

Пример конфигурации системы управления приветствиями и альтернативными аварийными приветствиями Unity Express

Содержание

[Введение](#)

[Предварительные условия](#)

[Требования](#)

[Используемые компоненты](#)

[Условные обозначения](#)

[Быстрое администрирование](#)

[Приветствие системы управления \(GMS\)](#)

[Аварийное альтернативное приветствие](#)

[Дополнительные сведения](#)

[Введение](#)

Этот документ содержит обзор администрирования приглашений в Cisco Unity Express с помощью системы управления приветствиями (GMS) и аварийного альтернативного приветствия (EAG).

GMS является Основанным на телефонии интерфейсом, который позволяет администраторам Cisco Unity Express делать запись новый или удалять существующие пользовательские аудио приглашения, не используя программное обеспечение редактирования звука или ПК. Эти приглашения могут тогда использоваться в различных сценариях Автоответчика (AA) Cisco Unity Express, таких как Желанное приглашение в AA по умолчанию. EAG является опцией в GMS, который позволяет пользователям делать запись, модифицировать, и включать или отключать специальное приветствие, которое будет играть до обычного приветствия, уведомляя абонентов некоторого временного события или сообщения.

[Предварительные условия](#)

[Требования](#)

GMS и функции EAG требуют версии 1.1.1 Cisco Unity Express или позже. Метод интеграции (или Cisco CallManager или CallManager Express) не важен. Все выходные данные примеров конфигурации и экрана взяты от версии 1.1.1 Cisco Unity Express.

У читателя должно быть общее представление в администрировании и использовании Cisco Unity Express.

Используемые компоненты

Настоящий документ не имеет жесткой привязки к каким-либо конкретным версиям программного обеспечения и оборудования.

Сведения, представленные в этом документе, были получены от устройств, работающих в специальной лабораторной среде. Все устройства, описанные в этом документе, были запущены с чистой (стандартной) конфигурацией. В рабочей сети необходимо изучить потенциальное воздействие всех команд до их использования.

Условные обозначения

[Дополнительные сведения об условных обозначениях см. в документе Технические рекомендации Cisco. Условные обозначения.](#)


Быстрое администрирование


Cisco Unity Express имеет способность воспроизвести аудио файл, сохраненные на модуле из сценариев автоответчика. Эти аудио файл могут быть загружены от ПК или сохранены путем вызова в Cisco Unity Express с помощью номера телефона GSM. При загрузке от ПК аудио файл должны быть в u-law G.711, 8 кГц, 8 битов, Моно формате.


Для администрирования приглашений от GUI администратор должен выбрать **Voice Mail> Prompts**.

Voice Mail > Prompts - System Administration - Cisco Unity Express - Microsoft Internet Explo...

File Edit View Favorites Tools Help

Address  http://14.80.227.145/Web/SA2/PromptList.do





 **Cisco CallManager Express**
> Powered by Cisco IOS®



Cisco Unity Express Voice Mail / Auto Attendant | Home | Log


Configure ▾ Voice Mail ▾ Administration ▾ Defaults ▾ Reports ▾ Help ▾

Voice Mail > Prompts

 Upload  Delete  Download  Help

Caution: This function is for advanced users only.

1 - 3 of 3 result(s)

<input type="checkbox"/>	 Prompt Name	Creation Date	Length (Bytes)	Length (Seconds)
<input type="checkbox"/>	AAWelcome.wav	Fri Feb 20 06:11:37 EST 2004	15860	1.9825
<input type="checkbox"/>	AltGreeting.wav	Thu Jun 17 12:42:58 EDT 2004	18298	2.28725
<input type="checkbox"/>	UserPrompt_06172004102117.wav	Thu Jun 17 10:21:17 EDT 2004	20218	2.52725

Rows per page: ▾

Для загрузки файлов, первая проверка файл (файлы), затем нажимают или **Кнопку загрузки** или **кнопку Upload** и выбирают файлы на локальном компьютере, который будет загружен. Файлы не могут быть непосредственно переименованы. Вместо этого они должны быть загружены и затем повторно загружены с новым именем (и затем исходный файл может быть удален).

Примечание: Каждое приветствие или быстрый файл могут быть не больше, чем 1 МБ в размере. Это означает, что само аудио не может быть больше, чем приблизительно две минуты в продолжительности.

Примечание: Существует предел количеству пользовательских приглашений, которые могут быть зарегистрированы. Этот предел в настоящее время 25 для Системы Расширенной интеграции Cisco Unity Express (AIM-CUE) и 50 для Сетевого модуля Unity Express (NM-CUE).

Примечание: Для доступа к этой той же информации от интерфейса командной строки (CLI) команда **show ccn prompts** может использоваться, как показано здесь:

```
cue-3660-41a> show ccn prompts Name: AAWelcome.wav Last Modified Date: Fri Feb 20 06:11:37 EST
```

2004 Length in Bytes: 15860 Name: UserPrompt_06172004102117.wav Last Modified Date: Thu Jun 17 10:21:17 EDT 2004 Length in Bytes: 20218 Name: AltGreeting.wav Last Modified Date: Thu Jun 17 12:42:58 EDT 2004 Length in Bytes: 18298

AAWelcome.wav является приглашением по умолчанию, которое используется AA с Cisco Unity Express.

Приглашениями можно манипулировать с помощью команд **ccn CLI**, как показано здесь:

```
cue-3660-41a> ccn copy prompt UserPrompt_06172004102117.wav url ftp://10.1.1.10/MyPrompt.wav
username me password pw cue-3660-41a> ccn copy url ftp://10.1.1.10/MyPrompt.wav prompt
MyNewPrompt.wav username me password pw cue-3660-41a> ccn delete prompt
UserPrompt_06172004102117.wav Are you sure you want to delete this prompt? (y/n) y
```

Данный пример сначала копирует файл (UserPrompt_06172004102117.wav) к серверу FTP (как MyPrompt.wav). Затем это копирует тот же самый файл назад как MyNewPrompt.wav. Наконец, файл UserPrompt_06172004102117.wav удален. Так эффективно файл UserPrompt_06172004102117.wav был переименован к MyNewPrompt.wav. Нет никакой другой доступной команды rename, таким образом, это - единственный способ изменить имя файла.

Примечание: При копировании файлов с сервера FTP тот сервер должен поддерживать Пассивный FTP (PASV) и ЗАВИХРЕНИЕ для загрузки файла. Если это не поддерживает ЗАВИХРЕНИЕ, сообщение такой, поскольку может быть возвращен.

[Приветствие системы управления \(GMS\)](#)

Вместо того, чтобы использовать GUI или CLI, чтобы загрузить или загрузить аудио файл, которые генерировались в другом месте, GMS позволяет вам использовать свой телефон, чтобы сделать запись или удалить аудио файл. GMS является системным сценарием, который инициируется путем называния номера настроенным или в то время как Мастер инициализации Cisco Unity Express работает или в CLI.

Примечание: За исключением использования EAG, не могут модифицироваться приглашения. Если существует существующее приглашение, которое должно быть изменено, необходимо сделать запись нового приглашения и изменить сценарий автоответчика для обращения к новому приглашению. С тех пор там является не явным, переименовываю возможность, другая опция должна удалить существующее приглашение, загрузить новое, и наконец повторно загрузить новое приглашение с название исходного приглашения.

За исключением EAG, GMS не влияет, где или как эти аудио файл используются, или играется ли определенное приглашение. Это - ответственность сценария. GMS просто дает, позволяет вам заполнять Cisco Unity Express со множеством приглашений и изменять эти приглашения, не имея необходимость иметь доступ к сети через ПК. Это также устраняет волнение по поводу того, как генерировать файл в правильном формате.

Эта схема иллюстрирует номер GMS, настроенный в GUI от **Голосовой почты**> выбор **Обработки вызова**:

Та же информация также найдена в выходных данных показа триггером CNN... команда:

```
cue-3660-41a> show ccn trigger ... Name: 11002 Type: SIP Application: promptmgmt Locale: en_US
Idle Timeout: 10000 Enabled: yes Maximum number of sessions: 1
```

GMS определен приложением `promptmgmt`. Поле `Name` выше указывает на номер, который нужно вызвать для инициирования этого сценария, 11002 в этом случае.

Примечание: Настройки по умолчанию GMS максимум к только одного сеанса.

Когда вызов размещен в 11002, `promptmgmt.aef` сценарий выполнен, и пользователю предлагают "Понравится, вводят ваше расширение, придерживавшееся round (#) ключ". После того, как это введено, пользователю предлагают ввести их Номер разъема, придерживавшийся round (#) ключ. Если у или Номера разъема, расширения или пользователя, пытающегося входить, нет административных прав, абоненту сообщают, что отказала "аутентификация". После трех неуспешных попыток разъединен вызов.

```
cue-3660-41a> show group detail groupname Administrators Full Name: Administrators Description:
Phone: Phone(E.164): Language: en_US Owners: Members: administrator gpburdell cue-3660-41a> show
user detail username gpburdell Full Name: gpburdell First Name: Last Name: gpburdell Nickname:
gpburdell Phone: 11040 Phone(E.164): Language: en_US cue-3660-41a> show user detail username
administrator Full Name: administrator First Name: Last Name: administrator Nickname:
administrator Phone: Phone(E.164): Language: en_US
```

В вышеупомянутых примерах существует два участника Группы администраторов, "администратор" и "gpburdell". После исследования пользователя "gpburdell" вы видите, что его номер 11040. Так как у пользователя "администратора" нет почтового ящика (поле `Phone`

является пробелом), учетная запись "gpburdell" является единственной учетной записью, которая является быть в состоянии войти и использовать GMS.

Примечание: Несмотря на то, что CLI в Cisco Unity Express не регистрозависим, пользователь и имена групп. Группа "Администраторов" не является тем же как группа "администраторов".

Для сброса PIN для пользователя **пользовательская** команда CLI **контакта оператора** может использоваться, как показано здесь:

```
cue-3660-41a> user operator pin 32912
```

После того, как вошедший GMS, приветствие играет ("Добро пожаловать в Систему управления Приветствия"), и пользователю предоставляют эти опции:

- "Нажмите 1 для администрирования альтернативного приветствия AA" (это также известно как EAG).
- "Нажмите 2 для администрирования пользовательских приглашений".
- Для выхода нажмите кнопку *."

Быстрое администрирование или опция 2, предоставляет пользователю это меню:

- "Нажмите 1 для записи нового приглашения".Если быстрый предел был достигнут, пользователь слышит "Извините, что вы уже делаете запись (25 для AIM или 50 для NM) приглашений".Если предел не был достигнут, пользователь слышит "Запись новое приглашение при звуковом сигнале". Как только новое приглашение было зарегистрировано, пользователь должен нажать round (#) ключ для завершения записи.Как только новое приглашение зарегистрировано, пользователю предоставляют эти опции:–Чтобы сохранить записанное приглашение, нажмите кнопку 1."Нажмите 2 для отмены от приглашения".
- "Нажмите 2, чтобы играть или управлять ранее зарегистрированными приглашениями".При выборе опции 2 пользователь слышит, что "Существуют зарегистрированные приглашения x", где x представляет общее число приглашений.О ранее зарегистрированных приглашениях объявляют (например, "Быстрый номер 1..."), и играл в хронологическом порядке. После того, как каждое приглашение играет, пользователю предоставляют эти опции:"Нажмите 3 для удаления этого приглашения".Удаление любого приглашения, на которое ссылаются в сценарии, естественно отключает способность сценария играть этот файл. Каждое действие удаления придерживается запросом о подтверждении ("Нажимают 1, если вы уверены")."Нажмите round (#), чтобы перейти к следующему приглашению"."Нажмите * для пропуска чтения приглашений".

Когда новое приглашение зарегистрировано с помощью GMS, файл создан в форме UserPrompt_DateTime.wav, такой как UserPrompt_06172004102117.wav (17.06.2004 10:21:17). Эти файлы не могут быть переименованы от GMS, а скорее должны быть загружены и загружены снова с новым именем файла с помощью GUI или CLI (как показано ранее). Если вы хотите использовать недавно-созданный-файл в сценарии, это должно быть назначенное использование GUI или CLI, поскольку это также не возможно от GMS. Помните, что GMS может только добавить новые быстрые файлы или удалить существующие. Если недавно созданное приглашение должно использоваться в сценарии, затем это должно быть или переименованный для соответствия с приглашением в сценарии, или сценарий должен быть изменен для обращения к этому новому

приглашению.

Аварийное альтернативное приветствие

Специальная часть GMS, Аварийного альтернативного приветствия (EAG), позволяет администратору Cisco Unity Express делать запись альтернативного приветствия AA, которое будет использоваться в случае аварийной ситуации или другого краткосрочного события, такого как день snow или праздник.

EAG основывается на существовании файла AltGreeting.wav. AA, включенный с Cisco Unity Express, проверяет для существования этого файла. Если файл существует среди приглашений Cisco Unity Express, то EAG включен. Если это не существует, то EAG отключен. Путем удаления этого файла из быстрого репозитория деактивирован EAG. Другими словами, если файл загружают и называют AltGreeting.wav, EAG включен.

Примечание: Альтернативный AA, приветствующий никогда, не заменяет существующее приветствие AA; это просто играет, прежде чем обычное приветствие играет.

В пользовательском сценарии автоответчика Cisco Unity Express вызов к checkaltgreet.aef субпотку проверяет для файла AltGreeting.wav и воспроизведений файл если подарок.

Примечание: checkaltgreet.aef субпоток не может проверить для присутствия других файлов. Так, не возможно иметь множественные файлы альтернативного приветствия (такие как другое альтернативное приветствие для каждого AA).

Пользователю предоставляют это меню EAG:

- "Нажмите 1 для администрирования альтернативного приветствия AA". Если альтернативное приветствие AA в настоящее время активно, у пользователя есть эти опции: "Нажмите 1 для слушания альтернативного приветствия AA". "Нажмите 2, чтобы повторно записать альтернативное приветствие AA". Если опция 2 выбрана, записи пользователя альтернативное приветствие AA при звуковом сигнале и завершает запись путем нажима round (#) ключ. Как только этот шаг выполнен, пользователю предоставляют эти опции: "Нажмите 1, чтобы сохранить и активировать альтернативное приветствие AA". "Нажмите 2 для слушания альтернативного приветствия AA". "Нажмите 3, чтобы повторно записать альтернативное приветствие AA". "Нажмите 3 для деактивации альтернативного приветствия AA". Деактивация альтернативного приветствия AA удаляет его из системы. Если альтернативное приветствие AA не было ранее зарегистрировано, у пользователя есть эти опции: "Нажмите 1 для записи альтернативного приветствия AA". Пользователь тогда делает запись альтернативного приветствия AA при звуковом сигнале и завершает запись путем нажима round (#) ключ. По окончании пользователь имеет эти опции в наличии: "Нажмите 1, чтобы сохранить и активировать альтернативное приветствие AA". "Нажмите 2 для слушания альтернативного приветствия AA". "Нажмите 3, чтобы повторно записать альтернативное приветствие AA".

Дополнительные сведения

- [Поддержка голосовых технологий](#)

- [Поддержка продуктов Голосовой и Унифицированной связи](#)
- [Устранение неполадок в системах IP-телефонии Cisco](#)
- [Техническая поддержка - Cisco Systems](#)