

Cisco Unity Connection 2.x: Сбой выключения объявления отметки времени после воспроизведения сообщения

Содержание

[Введение](#)

[Предварительные условия](#)

[Требования](#)

[Используемые компоненты](#)

[Условные обозначения](#)

[Проблема](#)

[Решение](#)

[Дополнительные сведения](#)

Введение

С Cisco Unity Connection 2.x, когда вы пытаетесь выключить объявление метки времени после воспроизведения сообщения, оно приводит к метка времени, о которой объявляют `before` и `after` каждое сообщение.

В этом документе обсуждается способ устранения данной проблемы.

Предварительные условия

Требования

Для этого документа отсутствуют особые требования.

Используемые компоненты

Сведения в документе приведены на основе данных версий аппаратного и программного обеспечения:

- Unity Connection 2.x версии

Условные обозначения

[Дополнительные сведения об условных обозначениях в документах см. Cisco Technical Tips Conventions.](#)

Проблема

По умолчанию Cisco Unity Connection 2.x объявляет о времени/дате после того, как каждое сообщение будет воспроизведено во время диалога TUI при проверке голосовой почты с телефона. Можно изменить по умолчанию для объявления о времени/дате, **прежде чем** каждое сообщение воспроизведет. Для этого перейдите к **Диалог > сообщение Анализ** в Cisco Unity Bulk Edit Tool и включите, **Объявляют о Времени Прежде, чем Играть Каждое сообщение**.

После выполнения этого о метке времени объявляют и для перед каждым сообщением и после каждого сообщения. Это может быть раздражающим пользователю. В предыдущей версии Cisco Unity Connection 1.2, включая **Объявить Время Прежде, чем Играть Каждое сообщение** автоматически выключил метку времени после каждого сообщения. Поэтому у вас только было бы объявление прежде или после. Unity Connection 2.x не портирует эту функциональность.

Примечание: Эта проблема также задокументирована в идентификатор ошибки Cisco [CSCsr12433 \(только зарегистрированные клиенты\)](#), и это исправлено в Cisco Unity Connection 7.0 (1).

Решение

Когда по умолчанию AFTER изменен на BEFORE, единственный способ исправить это состоит в том, чтобы выполнить сценарий в CLI для выключения **Объявить Времени После Игры Каждого сообщения**.

В CLI Unity Connection 2.x, выполните этот сценарий для выключения после объявления времени/даты сообщения:

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_userssubscriber set saytimestampafter=0
```

Дополнительные сведения

- [Поддержка голосовых технологий](#)
- [Поддержка голосовой связи и системы унифицированных коммуникаций](#)
- [Устранение неполадок в системах IP-телефонии Cisco](#)
- [Cisco Systems – техническая поддержка и документация](#)