

Edition d'une escalade

Sommaire

[Principe](#)
[Onglet Général](#)

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

Escalade >		
Général *	Propriété	Valeur
Configuration directe (dépréciée)	Nom *	
	Début de l'escalade (minutes) *	
	Fin de l'escalade (minutes) *	
	Intervalle de temps entre les notifications (minutes)	
	Période d'escalade	Par défaut [Aucun]
	Options d'escalade	Par défaut [d,u,r,w,c]
	Utilisateurs	[Par défaut [Aucun]]
	Groupes d'utilisateurs	[Par défaut [Aucun]]
	Activé	<input type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux <input checked="" type="checkbox"/> Par défaut Vrai
	Pack	

- **Nom**
 - Cette propriété permet de définir le nom utilisé pour identifier l'escalade.
- **Début de l'escalade (minutes)**
 - Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour démarrer l'escalade.
[i La limite est fixée à 2630880 \(soit 5 ans\).](#)
- **Fin de l'escalade (minutes)**
 - Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour arrêter l'escalade.
[i La limite est fixée à 2630880 \(soit 5 ans\).](#)
- **Intervalle de temps entre les notifications (minutes)**
 - Cette propriété permet de définir les intervalles de temps en minutes entre les notifications
 - La valeur 0 sur cette propriété signifie que seule la première notification sera envoyée
[i La limite est fixée à 2630880 \(soit 5 ans\).](#)
- **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 :

Option	Description
d	Démarrer une escalade sur un état CRITIQUE de l'hôte

u	Démarre une escalade sur un état INCONNU
r	Démarre une escalade lors d'un rétablissement (signifie que l'hôte redevient UP)
w	Démarre une escalade sur un état AVERTISSEMENT
c	Démarre une escalade sur un état CRITIQUE

Par défaut, toutes les états permettent de démarrer une escalade.

Exemple : **d,u,r,w,c**

- **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.