

# 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

Propriété	Valeur
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 checked="" type="checkbox"/> Vrai <input type="checkbox"/> Faux <span>Par défaut Vrai</span>
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.