



INDEX

A

ACS

definition [GL-i](#)

add a new device [7-6](#)

AddDeviceExample [7-1](#)

alert messages

alerts, definition [GL-i](#)

API [1-1, 2-2, 3-1, 4-1](#)

API, definition [GL-i](#)

Associate device record [7-6](#)

atomic [4-2](#)

audit logs, definition [GL-i](#)

authentication [3-2](#)

autoconfiguration server

See ACS

B

batch results [4-7](#)

C

caching, definition [GL-i](#)

cipher suites

definition [GL-i](#)

close connection [3-2](#)

Compile [7-1](#)

configure system [1-2](#)

connection [3-1](#)

connection errors [6-1](#)

connect simple client [7-1](#)

container [4-8](#)

customer premises equipment, definition [GL-i](#)

CWMP

definition [GL-i](#)

D

deadlock [5-4](#)

deployment [2-3](#)

Device [1-2](#)

documentation

conventions [3-vi](#)

organization [3-v](#)

related documents [3-vii](#)

DPE [2-1](#)

DPE (Device Provisioning Engine)

definition [GL-ii](#)

E

event reliability [5-2](#)

executes [4-2](#)

F

FQDN

definition [GL-ii](#)

I

instructions

generation, definition [GL-ii](#)

IP address

definition [GL-ii](#)

L

licenses [7-1](#)
lost events [5-2](#)

N

NAT, definition [GL-ii](#)
network address translation
 See NAT
Network Time Protocol, definition [GL-ii](#)
notes
 significance of [3-vii](#)

P

PACE Connection Object example [7-2](#)
Provisioning [1-2](#)
provisioning [2-3, 4-1](#)
provisioning API, definition [GL-iii](#)
provisioning groups
 definition [GL-iii](#)
publishing, definition [GL-iii](#)

R

RDU [2-1](#)
RDU (Regional Distribution Unit)
 definition [GL-iii](#)
reconnection [3-2](#)
reconnects [3-2](#)
redundancy, definition [GL-iii](#)
register events [5-2](#)

S

Secure Sockets Layer
 See SSL

shared secret
 definition [GL-iii](#)
SSL
 definition [GL-iii](#)
System [1-2](#)

T

TCP [3-2](#)
template files, developing
 template file definition [GL-iii](#)
TLS
 definition [GL-iv](#)
 See SSL
TR-069, definition [GL-iv](#)
Transport Layer Security
 See TLS

V

VoIP, definition [GL-iv](#)

W

warning [6-2](#)
watchdog process
 agent, definition [GL-iv](#)