

# Cisco Meeting Serverのロードバランシングロジック

## 目次

[はじめに](#)

[前提条件](#)

[要件](#)

[使用するコンポーネント](#)

[CMSのロードバランシングアルゴリズムとは何ですか。](#)

[ロードバランシングアルゴリズムの例](#)

[例 1 : Call Bridgeのロードなし](#)

[例 2 : Call Bridgeグループのスペースにすでに参加している参加者](#)

[シナリオ1.アクティブスペースと既存の会議しきい値よりも低い負荷\(80 %\)](#)

[シナリオ2.アクティブスペースと既存の会議しきい値を超える負荷\(80 %\)](#)

[例 3 : 既存の会議しきい値を超えるコールブリッジでのコールランディング](#)

## はじめに

このドキュメントでは、Cisco Meeting Server(CMS) ( 以前のAcano製品 ) のロードバランシングのロジックについて説明します。このロジックについては、[Load Balancingのホワイトペーパーで説明しています](#)。このドキュメントでは、このプロセスをフローチャートで視覚化し、選択アルゴリズムの詳細を説明します。

## 前提条件

### 要件

次の項目に関する知識が推奨されます。

- Cisco Meeting Server Call Bridgeコンポーネント ( およびそのクラスタリング )
- Cisco Meeting Server APIの設定

### 使用するコンポーネント

このドキュメントの情報は、Cisco Meeting Serverバージョン2.4.xに基づくものです。

本書の情報は、特定のラボ環境にあるデバイスに基づいて作成されたものです。このドキュメントで使用するすべてのデバイスは、初期 ( デフォルト ) 設定の状態から起動しています。本稼働中のネットワークでは、各コマンドによって起こる可能性がある影響を十分確認してください。

## CMSのロードバランシングアルゴリズムとは何ですか。

会議リソースを効率的に使用するために、ロードバランシングはCMSのバージョン2.1で導入さ

れました。同じスペースをホストするコールブリッジ間の分散コールの数を最小限に抑えようとし  
ます。このメカニズムは、Session Initiation Protocol(SIP)のReplaceヘッダーに基づいており、  
コール制御としてCisco Unified Communications Manager(CUCM)でサポートされています。また  
、CMSバージョン2.4以降と組み合わせて、ExpresswayバージョンX8.11以降でもサポートされ  
ています。CMAコール(シッククライアントとWebRTCタイプの両方)は、CMSバージョン  
2.3以降と同様にロードバランシングできます。

注：現時点では、Lync/Skype通話のロードバランシングはCMSバージョンではサポートさ  
れていないため、このフローチャートは適用されません。

注：ロードバランシングロジックはCMSスペースへのコールにのみ適用されるため、現時  
点ではゲートウェイコール(P2Pコール)やデュアルホームコールには適用されません。

ロードバランシングのプロセスについては、「着信コールのロードバランシングに対するコール  
ブリッジの設定」の下の設定を使用する方法については、「ロードバランスの設定」の項のホワ  
イトペーパーで説明しています。これはテキスト形式で表示され、フローチャート(ダウンロー  
ド)で視覚化されます。

フローチャートでは、次のような略語と用語を使用します。

- CB = コールブリッジ
- ExistingConferenceLoadLimit = existingConferenceLoadLimitBasisPoints \* loadLimit  
(デフォルトでは、existingConferenceLoadLimitBasisPointsは8000で、80%に相当します)
- NewConferenceLoadLimit = newConferenceLoadLimitBasisPoints \* loadLimit  
(デフォルトでは、newConferenceLoadLimitBasisPointsは5000で、50%に相当します)

MediaProcessingLoadが参照されている場合、コールが到達した特定のCall Bridgeに関する情報  
が表示されます。このロード値は/system/loadのAPI GETをリアルタイムで確認でき、その時点で  
このCall Bridgeによって処理された実際のロードを示します。

