



Cisco Unity Connection 10.x の管理

この章は、次の項で構成されています。

- 「任意の順序での Cisco Unity Connection 10.x サーバの再起動」 (P.2-1)
- 「Unity Connection 10.x サーバ ステータスの手動変更」 (P.2-1)
- 「Unity Connection 10.x サーバの全ポートでの新規コールへの応答停止」 (P.2-3)
- 「Unity Connection 10.x サーバの全ポートの再起動による応答再開」 (P.2-4)
- 「Unity Connection 10.x サーバのシャットダウン」 (P.2-4)



(注)

クラスタでのサーバの削除または置換、およびサーバの追加によるクラスタ作成に関する情報および手順については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection Release 10.x*』を参照してください。このガイドは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/upgrade/guide/10xcucrug040.html から入手可能です。

任意の順序での Cisco Unity Connection 10.x サーバの再起動

クラスタ化された Cisco Unity Connection サーバはどのような順序で起動してもかまいません。必要なサービスは、[プライマリ (Primary)] ステータスまたは [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバで実行されます。

Unity Connection 10.x サーバ ステータスの手動変更

サーバのステータスは、次のように手動で変更できます。

- [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバは、手動で [プライマリ (Primary)] ステータスに変更できます。(元は [プライマリ (Primary)] ステータスだったサーバの場合、この変更により、ステータスが [セカンダリ (Secondary)] に自動的に変更されます)。「[セカンダリ (Secondary)] ステータスから [プライマリ (Primary)] ステータスに 10.x サーバを手動で変更する手順を参照してください。」 (P.2-2) の手順を参照してください。

- [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバは、手動で [非アクティブ (Deactivated)] ステータスに変更できます。「[セカンダリ (Secondary)] ステータスから [非アクティブ (Deactivate)] ステータスに 10.x サーバを手動で変更するには」(P.2-2) の手順を参照してください。
- [非アクティブ (Deactivated)] ステータスのサーバを手動でアクティブ化し、他のサーバのステータスに応じて、ステータスを [プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] に変更できます。「[非アクティブ (Deactivated)] ステータスの 10.x サーバを手動でアクティブ化するには」(P.2-3) を参照してください。

[セカンダリ (Secondary)] ステータスから [プライマリ (Primary)] ステータスに 10.x サーバを手動で変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。
- ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
- ステップ 3** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [サーバ マネージャ (Server Manager)] の下にある [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの [サーバ ステータスの変更 (Change Server Status)] 列で [プライマリにする (Make Primary)] を選択します。
- ステップ 4** サーバのステータス変更の確認を求められたら、[OK] を選択します。
- 変更が完了すると、[サーバ ステータス (Server Status)] カラムに変更されたステータスが表示されます。



(注) 元は [プライマリ (Primary)] ステータスだったサーバは、自動的に [セカンダリ (Secondary)] ステータスに変更されます。

[セカンダリ (Secondary)] ステータスから [非アクティブ (Deactivate)] ステータスに 10.x サーバを手動で変更するには

-
- ステップ 1** Real-Time Monitoring Tool (RTMT) にログインします。
- ステップ 2** Cisco Unity Connection のメニューから [ポート モニタ (Port Monitor)] を選択します。右側のペインに [ポート モニタ (Port Monitor)] ツールが表示されます。
- ステップ 3** [ノード (Node)] フィールドで、[セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバを選択します。
- ステップ 4** 右側のペインで [ポーリングの開始 (Start Polling)] を選択します。
- ステップ 5** ボイス メッセージ ポートがサーバのコールを処理中でないかどうか確認します。
- ステップ 6** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。
- ステップ 7** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
- ステップ 8** ボイス メッセージ ポートがサーバのコールを処理中でない場合は、**ステップ 9** に進みます。
- 現在サーバのコールを処理しているボイスメッセージング ポートがある場合は、[クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [ポート ステータスの変更 (Change Port Status)] でサーバに対して [電話に応答しない (Stop Taking Calls)] を選択して、サーバのすべてのポートがアイドル状態であることが RTMT に表示されるのを待ちます。
- ステップ 9** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [サーバ マネージャ (Server Manager)] の下にある [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの [サーバ ステータスの変更 (Change Server Status)] 列で [非アクティブ (Deactivate)] を選択します。

**注意**

サーバを非アクティブ化すると、そのサーバのポートが処理していたすべてのコールが終了します。

- ステップ 10** サーバのステータス変更の確認を求められたら、[OK] を選択します。
- 変更が完了すると、[サーバステータス (Server Status)] カラムに変更されたステータスが表示されます。

[非アクティブ (Deactivated)] ステータスの 10.x サーバを手動でアクティブ化するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。
- ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
- ステップ 3** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [サーバマネージャ (Server Manager)] の下にある [非アクティブ (Deactivated)] ステータスのサーバの [サーバステータスの変更 (Change Server Status)] 列で [アクティブ化 (Activate)] を選択します。
- ステップ 4** サーバのステータス変更の確認を求められたら、[OK] を選択します。
- 変更が完了すると、[サーバステータス (Server Status)] カラムに変更されたステータスが表示されます。

Unity Connection 10.x サーバの全ポートでの新規コールへの応答停止

サーバのすべてのポートで新規コールに応答しないようにするには、この項の手順を使用してください。進行中のコールは、発信者が電話を切るまで切断されません。

**ヒント**

Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の [ポート モニタ (Port Monitor)] ページを使用して、そのサーバで現在コールを処理しているポートがあるかどうかを確認します。

10.x サーバの全ポートで新規コールに応答しないようにするには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。
- ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
- ステップ 3** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [ポート マネージャ (Port Manager)] の下にある [動作中のポート (Ports in Service)] 列で [電話に応答しない (Stop Taking Calls)] を選択します。

Unity Connection 10.x サーバの全ポートの再起動による応答再開

停止後にもう一度サーバのポートで電話に応答できるようにするには、この項の手順を実行します。

10.x サーバで電話に応答するようにすべてのポートを再起動するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。
 - ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
 - ステップ 3** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [ポート マネージャ (Port Manager)] の下にある [動作中のポート (Ports in Service)] 列で [電話に応答する (Take Calls)] を選択します。
-

Unity Connection 10.x サーバのシャットダウン

Cisco Unity Connection サーバのステータスが [プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] の場合、ボイスメッセージング トラフィックとクラスタのレプリケーションを処理しています。処理中のコールやレプリケーションが突然終了する可能性があるため、ステータスが [プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] の Unity Connection サーバをシャットダウンすることはお勧めできません。

サーバをシャットダウンする場合 (メンテナンスなどのために) は、この項の手順をボイスメッセージング トラフィックが軽い営業時間外に実行することをお勧めします。もう一方のサーバのステータスが [プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] の場合、システムのすべてのボイスメッセージング機能を処理し、Unity Connection データベースを維持します。

10.x サーバをシャットダウンするには

-
- ステップ 1** シャットダウンされないサーバで、Cisco Unity Connection Serviceability にサインインします。
 - ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューから [クラスタ管理 (Cluster Management)] を選択します。
 - ステップ 3** [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページで、シャットダウンするサーバを選択します。
 - ステップ 4** シャットダウンするサーバのステータスが [セカンダリ (Secondary)] の場合は、[ステップ 5](#) に進みます。
シャットダウンするサーバのステータスが [プライマリ (Primary)] の場合は、ステータスを変更しません。
 - a.** [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの [サーバ ステータスの変更 (Change Server Status)] 列で [プライマリにする (Make Primary)] を選択します。
 - b.** サーバのステータス変更の確認を求められたら、[OK] を選択します。
 - c.** [サーバ ステータス (Server Status)] 列で、現在のサーバのステータスが [プライマリ (Primary)]、シャットダウンするサーバのステータスが [セカンダリ (Secondary)] になっていることを確認します。
 - ステップ 5** [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバ (シャットダウンするサーバ) で、ステータスを変更します。
 - a.** Real-Time Monitoring Tool (RTMT) にログインします。

- b. Cisco Unity Connection のメニューから [ポート モニタ (Port Monitor)] を選択します。右側のペインに [ポート モニタ (Port Monitor)] ツールが表示されます。
- c. [ノード (Node)] フィールドで、[セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバを選択します。
- d. 右側のペインで [ポーリングの開始 (Start Polling)] を選択します。
- e. ボイス メッセージ ポートがサーバのコールを処理中でないかどうか確認します。
- f. ボイスメッセージング ポートがサーバのコールを処理中でない場合は、[ステップ 5g](#) に進みます。
現在サーバのコールを処理しているボイスメッセージング ポートがある場合は、[クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [ポート ステータスの変更 (Change Port Status)] でサーバに対して [電話に応答しない (Stop Taking Calls)] を選択して、サーバのすべてのポートがアイドル状態であることが RTMT に表示されるのを待ちます。
- g. [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページの [サーバ マネージャ (Server Manager)] の下にある [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの [サーバ ステータスの変更 (Change Server Status)] 列で [非アクティブ (Deactivate)] を選択します。

**注意**

サーバを非アクティブ化すると、そのサーバのポートが処理していたすべてのコールが終了します。

- h. サーバのステータス変更の確認を求められたら、[OK] を選択します。
- i. [サーバ ステータス (Server Status)] 列でパブリッシュ サーバのステータスが [セカンダリ (Secondary)] になっていることを確認します。

ステップ 6 非アクティブ化したサーバをシャットダウンします。

実行中のサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[サーバ ステータス (Server Status)] 列のシャットダウンするサーバのステータスが [機能停止 (Not Functioning)] となっています。

