

# Cisco Unity Connection 2.x:在留言播放失敗後關閉時間戳通知

## 目錄

- [簡介](#)
- [必要條件](#)
- [需求](#)
- [採用元件](#)
- [慣例](#)
- [問題](#)
- [解決方案](#)
- [相關資訊](#)

## 簡介

使用Cisco Unity Connection 2.x，當您在留言播放後嘗試關閉時間戳通知時，會導致在每條留言之前和之後通知時的出現。

本文討論如何解決此問題。

## 必要條件

### 需求

本文件沒有特定需求。

### 採用元件

本檔案中的資訊是根據以下硬體和軟體版本：

- Unity Connection 2.x版本

### 慣例

如需文件慣例的詳細資訊，請參閱[思科技術提示慣例](#)。

## 問題

預設情況下，Cisco Unity Connection 2.x會在從電話檢視語音郵件時，在TUI對話期間播放每封郵件後的時間/日期。您可以更改預設值，在回放每條消息之前通知時間/日期。為此，請轉到Cisco

Unity Bulk Edit Tool 中的 **Conversation > Message Review**，然後啟用 **Announce Time Before Playing Each Message**。

執行此操作後，會在每條消息之前和每條消息之後宣佈 *timestamp*。這可能會使使用者感到煩惱。在早期版本的 Cisco Unity Connection 1.2 中，開啟 **Announce Time Before Playing Each Message** 會自動關閉每條消息後的時間戳。因此，您只會看到之前或之後的公告。Unity Connection 2.x 不會連線此功能。

**注意：**此問題也記錄在 Cisco 錯誤 ID [CSCsr12433](#) 中 (僅限註冊客戶)，並在 Cisco Unity Connection 7.0(1) 中修復此問題。

## 解決方案

解決此問題的唯一方法是在 CLI 中運行指令碼，當預設的 AFTER 更改為 BEFORE 時，關閉 **Announce Time After Playing Each Message**。

在 Unity Connection 2.x 的 CLI 中，運行此指令碼以關閉留言後時間/日期通知：

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

## 相關資訊

- [語音技術支援](#)
- [語音和整合通訊支援](#)
- [Cisco IP 電話故障排除](#)
- [技術支援與文件 - Cisco Systems](#)