、アクティブ化するサービスを見つけます。
 - ステップ 4 [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[アクティブ化 (Activate)] を選択します。
-

Control Center でサービスを非アクティブにする

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceabilityで、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
 - ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
 - ステップ 3 [オプションサービス (Optional Services)] の下で、非アクティブ化するサービスを探します。
 - ステップ 4 [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[非アクティブ化 (Deactivate)] を選択します。
-

Control Center でサービスを開始する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceabilityで、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3 開始するサービスを見つけます。

(注) 非アクティブになっているサービスは、アクティブにしてから起動する必要があります。

ステップ 4 [サービスステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[開始 (Start)] を選択します。

Control Center でサービスを停止する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。

ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。

ステップ 3 停止するサービスを見つけます。

(注) [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability で開始したり停止したりできません。これらのサービスを開始または停止するには、コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用する必要があります。

Unity Connection クラスタが設定されている場合、プライマリステータスのサーバーの [クリティカルサービス (Critical Services)] セクションでサービスを停止すると、クラスタ内のサーバのステータスが変更されます。サービスの停止時にステータスが変更されないようにするには、Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページの [パブリッシャサーバーが失敗した場合にサーバーステータスを自動的に変更する (Automatically Change Server Status When the Publisher Server Fails)] チェックボックスをオフにする必要があります。

ステップ 4 [サービスステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[停止 (Stop)] を選択します。

(注) [重要なサービス (Critical Services)] セクションで Unity Connection サービスを停止すると、進行中のコールがドロップされ、Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーの通常の機能が低下する可能性があります。

アクティブ化されていないサービスは、開始または停止できません。

ステップ 5 クラスタサーバーのステータスが変更されたことを確認するプロンプトが表示されたら、[OK] を選択します。

Control Center でサービスステータスを更新する

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。

ステップ 2 [サーバー (Server)] ドロップダウンボックスから、該当する Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを選択し、[移動 (Go)] を選択します。

ステップ 3 [更新 (Refresh)] を選択します。

ステータス情報が更新され、最新のステータスが反映されます。



第 6 章

レポートを使用する

- レポートを理解する (31 ページ)
- レポート構成パラメータを設定する (36 ページ)
- レポートを生成、表示する (37 ページ)

レポートを理解する

Cisco Unity Connection Serviceability を使用すると、システム設定とコールハンドラに関する情報をレポートに収集できます。

表 4 : Cisco Unity Connection Serviceability で使用できるレポートに、Cisco Unity Connection Serviceability で生成できるレポートを示します。

表 4 : Cisco Unity Connection Serviceability で使用できるレポート

レポート名	出力の説明
電話インターフェイスのログオン失敗	電話による Unity Connection へのサインイン試行が失敗するたびに、次の情報が含まれます。 <ul style="list-style-type: none">• サインインに失敗したユーザーの名前、エイリアス、発信者 ID、および内線番号。• 失敗したログオンが発生した日時。• ユーザーのサインイン失敗の最大数に到達したかどうか。

レポート名	出力の説明
ユーザー	<p>各ユーザーに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 姓、名、およびエイリアス。 • ユーザーに関連付けられている Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーを識別する情報。 • 請求 ID、サービスクラス、および内線番号。 • アカウントがロックされているかどうか。 • ユーザーがパーソナル着信転送ルールを有効にしていたかどうか。
メッセージトラフィック	<p>次のトラフィックカテゴリの合計が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 音声。 • Fax。 • 電子メール。 • 不達確認 (NDR)。 • 配信確認。 • 開封確認。 • 1 時間ごとの合計。 • 日次合計。
ポートアクティビティ	<p>ボイス メッセージ ポートに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前。 • 処理された着信コールの数。 • 処理された発信 MWI コールの数。 • 処理された発信 AMIS コールの数。 • 処理された発信通知コールの数。 • 処理された発信 TRaP コールの数。 • 処理されたコールの総数。

レポート名	出力の説明
メールボックスストア	<p>指定したメールボックスストアに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • メールデータベース名。 • 表示名。 • サーバー名。 • アクセスが可能かどうか。 • メールボックスストアのサイズ。 • 最後のエラー。 • ステータス。 • メールデータベースを削除できるかどうか。
ダイヤルプラン	<p>Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーで設定されているサーチスペースのリストと、各サーチスペースに割り当てられたパーティションの順序付きリストが含まれます。</p> <p>サーバーがデジタルネットワークの一部である場合、ネットワーク上の他の Unity Connection ロケーションの検索スペースと関連するパーティションメンバーシップも一覧表示されます。</p>
ダイヤル検索範囲	<p>Unity Connection ディレクトリで設定されている指定されたパーティション内のすべてのユーザーとその内線番号のリストを含めます。パーティションが指定されていない場合は、ディレクトリに設定されているすべてのパーティションのすべてのユーザーとその内線番号が表示されます。</p>
ユーザーの電話ログインと MWI	<p>電話機のログイン、MWI アクティビティ、およびユーザーごとの電話機デバイスへのメッセージ通知に関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、およびサービスクラス。 • 各アクティビティの日付と時刻。 • 各アクティビティのソース。 • アクションが完了しました（ログイン、MWI オンまたはオフ、電話ダイヤルアウトなど）。 • ダイヤルアウト番号と結果（電話デバイスへのメッセージ通知にのみ適用）。 • ログイン時のユーザーの新しいメッセージの数。

レポート名	出力の説明
ユーザー メッセージ アクティビティ	<p>ユーザーごとに送受信されたメッセージに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、およびサービスクラス。 • 各メッセージの日付と時刻。 • メッセージのタイプ。 • アクションが完了しました（例えば、新しいメッセージ、メッセージが保存されました、など）。 • メッセージ送信者に関する情報。
配信リスト	<p>次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • リストの名前と表示名。 • リストが作成された日付と時刻。（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。 • リストに含まれるユーザーの数。 • [リストメンバーを含める (Include List Members)]チェックボックスをオンにすると、リストのメンバーである各ユーザーのエイリアスのリストが表示されます。
ユーザーのロックアウト	<p>ユーザーエイリアス、ユーザーの失敗したログオン試行回数、クレデンシャルタイプ（結果が「4」の場合は Unity Connection キャンパセーションからのログオン試行を示し、結果が「3」の場合は Web アプリケーションからのログオン試行を示します）、およびアカウントがロックされた日時。</p> <p>（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</p>
未使用のボイスメールアカウント	<p>ユーザーエイリアスと表示名、およびユーザーアカウントが作成された日時が含まれます。</p> <p>（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</p>
転送コール請求	<p>各コールに関する次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザーの名前、内線番号、および請求 ID。 • コールが発生した日付と時刻。 • ダイヤルされた電話番号。 • 転送の結果（接続、無応答 (RNA)、通話中、または不明）。

レポート名	出力の説明
発信課金詳細	<p>日別およびコールを発信したユーザーの内線番号別に並べ替えられた次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、および課金 ID。 • コールが発生した日付と時刻。 • 呼び出された電話番号。 • コールの結果（接続、無応答（RNA）、通話中、または不明）。 • コールの長さ（秒単位）。
発信課金要約	<p>日付順に、コールを発信したユーザーの名前、内線番号、および課金 ID に従って配置されます。これは24時間のリストであり、各時間のスパンに指定されたダイヤルアウト時間が秒単位で示されます。</p>
コールハンドラトラフィック	<p>各コールハンドラに関する次の情報が、1日の各時間の行に含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • コールの総数。 • 電話機のキーパッドの各キーが押された回数。 • 内線番号。 • 無効な内線番号。 • グリーティング後アクションが発生した回数。 • 発信者が電話を切った回数。
システム設定	<p>Unity Connection システム設定のすべての側面に関する詳細情報が含まれます。</p>
ユーザー別 SpeechView アクティビティレポート	<p>特定の期間中の特定のユーザーに関する、文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の総数が含まれています。レポートがすべてのユーザーに対して実行された場合、出力はユーザーごとに分割されます。</p>
SpeechView アクティビティ要約レポート	<p>特定の期間におけるシステム全体の文字変換されたメッセージ、失敗した文字変換、および切り捨てられた文字変換の合計数が含まれます。メッセージが複数の受信者に送信された場合でも、そのメッセージは1回しか文字変換されないため、文字変換アクティビティは1回だけカウントされます。</p>

レポート名	出力の説明
HTTPS ネットワーキング同期エラーレポート	<p>(HTTPS ネットワーキングにのみ適用) ディレクトリ同期中に同期されないディレクトリ オブジェクトに関連付けられた次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 作成日 • 失敗したオブジェクトID • USN • オブジェクトタイプ • ロケーションの表示名 • HTTP(S) リンク • エラーメッセージ

レポート構成パラメータを設定する

Cisco Unity Connection は、レポートを生成できるデータを収集して保存するように自動的に設定されます。このセクションにリストされているパラメータは、生成するレポート出力に応じて調整できます。すべてのレポートパラメータ設定は、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細 (Advanced)] > [レポート (Reports)] ページにあります。

レポートデータは、データの保持に設定したパラメータに応じて、徐々に上書きされます。履歴目的でレポートを保持する場合は、定期的にレポートを生成するスケジュールを作成し、Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーとは別の場所に保存することを推奨します。

- **データ収集サイクル間のミリ秒 (Milliseconds Between Data Collection Cycles)** : デフォルトで 30 分 (1,800,000 ミリ秒) に設定されます。この設定は、レポートデータの収集サイクル間で Unity Connection が待機する時間を制御します。
- **レポートデータベースにデータを保持する日数 (Days to Keep Data in Reports Database)** : デフォルトで 180 日に設定されます。生成するレポートの時間範囲にこの日数よりも多くの日数を指定した場合でも、データの日数はここで設定した日数によって制限されることに注意してください。
- **レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)** : デフォルトで 25,000 レコードに設定されます。このフィールドに許容される最大値は 30,000 レコードです。生成するレポートが許可されている最大レコード数を超過している場合は、レポートを分割して生成できます (たとえば、各反復に含まれる日付範囲やユーザーアカウントの数を減らすなど)。



(注) ユーザーメッセージアクティビティレポートの[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)]設定は、レポートのサイズが原因で、デフォルトの 25,000 レコードではなく、15,000 レコードに制限されています。

- **進行状況インジケータを表示するために必要な最小レコード数 (Minimum Records Needed to Display Progress Indicator)** : デフォルトでは 2,500 レコードに設定されています。このフィールドに許容される最大値は 10,000 レコードです。進行状況インジケータの目的は、リクエストしたレポートが大きく、完了までに時間がかかる可能性がある場合に警告することです。Unity Connection では、レポートはブラウザ内から生成され、レポートの生成中はブラウザセッションを開いたままにする必要があります。データベースのサイズと生成されるレポートのタイプによっては、レポートの生成に時間がかかる場合があります。その間、ブラウザを使用することはできないため、Connection Administration セッションを開いたままにする必要があります。

レポートを生成、表示する

レポートを生成するときに、次の一部またはすべてを指定できます。

- レポートに含めるオブジェクト (ユーザーアカウントやコールハンドラなど)。
- 含める日付と時間範囲。
- レポート内のデータのソート順序。

レポートには、次のいずれかのファイル形式を選択できます。

Web ページ	HTMLファイル。レポート出力が Web ブラウザに表示されます。 小さなレポートをすばやく表示するには、この形式を選択します。 アーカイブの目的で、PDF レポートを生成することをお勧めします。
カンマ区切ファイル	テキストファイル (カンマ区切り (CSV) ファイルとも呼ばれます)。レポート出力は、カンマで区切られたデータの文字列として表示されます。 スプレッドシートアプリケーションなどの別のアプリケーションで情報を表示または印刷する場合は、この形式を選択します。
PDF ファイル	レポート出力は、印刷および保存が可能な PDF として表示されます。 レポートをアーカイブする場合は、この形式を選択することをお勧めします。



- (注) [生成されたPDF または CSV レポートのチェックサム (SHA512) (Checksum (SHA512) for Generated PDF or CSV Report)] リンクがページの最後に表示されます。リンクをクリックすると、レポートの SHA-512 チェックサム値が表示され、ファイルの整合性がチェックされます。

レポートを生成する最適な時間は、システムがビジーでないときです。つまり、Unity Connection が多くのコールを処理していない通常の営業時間後、または他のプロセスが実行されていないとき（たとえば、フルバックアップの前後など）です。レポートを生成するリクエストはキューに入れられます。複数のレポートが（別々のブラウザから）一度に生成された場合、レポートは順番に待機し、一度に 1 つだけが処理されます。



- 注意** システムがビジー状態のときに大きなレポートを生成すると、システムリソースが使用され、システムユーザーの応答時間が遅くなる可能性があります。

レポートは事前にスケジュールできないことに注意してください。レポートの生成中に Unity Connection または Cisco Business Edition サーバーをシャットダウンしたり、Connection の管理ブラウザセッションを閉じたりすると、レポートの生成はキャンセルされます。

レポートを生成、表示する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] > [レポート (Reports)] を選択します。
- ステップ 2** [有用性レポート (Serviceability Reports)] ページで、生成するレポートの名前を選択します。
- ステップ 3** レポート出力に適切なファイル形式を選択します。
- ステップ 4** フィールドが使用可能な場合は、開始および終了の月、日、年、および時刻を選択して、日付範囲を設定します。
- ステップ 5** 必要に応じて、他のパラメータを設定します。
- ステップ 6** [レポートの生成 (Generate Report)] を選択します。
- ステップ 7** **ステップ 3** で選択したファイル形式に応じて、レポート出力を表示します。

Web ページ	ブラウザウィンドウに出力が表示されます。
カンマ区切ファイル	[ファイルのダウンロード (File Download)] ダイアログボックスが表示され、イメージファイルを開くか保存するかを聞かれます。
PDF ファイル	[ファイルのダウンロード (File Download)] ダイアログボックスが表示され、イメージファイルを開くか保存するかを聞かれます。



第 7 章

音声ネットワークマップツールを使用する

この章では、Cisco Unity Connection Serviceability で音声ネットワークマップツールを使用する方法について説明します。

- [音声ネットワークマップツールを理解する \(39 ページ\)](#)
- [Unity Connection サイト内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する \(40 ページ\)](#)
- [音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する \(41 ページ\)](#)

音声ネットワークマップツールを理解する

音声ネットワークマップツールは、Unity Connection サイト内のロケーションの正常性を統合して視覚的に表示します。（このツールは、サイト間ゲートウェイとして機能するサイト内の場所も識別しますが、他のサイトに関する正常性情報は表示しません）

このツールを使用すると、サイト内のレプリケーションの問題をすばやく特定し、サイト内の任意の2つのロケーション間のレプリケーションのステータスに関する情報を取得できます。

このツールには、サイト表示、データ表示、およびサイト表示に表示されるアイコンの意味を説明するキーが含まれています。

サイト表示には、Unity Connection サイト内の各ロケーションのアイコンが含まれています。アイコン自体は、ロケーションの正常性を示します（場合によっては、ツールがロケーションからデータを収集できないことを示します）。

データ表示には、サイト表示で選択したロケーションのペアに関する情報が表示されます。この情報には、1つのロケーションが現在別のロケーションとともにディレクトリ情報をプルまたはプッシュしているかどうか、およびロケーションとの間で送受信されるレプリケーションメッセージのUSNまたはシーケンス番号に関する情報が含まれます。（2つのロケーションが完全に同期されている場合、レプリケーションアップデートを送信しているロケーションの [最後に送信されたUSN (Last USN Sent)] および [最後に応答確認されたUSN (Last USN Acknowledged)] の値は、アップデートを受信しているロケーションの [最後に受信されたUSN (Last USN Received)] の値と等しくなります。レプリケーション中は、[最後に応答確認されたUSN (Last USN Acknowledged)] の値が [最後に送信されたUSN (Last USN Sent)] の値よりも遅れることがあります）。Cisco Unity Connection Administration でもプッシュ/プル状態と USN

情報を確認できますが、音声ネットワークマップツールを使用すると、すべての情報を1つのビジュアルディスプレイに表示することで、情報に簡単にアクセスできます。

サイト表示のアイコンの詳細を表示するには、キーを使用します。ポインタをキーのアイコンの上に移動すると、そのアイコンに関する情報が表示されます。[(詳細) (More)] リンクを選択すると、追加のアイコンを表示できます。



ヒント ロケーションアイコンを右クリックすると、そのロケーションの Cisco Unity Connection Serviceability または Cisco Unity Connection Administration にアクセスするためのオプションが表示されます。ロケーションがサイト間リンクへのゲートウェイである場合は、リモートサイトのサーバーのマップも表示できます。

Unity Connection サイト内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する

音声ネットワークマップツールが Unity Connection サイト内の他の場所から必要なデータを収集するには、ツールを使用する場所に、サイト内の他の場所のサインイン情報が必要です。サインイン情報はサイト内のロケーション間で複製されないため、サイト内の複数のロケーションで音声ネットワークマップツールを使用する場合は、ツールを使用するロケーションごとにこのセクションの手順を実行します。



(注) サインイン情報は、Unity Connection Administration の一括編集モードでネットワーク全体のオブジェクトを編集するときにも使用されます。サインイン情報に加えた変更は、一括編集モードへのアクセスにも影響します。

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Unity Connection ロケーションのパスワード (Unity Connection Location Passwords)] を選択します。
- ステップ 2 [エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページで、リストから Unity Connection の場所を選択します。
- ステップ 3 [エイリアス (Alias)] フィールドに、リモートサーバーへのサインインに使用するアカウントのユーザー名を入力します。アカウントは、システム管理者ロールを持っている必要があります。
- ステップ 4 [パスワード (Password)] フィールドに、リモートサーバーへのサインインに使用するアカウントのパスワードを入力します。
- ステップ 5 [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 6 [保存 (Save)] を選択します。

ヒント 必要に応じてのみリモートアクセスを設定できます。リモートアクセスが不要になった場合は、[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Password)] ページで該当するアカウントの横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択することで、サインイン情報を削除できます。

ステップ 7 Unity Connection サイト内の追加の場所へのリモートアクセスを設定するには、必要に応じて [ステップ 2](#) ~ [6](#) を繰り返します。

音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する

音声ネットワークマップツールを使用するには、ツールが必要なデータを収集できるように、Unity Connection サイト内の他の場所へのリモートアクセスを設定しておく必要があります。[Unity Connection サイト内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する](#) を参照してください。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] メニューの [音声ネットワークマップ (Voice Network Map)] を選択します。
- ステップ 2** [音声ネットワークマップ (Voice Network Map)] ページで、複製ステータス情報を表示する最初のロケーションを選択します。
- ステップ 3** [ステップ 2](#) で選択したロケーションと別のロケーションとの間で送受信された USN メッセージに関するレプリケーションの状態とデータを表示するには、ポインタを 2 番目のロケーションに移動します。
- ヒント** ポインタを新しい位置に移動することで、2 番目の位置をすばやく変更できます。または、情報表示を 1 組のロケーションに「ロック」するには、Ctrl キーを押しながら 2 番目のロケーションを選択します。ロックを解除するには、Ctrl キーを押して 2 番目の場所を選択する操作を繰り返します。
- ステップ 4** 最初のロケーションを変更するには、新しいロケーションを選択し、[ステップ 3](#) を繰り返します。
- ステップ 5** ツールは、指定した更新間隔に基づいて表示情報を定期的に更新します。更新間隔を変更するには、次の手順を実行します。
- [設定 (Config)] タブを選択します。
 - [更新間隔 (Update Interval)] フィールドに、表示情報を更新する頻度の値を入力します。最小値は 15 秒で、デフォルト値は 30 秒です。この間隔は、Tomcat サービスが再起動されるたびにデフォルトにリセットされることに注意してください。
 - [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** 現在のデータが引き続き表示されるように定期的な更新を一時停止するには、[一時停止 (Pause)] タブを選択します。タブのラベルが [再開 (Resume)] に変わります。これを選択すると、ツールの定期的な更新が再開されます。

■ 音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する

ステップ7 次の更新間隔を待たずにレプリケーション情報の即時更新を実行するには、**[更新 (Update)]** タブを選択します。



第 8 章

HTTPS ネットワーキングで音声ネットワークマップツールを使用する

- [HTTPS ネットワーキングの音声ネットワークマップツールを理解する \(43 ページ\)](#)
- [HTTPS ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する \(44 ページ\)](#)
- [音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する \(45 ページ\)](#)

HTTPS ネットワーキングの音声ネットワークマップツールを理解する

音声ネットワークマップツールは、HTTPS Cisco Unity Connection ネットワーク内のロケーションの正常性を統合して視覚的に表示します。

このツールを使用すると、ネットワーク内のレプリケーションの問題をすばやく特定し、ネットワーク内の 2 つ以上の場所間のレプリケーションのステータスに関する情報を取得できます。

このツールには、ネットワーク表示、データ表示、およびネットワーク表示に表示されるアイコンの意味を説明するキーが含まれています。

ネットワーク表示には、HTTPS ネットワーク内の各場所のアイコンが含まれています。アイコン自体は、ロケーションの正常性を示します（場合によっては、ツールがロケーションからデータを収集できないことを示します）。たとえば、特定のロケーションのパスワードが設定されていない場合、ネットワークディスプレイのロケーションにマウスを合わせると、対応するメッセージが表示されます。

データ表示には、ネットワーク表示で選択したロケーションのペアに関する情報が表示されます。この情報には、ホストアドレス、表示名、最終同期時刻、レプリケーションセット、最大 USN、最後の USN、およびネットワーク内の 2 つの場所間の同期モードが含まれます。ディレクトリ同期に関連するフィールドの詳細については、Cisco Unity Connection Administration の対応するページに移動し、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照してください。

ネットワーク表示のアイコンの詳細を表示するには、キーを使用します。ポインタをキーのアイコンの上に移動すると、そのアイコンに関する情報が表示されます。[(詳細) (More)] リンクを選択すると、追加のアイコンを表示できます。



ヒント ロケーションアイコンを右クリックすると、そのロケーションの Cisco Unity Connection Serviceability または Cisco Unity Connection Administration にアクセスするためのオプションが表示されます。

HTTPS ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する

音声ネットワークマップツールが HTTPS ネットワーク内の他の場所から必要なデータを収集するには、ツールを使用する場所に HTTPS ネットワーク内の他の場所のサインイン情報が必要です。サインイン情報はネットワーク内のロケーション間では複製されないため、ネットワーク内の複数のロケーションで音声ネットワークマップツールを使用する場合は、ツールを使用するロケーションごとにこのセクションの手順を実行します。



(注) サインイン情報は、Unity Connection Administration の一括編集モードでネットワーク全体のオブジェクトを編集するときにも使用されます。サインイン情報に加えた変更は、一括編集モードへのアクセスにも影響します。

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Unity Connection ロケーションのパスワード (Unity Connection Location Passwords)] を選択します。
- ステップ 2** [エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページで、リストから Unity Connection の場所を選択します。
- ステップ 3** [エイリアス (Alias)] フィールドに、リモートサーバーへのサインインに使用するアカウントのユーザー名を入力します。アカウントは、システム管理者ロールを持っている必要があります。
- ステップ 4** [パスワード (Password)] フィールドに、リモートサーバーへのサインインに使用するアカウントのパスワードを入力します。
- ステップ 5** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 6** [エンタープライズ管理パスワードの保存 (Stored Enterprise Administration Passwords)] で、リモートアクセスを設定する Unity Connection ロケーションに対応するチェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。

ヒント 必要に応じてのみリモートアクセスを設定できます。リモートアクセスが不要になった場合は、[エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Password)] ページで該当するアカウントの横にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択することで、サインイン情報を削除できます。

ステップ 8 HTTPS ネットワーク内の追加の場所へのリモートアクセスを設定するには、必要に応じて [ステップ 2～7](#) を繰り返します。

音声ネットワークツールで複製ステータス情報を表示する

音声ネットワークマップツールを使用するには、ツールが必要なデータを収集できるように、HTTPS ネットワーク内の他の場所へのリモートアクセスを設定しておく必要があります。[HTTPS ネットワーク内の他の Unity Connection ロケーションにリモートアクセスを設定する](#)を参照してください。

ステップ 1 Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] メニューの [音声ネットワークマップ (Voice Network Map)] を選択します。

ステップ 2 [音声ネットワークマップ (Voice Network Map)] ページで、複製情報を表示する最初のロケーションを選択します。

ステップ 3 [ステップ 2](#) で選択したリモート ロケーションと別のロケーションに関連付けられているレプリケーションセットや最後の USN などのレプリケーション情報を表示するには、ポインタを 2 番目のロケーションに移動します。

VNMAP ツールを使用して、HTTPS ネットワーク内の参照ロケーションに対して直接接続されているロケーションと間接的に接続されているロケーションを表示することもできます。

- ロケーションを選択せずにネットワークディスプレイの任意のロケーションにポインタを合わせると、データ表示セクションに次の情報が表示されます。

- ホストアドレス
- 表示名
- 再試行キューのサイズ

ヒント ポインタを新しい位置に移動することで、2 番目の位置をすばやく変更できます。または、情報表示を 1 組のロケーションに「ロック」するには、Ctrl キーを押しながら 2 番目のロケーションを選択します。ロックを解除するには、Ctrl キーを押して 2 番目の場所を選択する操作を繰り返します。

ステップ 4 最初のロケーションを変更するには、新しいロケーションを選択し、[ステップ 3](#) を繰り返します。

ステップ 5 ツールは、指定した更新間隔に基づいて表示情報を定期的に更新します。更新間隔を変更するには、次の手順を実行します。

- [設定 (Config)] タブを選択します。

- [更新間隔 (Update Interval)] フィールドに、表示情報を更新する頻度の値を入力します。最小値は15秒で、デフォルト値は30秒です。この間隔は、Tomcat サービスが再起動されるたびにデフォルトにリセットされることに注意してください。
- [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 6 現在のデータが引き続き表示されるように定期的な更新を一時停止するには、[一時停止 (Pause)] タブを選択します。タブのラベルが [再開 (Resume)] に変わります。これを選択すると、ツールの定期的な更新が再開されます。

ステップ 7 次の更新間隔を待たずにレプリケーション情報の即時更新を実行するには、[更新 (Update)] タブを選択します。



索引

C

Cisco Unified リアルタイム監視ツール<Default Font> RTMT を参照 [5](#)

Cisco Unity Connection Serviceability の機能 [1](#)

F

Firefox、管理者ワークステーションに設定 [2](#)

I

Internet Explorer、管理者ワークステーションの設定 [2](#)

R

RTMT、アラームの収集と表示への使用 [5](#)

S

SpeechView アクティビティ要約レポート、説明 [35](#)

SQL データベース、アラーム定義の検索 [5](#)

あ

アクセス [3-4](#)

 Cisco Unity Connection Serviceability [3](#)

 ヘルプ [4](#)

アラーム [5-6](#)

 概要 [5](#)

 シビラティ (重大度) [6](#)

 設定 [6](#)

 定義 [5](#)

 定義の表示 [6](#)

 データベースで定義の検索 [5](#)

 イネーブル化 [6](#)

い

インターフェイス、使用 [4](#)

インターフェイスの使用 [4](#)

お

音声ネットワーク マップ ツール [39-41, 43-45](#)

 Connection サイト内の他の Connection ロケーションへのリモートアクセスの設定 [40, 44](#)

 概要 [39, 43](#)

 レプリケーションステータス情報の表示 [41](#)

 レプリケーションステータス情報の表示 [45](#)

か

概要 [1, 39, 43](#)

 Cisco Unity Connection Serviceability [1](#)

 音声ネットワーク マップ ツール [39, 43](#)

管理 [21](#)

 Cisco Unity Connection クラスタのサーバーステータス [21](#)

 Cisco Unity Connection クラスタのポート [21](#)

管理者ワークステーション、ブラウザの設定 [2](#)

き

機能サービス [23, 27](#)

 開始、停止、再起動、更新 [27](#)

 リスト [23](#)

こ

コールハンドラ トラフィック レポート、説明 [35](#)

コントロールセンター [23, 27](#)

 サービスの管理に使用 [27](#)

 サービスのリスト [23](#)

さ

サーバーステータス、Cisco Unity Connection クラスタでの管理 [21](#)

サービス [23, 27](#)

 アクティブ化 [27](#)

 起動 [27](#)

 停止 [27](#)

 非アクティブ化 [27](#)

サービス (続き)

リスト [23](#)

リフレッシュ [27](#)

サービスのアクティブ化 [27](#)

サービスの開始 [27](#)

サービスの更新 [27](#)

サービスの停止 [27](#)

サービスの非アクティブ化 [27](#)

し

システム設定レポート、説明 [35](#)

診断トレース、概要 [7](#)

せ

設定 [2, 40, 44](#)

Connection サイト内の他の Connection ロケーションへのリモートアクセス、音声ネットワークマップツール用 [40, 44](#)

管理者ワークステーションのブラウザ [2](#)

た

ダイヤル検索範囲レポート、説明 [33](#)

ダイヤルプランレポート、説明 [33](#)

て

データベース、アラーム定義の検索 [5](#)

転送コール請求レポート、説明 [34](#)

と

トレース [7-9, 17-18](#)

概要 [7](#)

マイクロ、有効化 [8](#)

マイクロ、リスト [9](#)

マクロ、有効化 [17](#)

マクロ、リスト [18](#)

は

バージョン、検索 [4](#)

バージョンの検索 [4](#)

配信リストレポート、説明 [34](#)

発信課金詳細レポート、説明 [35](#)

発信課金要約レポート、説明 [35](#)

パラメータ、レポートの設定 [36](#)

ひ

表示 [37, 41, 45](#)

音声ネットワークマップツールの複製ステータス情報 [41, 45](#)

レポート [37](#)

ふ

ブラウザ、管理者ワークステーションの設定 [2](#)

へ

ヘルプ、アクセス [4](#)

ほ

ポート、Cisco Unity Connection クラスタでの管理 [21](#)

ポートアクティビティレポート、説明 [32](#)

ま

マイクロトレース [8-9](#)

有効化 [8](#)

リスト [9](#)

マクロトレース [17-18](#)

有効化 [17](#)

リスト [18](#)

み

未使用のボイスメールアカウントレポート、説明 [34](#)

め

メールボックスストア レポート、説明 [33](#)

メッセージトラフィックレポート、説明 [32](#)

ゆ

ユーザーの電話ログインと MWI レポート、説明 [33](#)

ユーザーのロックアウト レポート、説明 [34](#)

ユーザー別 SpeechView アクティビティレポート、説明 [35](#)

ユーザーメッセージアクティビティ レポート、説明 [34](#)

ユーザーレポート、説明 [32](#)

れ

レポート [31, 36-37](#)

構成パラメータの設定 [36](#)

レポート (続き)

生成 [37](#)説明 [31](#)表示 [37](#)レポート構成パラメータの設定 [36](#)レポートの生成 [37](#)

翻訳について

このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。