



Cisco Unity Connection Survivable Remote Site VoiceMail の API

- [ブランチの一覧表示, 1 ページ](#)
- [個々のブランチのデータの表示, 3 ページ](#)
- [ブランチの作成, 5 ページ](#)
- [ブランチの更新, 7 ページ](#)
- [ブランチの削除, 9 ページ](#)
- [ブランチへのユーザの割り当て, 9 ページ](#)
- [ブランチからのユーザの削除, 9 ページ](#)
- [特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示, 10 ページ](#)
- [ブランチのコールハンドラの作成, 10 ページ](#)

ブランチの一覧表示

次に、Cisco Unity Connection サーバに関連付けられたブランチを一覧表示する *GET* 要求の例を示します。

```
GET https://<connection-server>/vmrest/branches
```

以下は、上記の *GET* 要求からの応答例です。ただし、実際の結果は、入力される情報によって異なります。

応答コード : 200

```
<Branches total="2">
  <Branch>
    <URI>/vmrest/branches/1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</URI>
    <ObjectId>1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</ObjectId>
    <IsAlive>true</IsAlive>
    <IsDisabled>>false</IsDisabled>
    <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
    <Port>443</Port>
```

```

<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch1</DisplayName>
<PartitionObjectId>d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv1.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch2</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv1.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
</Branches>

```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 1: データ フィールドの説明 : ブランチの一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
ObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央の Unity Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り	true/false	中央の Unity Connection サーバとブランチ サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央の Unity Connection サーバのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチ担当オペレータユーザとして割り当てられているユーザのオブジェクト ID。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
ProvisionState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無効にするオプション。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバとブランチ サーバ間の REST 通信に使用されるユーザ名。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	ブランチから中央の Unity Connection サーバへのボイスメールの現在のアップロードステータスが表示されます。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおける Unity Connection SRSV サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

個々のブランチのデータの表示

次に、中央の Unity Connection サーバに関連する個々のブランチのプロパティを一覧表示する *GET* 要求の例を示します。

```
GET https://<connection-server>/vmrest/branches/<objectid>
```

以下は、上記の *GET* 要求からの応答例です。ただし、実際の結果は、入力される情報によって異なります。

応答コード : 200

```
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 2: データ フィールドの説明 : 個々のブランチのデータの表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバ アドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央の Unity Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り/書き込み	true/false	中央とブランチの Unity Connection サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央の Unity Connection サーバのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	Objectid	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチ担当オペレータ ユーザとして割り当てられているユーザのオブジェクト ID。
[ポート (Port)]	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。
Provision	読み取り/書き込み	状態 0 = アイドル、1 = スケジュール済み、2 = 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ Unity Connection サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無効にするオプション。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	特定のブランチの管理者のユーザ名。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のボイスメール アップロードステータス。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
PartitionURI	読み取り/書き込み	URL パーティション	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチに関連付けられている URL。
SmtptDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

ブランチの作成

次に、中央の Unity Connection サーバのブランチを作成するために使用される *POST* 要求の例を示します。

POST https://<connection-server>/vmrest/branches

```
<Branch>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
```

```
<SyncVoiceName>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<Password>test</Password>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<SmtpDomain>mysrsv.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
```

必須プロパティは、ServerAddress、UserName、Password、DisplayName、PartitionObjectId、および SmtpDomain です。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、入力される情報によって異なります。

応答コード : 201

/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 3: データ フィールドの説明 : ブランチの作成

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチサーバで受信したメッセージの同期を担当するオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチが Cisco Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ブランチサーバのユーザに対するグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ブランチサーバのユーザの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	ブランチ Unity Connection サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り/書き込み	文字列	ブランチサーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。

PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

ブランチの更新

次に、中央の Unity Connection サーバのブランチを更新するために使用される *PUT* 要求の例を示します。

PUT <https://<connection-server>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42>

```
<Branch>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<Password>test</Password>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
<ProvisionState>1</ProvisionState>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
</Branch>
```

この *PUT* 要求は、ブランチでのプロビジョニングおよびボイスメールのアップロードのスケジュールリングにも使用されます。前述の XML に示されているプロパティのみ、ブランチの修正時に書き込み可能です。特定の時点において、1つのブランチにスケジュール設定できるのは、プロビジョニングまたはボイスメールアップロードのいずれか一方だけです。そのため、**ProvisionState** プロパティと **VmUploadState** プロパティを同時に要求 XML に指定することはできません。これらのフィールドに設定可能な値は 1 だけです。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、入力される情報によって異なります。

応答コード : 201

</vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42>

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 4: データ フィールドの説明 : ブランチの更新

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明

IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチサーバで受信したメッセージの同期を担当するオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチが Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ブランチのユーザに対するグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ブランチのユーザの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	ブランチ サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り/書き込み	文字列	ブランチサーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtptDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。
ProvisionState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のボイスメールアップロードステータス。

ブランチの削除

次に、中央の Unity Connection サーバのブランチを削除するために使用される Delete 要求の例を示します。

```
DELETE /vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

この API を使用しているブランチでプロビジョニングやボイスメールのアップロードが進行中の場合、そのブランチは削除できません。

この API に返される成功の応答コードは 201 ですが、エラー応答コードとデータは入力される情報によって異なります。

応答コード : 201

データ : NA

ブランチへのユーザの割り当て

次に、ブランチのパーティションを割り当てることでユーザにブランチを割り当てるために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>  
<User>  
<PartitionObjectId>partitionObjectIdMappedToBranch</PartitionObjectId>  
</User>
```

ブランチのパーティション情報を取得する場合は、API を使用してブランチの詳細を表示できません。詳細については、「[個々のブランチのデータの表示](#)」の項を参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード : 204

ブランチからのユーザの削除

次に、ユーザのパーティションをブランチにマッピングされていない他のパーティションに変更して、ブランチからユーザを削除するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>  
<User>  
<PartitionObjectId>partitionObjectIdNotMappedToBranch</PartitionObjectId>  
</User>
```

API を使用してブランチのパーティション情報を表示できます。詳細については、「[個々のブランチのデータの表示](#)」の項を参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード : 204

特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示

次に、ブランチのパーティションオブジェクトIDで検索して、特定のブランチに属しているユーザを一覧表示するために使用される GET 要求の例を示します。

```
GET /vmrest/users?query=(PartitionObjectId is partitionObjectIdMappedToBranch)
応答コード : 200
```

```
<Users total="10">
<User>
<URI>/vmrest/users/cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</URI>
<ObjectId>cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</ObjectId>
</User>
</Users>
```

表 5: データ フィールドの説明 : 特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバアドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央の Unity Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。

ブランチのコールハンドラの作成

次に、コールハンドラを作成するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
POST /vmrest/handlers/callhandlers?templateObjectId=<callhandlerTemplateObjectId>
```

```
<Callhandler>
<DisplayName>Test</DisplayName>
</Callhandler>
```

これは、ブランチでも使用できるコールハンドラを作成するための既存の API です。

```
応答コード : 201
```

```
/vmrest/handlers/callhandlers/<callhandlerObjectId>
```