

Editer une escalade

Principe

L'escalade est une option pour les notifications afin d'envoyer différents niveaux d'alertes, en fonction de règles.

Voir [Escalade de notifications](#) pour plus d'informations.

Onglet Général

Propriété	Valeur
Nom *	Mon escalade
Début de l'escalade (x1min) *	1
Fin de l'escalade (x1min) *	1
Intervalle de temps entre les notifications	
Période d'escalade	Par défaut [Aucun]
Options d'escalade	
Utilisateurs	[Par défaut [Aucun]]
Groupes d'utilisateurs	[Par défaut [Aucun]]
Activé	<input checked="" type="radio"/> Vrai <input type="radio"/> Faux Par défaut Vrai
Pack	

- **Nom**
 - Cette propriété permet de définir le nom utilisé pour identifier l'escalade.
- **Début de l'escalade (x1min)**
 - Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour démarrer l'escalade.
- **Fin de l'escalade (x1min)**
 - Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour arrêter l'escalade.
- **Intervalle de temps entre les notifications**
 - Cette propriété permet de définir les intervalles de temps entre les notifications.
Cette valeur est en minutes.
Note: la valeur 0 sur cette propriété signifie que seule la première notification sera envoyée.
- **Période d'escalade**
 - Cette propriété est utilisée pour définir la période pendant laquelle l'escalade sera activée.
- **Options d'escalade**
 - Cette propriété permet de définir quels états peuvent démarrer une escalade
La valeur est une liste d'options séparées par des virgules:
 - d: démarre une escalade sur un état CRITIQUE

- r: démarre une escalade lors d'un rétablissement (signifie que l'hôte redevient OK)
 - f: démarre une escalade quand l'hôte commence ou sort du contexte FLAPPING
 - s: démarre une escalade quand l'hôte entre ou sort d'une période de maintenance
 - n: ne pas démarrer d'escalade
- Par défaut, toutes les états permettent de démarrer une escalade.

- **Utilisateurs**

- Cette propriété est utilisée pour définir quels sont les utilisateurs à notifier.

- **Groupes d'utilisateurs**

- Cette propriété est utilisée pour définir quels sont les utilisateurs à notifier.

- **Activé**

- Permettre que cet élément soit pris en compte lors du passage de Staging en Production.

- **Pack**

- Cette propriété permet de définir dans quel pack se trouve la Méthode d'Escalade.