Comment prendre une capture réseau à partir de Unity Connection ?

Contenu

[Introduction](#)
[Q. Comment prendre une capture réseau à partir de Unity Connection ?](#)

Introduction

Cet article décrit comment prendre une capture réseau à partir de Unity Connection. Des instructions sont données afin de collecter les journaux à partir de l'outil Real Time Monitor Tool (RTMT) et de l'interface de ligne de commande.

Q. Comment prendre une capture réseau à partir de Unity Connection ?

A. Vous pouvez prendre une capture de renifleur à partir de la ligne de commande ou de l'interface de ligne de commande de Unity Connection. Afin de démarrer la capture, entrez cette commande avec le nom de fichier souhaité :

```
utils network capture eth0 size ALL count 100000 file
```

Appuyez sur **Entrée** pour démarrer la capture, et **Ctrl-C** pour arrêter la capture.

Pour collecter la capture, procédez comme suit :

- Vous pouvez collecter une capture à partir de RTMT de la même manière que vous rassemblez une trace.
  Note: Lorsque vous cochez les cases, la capture ne se trouve pas sur la première page d'éléments, mais en bas de la deuxième page.Accédez à **RTMT > Trace & Log Central > Collecter des fichiers**.Cliquez sur **Next** (Suivant). Cochez la case **Journaux de capture de paquets**.Sélectionnez le délai d'exécution de la capture et l'emplacement vers lequel vous souhaitez effectuer le téléchargement.
- Vous pouvez collecter une capture via CLI. Afin d'afficher le répertoire où la capture est placée, entrez la commande **file list activelog /platform/cli/***.Afin de télécharger le fichier sur un serveur SFTP, entrez la commande **file get activelog /platform/cli/<filename>**.**Note**: Une fois la

commande entrée, des informations supplémentaires concernant l'accès au serveur SFTP sont requises.