



Cisco Unity Connection 10.x クラスタについて

この章は、次の項で構成されています。

- 「Cisco Unity Connection 10.x でのクラスタの動作」 (P.3-1)
- 「Unity Connection 10.x クラスタのライセンス」 (P.3-3)
- 「Unity Connection パブリッシャ サーバについて」 (P.3-3)
- 「Unity Connection 10.x クラスタでのサーバステータス機能」 (P.3-3)
- 「Unity Connection でのサーバ割り当てとボイスメッセージング ポートの使用」 (P.3-5)
- 「Cisco Unity Connection 10.x クラスタの要件」 (P.3-7)
- 「Unity Connection でのサーバステータス変更時の進行中のコールへの影響」 (P.3-8)
- 「サーバステータス変更時の Cisco Unity Connection 10.x Web アプリケーションへの影響」 (P.3-8)
- 「Unity Connection 10.x サーバの重要なサービス停止の影響」 (P.3-9)
- 「Unity Connection 10.x でのスプリット ブレイン状態の影響」 (P.3-9)
- 「Unity Connection 10.x でサーバステータスが変化した場合のイベント」 (P.3-10)

Cisco Unity Connection 10.x でのクラスタの動作

Cisco Unity Connection のクラスタ機能では、クラスタで設定された 2 台の Unity Connection サーバによって、ハイアベイラビリティ ボイスメッセージングが提供されます。通常の条件では、Unity Connection サーバは両方ともアクティブで、次のことが可能です。

- クラスタに、Unity Connection サーバで共有できる DNS 名を割り当てることができます。
- Cisco Personal Communications Assistant (PCA) を通して利用できる電子メールアプリケーションや Web ツールなどのクライアントは、どちらの Unity Connection サーバにも接続できます。
- 電話システムは、どちらの Unity Connection サーバにもコールを送信できます。
- 着信電話トラフィックの負荷は、電話システム、PIMG/TIMG ユニット、または電話システムの統合に必要な他のゲートウェイにより Unity Connection サーバ間で分散されます。

クラスタの各サーバは、クラスタの着信コールの担当分を処理します（電話への応答とメッセージの受け付け）。[プライマリ (Primary)] ステータスのサーバは、次の機能を実行します。

- データベースおよびメッセージストアのホームとパブリッシング。両方がもう一方のサーバにレプリケートされます。

- メッセージ通知および MWI 要求の送信 (Connection Notifier サービスのアクティブ化)。
- SMTP 通知および VPIM メッセージの送信 (Connection メッセージ転送エージェント サービスのアクティブ化)。
- 単一受信トレイ機能が有効になっている Unity Connection のボイス メッセージと Exchange メールボックスの同期、(Unity Connection メールボックス同期サービスおよび Unity Connection Exchange 通知 Web サービスがアクティブになります)。

サーバの一方が機能を停止すると (メンテナンスのためのシャットダウンなど)、もう一方のサーバがクラスタのすべての着信コールを処理します。このサーバはデータベースとメッセージストアの処理も引き継ぎます。これらはどちらも、接続と機能を停止したサーバの機能が回復するとそのサーバにレプリケートされます。

機能を停止したサーバが通常の機能を再開し、アクティブ化されると、クラスタの着信コールの担当分の処理を再開します。

サーバのステータスをモニタするために、両方のサーバの Cisco Unity Connection Serviceability では Connection サーバ ロール マネージャ サービスが実行されます。このサービスは次の機能を実行します。

- サーバのステータスに基づいて、各サーバで該当するサービスを開始します。
- 重要なプロセス (ボイスメッセージの処理、データベースのレプリケーション、ボイスメッセージの Exchange との同期、メッセージストアのレプリケーションなど) が正常に動作しているかを判断します。
- [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバが機能していないか重要なサービスが動作していない場合に、サーバステータスの変更を開始します。

パブリッシャ サーバが機能していない場合、次の制約があります。

- Unity Connection クラスタが LDAP ディレクトリと統合されている場合、ディレクトリの同期は発生しません。ただし、サブスクリバサーバだけが動作している場合、認証は引き続き機能します。パブリッシャサーバが再び正常に機能すると、ディレクトリの同期が再開されます。
- デジタル ネットワークに Unity Connection クラスタが含まれている場合、ディレクトリの更新は発生しません。ただし、サブスクリバサーバだけが動作している場合、クラスタとのメッセージの送受信は続行されます。パブリッシャサーバが再び正常に機能すると、ディレクトリの更新が再開されます。

Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、パブリッシャサーバとサブスクリバサーバ間でキープアライブ イベントを送信し、サーバが機能し、接続していることを確認します。一方のサーバが機能を停止するか、サーバ間の接続が失われると、Connection サーバ ロール マネージャ サービスはキープアライブ イベントを待機します。相手のサーバが利用できないことを検出するまで 30 ~ 60 秒かかることがあります。Connection サーバ ロール マネージャ サービスがキープアライブ イベントを待機している間は、[プライマリ (Primary)] ステータス (アクティブメッセージストアを持つ) のサーバが利用できないことがまだ検出されていないため、[セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバにサインインしているユーザはメールボックスにアクセスできず、メッセージを送信できません。この状況では、メッセージを残そうとしても、無音状態になったり、録音のピープ音が聞こえなかったりします。



(注)

パブリッシャ ノードのみから LDAP ユーザをインポートし、削除することを推奨します。

Unity Connection 10.x クラスタのライセンス

Cisco Unity Connection クラスタでは、各 Unity Connection サーバにライセンスが必要です。パブリッシャサーバの MAC アドレスを含むライセンスは、パブリッシャサーバにインストールする必要があります。サブスクリバサーバの MAC アドレスを含むライセンスはサブスクリバサーバにインストールする必要があります。

ライセンスの管理の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Managing Licenses in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章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/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。

Unity Connection パブリッシャサーバについて

クラスタで最初に設定される Cisco Unity Connection サーバがパブリッシャサーバになります。Cisco Unity Connection Serviceability の [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページで、パブリッシャサーバを識別します。

パブリッシャサーバは、クラスタが正常に機能している場合、データベースとメッセージストアのパブリッシングを担当します。

パブリッシャサーバが [プライマリ (Primary)] ステータスではない場合（管理者が手動でもう一方のサーバのステータスを [プライマリ (Primary)] に変更した場合など。この場合、パブリッシャサーバのステータスは [セカンダリ (Secondary)] に自動的に変更されます）、そのサーバがデータベースとメッセージストアのパブリッシングを担当します。

パブリッシャサーバをクラスタから削除することはできません。

Unity Connection 10.x クラスタでのサーバステータス機能

クラスタの各サーバには、Cisco Unity Connection Serviceability の [クラスタ管理 (Cluster Management)] 画面に表示されるステータスがあります。ステータスは、表 3-1 で説明するように、サーバがクラスタで現在実行している機能を示します。

表 3-1 Cisco Unity Connection 10.x クラスタでのサーバステータス機能

サーバステータス	Unity Connection クラスタでの機能
プライマリ (Primary)	<ul style="list-style-type: none"> • データベースとメッセージストアをパブリッシュします。これらはどちらもクラスタのもう一方サーバにレプリケートされます。 • データを共有できる場合、もう一方のサーバからレプリケートされたデータを受信します。 • 管理インターフェイス (Unity Connection の管理など) への変更を表示し、受け入れます。このデータは、クラスタの他のサーバにレプリケートされます。 • 電話に応答し、メッセージを受け付けます。 • メッセージ通知および MWI 要求を送信します (Connection Notifier サービスのアクティブ化)。 • SMTP 通知および VPIM メッセージを送信します (Connection メッセージ転送エージェント サービスのアクティブ化)。 • 単一受信トレイが有効になっている Unity Connection のボイス メッセージおよび Exchange メールボックスを同期します。 • Cisco PCA から使用できる電子メール アプリケーションや Web ツールなどのクライアントと接続します。 • クラスタが正常に機能している場合、パブリッシャ サーバのステータスは [プライマリ (Primary)] です。 <p>(注) [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバは、非アクティブにすることはできません。</p>
セカンダリ (Secondary)	<ul style="list-style-type: none"> • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバからレプリケートされたデータを受信します。データにはデータベースとメッセージストアが含まれます。 • データを [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバにレプリケートします。 • 管理インターフェイス (Unity Connection の管理など) への変更を表示し、受け入れます。データは、[プライマリ (Primary)] ステータスのサーバにレプリケートされます。 • 電話に応答し、メッセージを受け付けます。 • Cisco PCA から使用できる電子メール アプリケーションや Web ツールなどのクライアントと接続します。 <p>(注) 非アクティブにできるのは、[セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバだけです。</p>
非アクティブ (Deactivated)	<ul style="list-style-type: none"> • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバからレプリケートされたデータを受信します。データにはデータベースとメッセージストアが含まれます。 • 管理インターフェイス (Unity Connection の管理など) への変更を表示し、受け入れます。データは、[プライマリ (Primary)] ステータスのサーバにレプリケートされます。 • 電話に応答せず、メッセージも受け付けません。 • Cisco PCA から使用できる電子メール アプリケーションや Web ツールなどのクライアントと接続しません。
機能停止 (Not Functioning)	<ul style="list-style-type: none"> • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバからレプリケートされたデータを受信しません。 • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバにデータをレプリケートしません。 • 管理インターフェイス (Unity Connection の管理など) を表示しません。 • 電話に応答せず、メッセージも受け付けません。 <p>(注) [機能停止 (Not Functioning)] ステータスのサーバは、通常シャットダウンされています。</p>

表 3-1 Cisco Unity Connection 10.x クラスタでのサーバステータス機能 (続き)

サーバステータス	Unity Connection クラスタでの機能
起動中 (Starting)	<ul style="list-style-type: none"> • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバからレプリケートされたデータを受信します。データにはデータベースとメッセージストアが含まれます。 • データを [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバにレプリケートします。 • 電話に応答せず、メッセージも受け付けません。 • Unity Connection と Exchange のメールボックス (シングル インボックス) のボイスメッセージを同期しません。 <p>(注) このステータスの時間はほんの数分で、その後サーバは状況に応じたステータスになります。</p>
データのレプリケート中 (Replicating Data)	<ul style="list-style-type: none"> • クラスタからのデータを送受信します。 • 一時的にクラスタからの電話に응答せず、メッセージも受け付けません。 • 一時的に Cisco PCA から使用できる電子メールアプリケーションや Web ツールなどのクライアントと接続しません。 <p>(注) このステータスの時間はほんの数分で、その後サーバの前のステータスに戻ります。</p>
スプリットブレインリカバリ (Split Brain Recovery)	<ul style="list-style-type: none"> • [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバを 2 台検出すると、パブリッシャサーバに [プライマリ (Primary)] ステータスを割り当てます。 • [プライマリ (Primary)] ステータスと判断されたサーバでデータベースとメッセージストアを更新します。 • もう一方のサーバにデータをレプリケートします。 • 一時的にクラスタからの電話に응答せず、メッセージも受け付けません。 • 単一受信トレイが有効になっている場合は、一時的に Unity Connection のボイスメッセージと Exchange メールボックスを同期しません。 • 一時的に Cisco PCA から使用できる電子メールアプリケーションや Web ツールなどのクライアントと接続しません。 <p>(注) このステータスの時間はほんの数分で、その後サーバの前のステータスに戻ります。</p>

Unity Connection でのサーバ割り当てとボイスメッセージングポートの使用

Cisco Unity Connection クラスタで、サーバは同じ電話システム統合を共有します。各サーバは、クラスタの着信コールの担当分を処理します (電話への応答とメッセージの受け付け)。

電話システムの統合に基づいて、各ボイスメッセージングポートは特定のサーバに割り当てられるか、両方のサーバで使用されます。表 3-2 では、ポート割り当てについて説明します。

表 3-2 Cisco Unity Connection 10.x クラスタでのサーバ割り当てとボイスメッセージング ポートの使用

統合のタイプ	サーバ割り当てとボイスメッセージング ポートの使用
Skinny Client Control Protocol (SCCP) による Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Express との統合	<ul style="list-style-type: none"> • 電話システムは、ボイスメッセージング トラフィックを処理する必要のある SCCP ボイスメール ポート デバイスの 2 倍の台数で設定します。(たとえば、すべてのボイスメッセージング トラフィックの処理に 16 台のボイスメール ポート デバイスが必要な場合、電話システムでは 32 台のボイスメール ポート デバイスを設定する必要があります)。 • Cisco Unity Connection の管理 では、ボイスメッセージング ポートは、電話システムで設定されているポートの半数がクラスタの各サーバに割り当てられるように設定します。(たとえば、クラスタの各サーバには、16 のメッセージング ポートがあります)。 • 電話システムでは、ライン グループ、ハント リスト、およびハント グループは、サブスクリバ サーバがクラスタのほとんどの着信コールに応答するように設定します。 • サーバの一方が機能を停止すると (メンテナンスのためのシャットダウンなど)、もう一方のサーバがクラスタのすべての着信コールを処理します。 • 機能を停止したサーバが通常の機能を再開し、アクティブ化されると、クラスタの着信コールの担当分の処理を再開します。
SIP トランクによる Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Express との統合	<ul style="list-style-type: none"> • Cisco Unity Connection の管理では、ボイスメッセージングの処理に必要なボイスメッセージング ポートの半数が、クラスタの各サーバに割り当てられます。(たとえば、クラスタのすべてのボイスメッセージング トラフィックの処理に 16 のボイスメッセージング ポートが必要な場合、クラスタの各サーバにのボイスメッセージング ポートが割り当てられます)。 • 電話システムでは、ルート グループ、ルート リスト、およびルート パターンは、コールがクラスタの両方のサーバに均等に分散するように設定します。 • サーバの一方が機能を停止すると (メンテナンスのためのシャットダウンなど)、もう一方のサーバがクラスタのすべての着信コールを処理します。 • 機能を停止したサーバが通常の機能を再開し、アクティブ化されると、クラスタの着信コールの担当分の処理を再開します。

表 3-2 Cisco Unity Connection 10.x クラスタでのサーバ割り当てとボイスメッセージング ポートの使用 (続き)

統合のタイプ	サーバ割り当てとボイスメッセージング ポートの使用
PIMG/TIMG 装置による連動	<ul style="list-style-type: none"> • サーバがすべてのボイスメッセージング ポートを共有できるように、電話システムで設定されるポート数は、クラスタの各サーバのボイスメッセージング ポートの数と同じです。(たとえば、電話システムが 16 のボイスメッセージング ポートで設定されている場合、クラスタの各サーバにも同じ 16 のボイスメッセージング ポートが必要です)。 • 電話システムで、ハント グループは、コールがクラスタの両方のサーバに均等に分散するように設定します。 • PIMG/TIMG ユニットは、サーバ間のボイスメッセージング トラフィックのバランスをとるように設定します。 • サーバの一方が機能を停止すると (メンテナンスのためのシャットダウンなど)、もう一方のサーバがクラスタのすべての着信コールを処理します。 • 機能を停止したサーバが通常の機能を再開し、アクティブ化されると、クラスタの着信コールの担当分の処理を再開します。
SIP を使用するその他の連動	<ul style="list-style-type: none"> • Cisco Unity Connection の管理では、ボイスメッセージングの処理に必要なボイスメッセージング ポートの半数が、クラスタの各サーバに割り当てられます。(たとえば、クラスタのすべてのボイスメッセージング トラフィックの処理に 16 のボイスメッセージング ポートが必要な場合、クラスタの各サーバのボイスメッセージング ポート数は 8 です)。 • 電話システムで、ハント グループは、コールがクラスタの両方のサーバに均等に分散するように設定します。 • サーバの一方が機能を停止すると (メンテナンスのためのシャットダウンなど)、もう一方のサーバがクラスタのすべての着信コールを処理します。 • 機能を停止したサーバが通常の機能を再開すると、クラスタの着信コールの担当分の処理を再開します。

Cisco Unity Connection 10.x クラスタの要件

現在の Cisco Unity Connection クラスタの要件については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(リリース 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/requirements/10xcucsysreqs.html から入手可能です。

Unity Connection でのサーバステータス変更時の進行中のコールへの影響

Cisco Unity Connection サーバのステータスが変化した場合、進行中のコールに対する影響は、コールを処理しているサーバの最終的なステータスとネットワークの状態によって異なります。表 3-3 では、影響について説明します。

表 3-3 9.x でサーバステータス変更が進行中のコールに与える影響

ステータスの変化	影響
[プライマリ (Primary)] から [セカンダリ (Secondary)] へ	ステータスの変更を手動で行った場合、進行中のコールは影響を受けません。 ステータスが自動的に変更された場合、進行中のコールへの影響は、停止した重要なサービスによって異なります。
[セカンダリ (Secondary)] から [プライマリ (Primary)] へ	ステータスの変更を手動で行った場合、進行中のコールは影響を受けません。 ステータスが自動的に変更された場合、進行中のコールへの影響は、停止した重要なサービスによって異なります。
[セカンダリ (Secondary)] から [非アクティブ (Deactivated)] へ	進行中のコールはドロップされます。 コールのドロップを防ぐには、Cisco Unity Connection Serviceability の [クラスタ管理 (Cluster Management)] ページで、サーバに対して [電話に 응답しない (Stop Taking Calls)] を選択し、すべてのコールが終了するまで待機してからサーバを非アクティブにします。
[プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] から [データのレプリケート中 (Replicating Data)] へ	進行中のコールは影響を受けません。
[プライマリ (Primary)] または [セカンダリ (Secondary)] から [スプリットブレインリカバリ (Split Brain Recovery)] へ	進行中のコールは影響を受けません。

ネットワーク接続が失われた場合、ネットワークの問題の性質によっては、進行中のコールがドロップされる可能性があります。

サーバステータス変更時の Cisco Unity Connection 10.x Web アプリケーションへの影響

サーバのステータスが変化しても、次の Web アプリケーションは影響を受けず、正常に機能します。

- Cisco Unity Connection の管理
- Cisco Unity Connection Serviceability

- Cisco PCA 経由でアクセスされる Cisco Unity Connection Web ツール : Messaging Assistant、Messaging Inbox、および Personal Call Transfer Rules Web ツール
- Cisco Web Inbox
- Representational State Transfer (REST) API クライアント

Unity Connection 10.x サーバの重要なサービス停止の影響

Cisco Unity Connection システムを正しく機能させるには、重要なサービスが不可欠です。重要なサービスを停止した際の影響は、サーバおよびそのステータスによって異なります。表 3-4 では、影響について説明します。

表 3-4 10.x サーバの重要なサービス停止の影響

サーバ	影響
パブリッシャ	<ul style="list-style-type: none"> • サーバが [プライマリ (Primary)] ステータスのときに、Cisco Unity Connection Serviceability の重要なサービスが停止すると、サーバのステータスが [セカンダリ (Secondary)] に変化し、サーバの正常に動作する能力が低下します。 サブスクリバサーバのステータスが [無効 (Disabled)] または [機能停止 (Not Functioning)] ではない場合、このサーバのステータスは [プライマリ (Primary)] に変化します。 • サーバが [セカンダリ (Secondary)] ステータスのときに、Cisco Unity Connection Serviceability の重要なサービスが停止すると、サーバの正常に動作する能力が低下します。サーバのステータスは変化しません。
サブスクリバ	サーバが [プライマリ (Primary)] ステータスのときに、Cisco Unity Connection Serviceability の重要なサービスが停止すると、サーバの正常に動作する能力が低下します。サーバのステータスは変化しません。

Unity Connection 10.x でのスプリット ブレイン状態の影響

Cisco Unity Connection クラスタのサーバが同時に [プライマリ (Primary)] ステータスになっている場合 (サーバどうしの接続が失われた場合など)、両方のサーバが着信コールの処理 (電話への応答とメッセージの受け付け)、メッセージ通知の送信、MWI 要求の送信、管理インターフェイス (Unity Connection の管理など) への変更の受け入れ、およびシングル インボックスがオンになっている場合は Unity Connection のボイスメッセージと Exchange メールボックスとの同期を処理します。ただし、互いにデータベースとメッセージストアのレプリケートは実行せず、レプリケート データも受信しません。

サーバ間の接続が復元されると、サーバ間でデータをレプリケートし、MWI 設定を調整している間、サーバのステータスは一時的に [スプリットブレインリカバリ (Split Brain Recovery)] に変化します。サーバのステータスが [スプリットブレインリカバリ (Split Brain Recovery)] の間、両方のサーバで Connection メッセージ転送エージェント サービスと Connection Notifier サービス (Cisco Unity Connection Serviceability の) は停止するため、Unity Connection はメッセージの配信およびメッセージ通知の送信を行いません。Unity Connection メールボックス同期サービスおよび Unity Connection

Exchange 通知 Web サービスも停止するため、Unity Connection で Exchange (単一受信トレイ) とボイス メッセージが同期されません。メッセージストアも短時間マウント解除されます。したがって、Unity Connection はこの時点でメッセージを取得しようとするユーザに、メールボックスが一時的に利用できないことを伝えます。

リカバリ プロセスが完了すると、Connection メッセージ転送エージェント サービスと Connection Notifier サービスがパブリッシャ サーバで起動します。配信されるメッセージの数によっては、リカバリ プロセス中に到達したメッセージの配信にさらに時間がかかることがあります。Connection メッセージ転送エージェント サービスと Connection Notifier サービスがサブスクライバ サーバで起動します。最後に、パブリッシャ サーバのステータスが [プライマリ (Primary)]、サブスクライバ サーバのステータスが [セカンダリ (Secondary)] になります。この時点で、Unity Connection メールボックス同期サービスと Unity Connection Exchange 通知 Web サービスが [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバで起動し、シングル インボックスがオンの場合、Connection は Exchange とのボイスメッセージの同期を再開できます。

Unity Connection 10.x でサーバステータスが変化した場合のイベント

ここでは、次の状況でサーバのステータスが変化した場合に発生するイベントについて説明します。

- 「[プライマリ (Primary)] ステータスの Unity Connection サーバで開始されたサーバステータスが自動的に変更される」 (P.3-10)
- 「[セカンダリ (Secondary)] ステータスの Unity Connection サーバで開始されたサーバステータスの自動変更」 (P.3-11)
- 「管理者によって開始された Unity Connection サーバの手動変更」 (P.3-11)

[プライマリ (Primary)] ステータスの Unity Connection サーバで開始されたサーバステータスが自動的に変更される

1. [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバで Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスが回復不能な障害 (データベース障害、重要なサービスの停止など) を検出します。
2. [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、もう一方のサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスにそのステータスを変更することを通知します。
3. 両方のサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、ステータスの変更を開始するアラームを通知します。
4. [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、データベースの自身のステータスを [セカンダリ (Secondary)] に設定します。
5. もう一方のサーバ (元は [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバ) の Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、データベースの自身のステータスを [プライマリ (Primary)] に設定します。
6. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスが、そのサーバで重要なサービスを起動します。
7. データ コネクタはサーバステータスの変化を検出し、現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバのデータベースを使用するように接続を設定します。

8. 可能な場合、サーバ間でのデータベースおよびメッセージストアのレプリケーションは続行されます。
9. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバ Unity Connection のサーバ ロール マネージャ サービスは、ステータスの変更が完了したことを伝えるアラームを通知します。

[セカンダリ (Secondary)] ステータスの Unity Connection サーバで開始されたサーバステータスの自動変更

1. [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、[プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスから情報を受信しません。
2. [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、ローカル ホストと他の既知のリモート サーバに ping を送信して、ネットワーク接続を確認します。
3. ネットワーク接続が確認された場合、[セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、ステータスの変更を開始することを示すアラームを通知します。
ネットワーク接続を利用できない場合、ステータスは変化せず、残りのイベントは発生しません。
4. [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、データベースの自身のステータスを [プライマリ (Primary)] に設定します。
5. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスが、そのサーバで重要なサービスを起動します。
6. データ コネクタはステータスの変化を検出し、現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバのデータベースを使用するように接続を設定します。
7. 可能な場合、サーバ間でのデータベースおよびメッセージストアのレプリケーションは続行されます。
8. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバ Unity Connection のサーバ ロール マネージャ サービスは、ステータスの変更が完了したことを伝えるアラームを通知します。

管理者によって開始された Unity Connection サーバの手動変更

1. Cisco Unity Connection Serviceability では、管理者が手動でサーバステータスの変更を開始します。
2. [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、[プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスにステータス変更の開始を通知します。
3. 両方のサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスが、ステータスの変更が開始されていることを示すアラームを通知します。
4. [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、データベースの自身のステータスを [セカンダリ (Secondary)] に設定します。
5. もう一方のサーバ (元は [セカンダリ (Secondary)] ステータスのサーバ) の Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスは、データベースの自身のステータスを [プライマリ (Primary)] に設定します。

■ Unity Connection 10.x でサーバステータスが変化した場合のイベント

6. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバの Unity Connection サーバ ロール マネージャ サービスが、そのサーバで重要なサービスを起動します。
7. データ コネクタはステータスの変化を検出し、現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバのデータベースを使用するように接続を設定します。
8. サーバ間のデータベースおよびファイルのレプリケーションは続行されます。
9. 現在 [プライマリ (Primary)] ステータスのサーバ Unity Connection のサーバ ロール マネージャ サービスは、ステータスの変更が完了したことを伝えるアラームを通知します。