

Checks volatiles

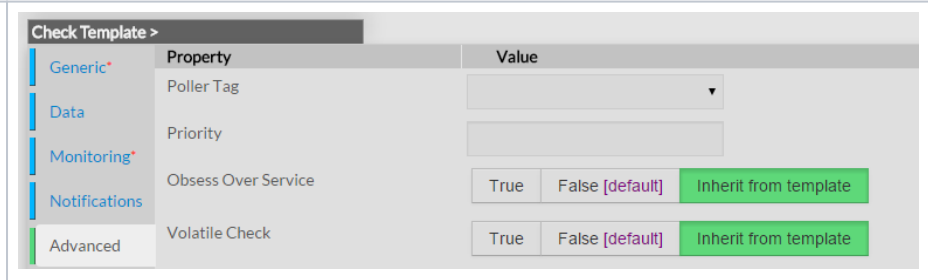
Introduction

Shinken Enterprise a la capacité de faire la distinction entre les checks dits "normaux" et les checks "volatiles".

L'option "est volatile" permet de le spécifier pour chaque définition de check. La majorité des checks seront par défaut en mode "normal". Cependant, les checks volatiles peuvent être très pratiques quand ils sont proprement utilisés, dans le bon contexte.

Comment activer cette option ?

Cette option peut être activée dans la page de configuration du check



Check Template >	
Property	Value
Poller Tag	<input type="text"/>
Priority	<input type="text"/>
Obsess Over Service	<input type="checkbox"/> True <input checked="" type="checkbox"/> False [default] <input type="button" value="Inherit from template"/>
Volatile Check	<input type="checkbox"/> True <input checked="" type="checkbox"/> False [default] <input type="button" value="Inherit from template"/>

Quand sont-ils pratiques ?

Les checks volatiles peuvent permettre de superviser :

- les éléments qui se réinitialisent automatiquement en état "OK" lorsqu'ils sont vérifiés
- les événements de type alertes de sécurité qui nécessitent l'attention à chaque fois qu'un problème arrive (et pas seulement la 1ère fois)

Qu'y a-t-il de si particulier avec les checks volatiles?

Ils diffèrent des checks dits "normaux" de 3 façons importantes. A chaque vérification lorsqu'ils sont en état HARD non-OK, et que le retour est un état non-OK (i.e. aucun changement d'état)...

- l'état non-OK du check est loggué
- les contacts sont notifiés du problème (si c'est ce qui doit être fait). Les intervalles de notifications ne sont pas pris en compte pour les checks volatiles.
- le gestionnaire d'événements pour le check est lancé (Si un a été défini)

Par défaut, ces événements se lancent uniquement pour les checks qui sont dans un état non-OK et lorsqu'un changement d'état HARD vient juste arriver. En d'autres termes, ils s'appliquent uniquement la première fois qu'un check passe en état non-OK state. Si les futurs checks resultent en un état non-OK, aucun changement d'état HARD n'arrive et aucun des événements mentionnés n'arrive.