

Configuration de la Visualisation de l'architecture

Sommaire

- Introduction
- Activation et désactivation de l'addon
 - Activation automatique
 - Activer/désactiver la fonctionnalité
 - Vérifier l'état d'activation des addons
 - Activer l'addon
 - Désactiver l'addon
 - Visualiser l'état de l'addon
- Configuration de l'addon
 - Manipulation et étapes de configuration
 - Fonctionnement du module
 - Différents paramètres de configuration
 - Nom de l'architecture
 - Port et interface d'écoute du module
 - Sécurisation de la communication (SSL)
 - URL d'accès dans la visualisation
 - Liste des destinataires
 - Communiquer avec Graphite
 - Trier les royaumes
 - Communication entre Nagvis et Shinken

Contexte

Le modèle **switch-SNMPv1v2** mets à disposition les 4 checks suivant :

Le modèle **switch-SNMPv1v2** permet d'avoir un point vu globale sur l'état du switch et de ces interfaces.

Comment appliquer le modèle switch à un hôte

En utilisant l'interface de Configuration

Dans l'interface de Configuration,

- créez ou [Editer un Hôte](#)
- et ajoutez le modèle "**switch-SNMPv1v2**" dans la propriété "**Modèles d'hôte hérités**" à l'aide du menu déroulant.

En éditant les fichiers de configuration d'un collecteur (cfg)

Dans un fichier de configuration,

- créez ou éditez votre définition d'hôte
- en ajoutant, dans la propriété "**use**", la valeur "**switch-SNMPv1v2**" selon les besoins.


Puis, le contenu du fichier devra alors être importé avec une source d'import de fichier de configuration (*plus d'information sur cette page:* [Collecteur de type \(cfg-file-import \) - Import depuis des fichiers au format .cfg](#)).

Les donnée du modèle

Configuration de la connexion SNMP

Dans chaque hôte héritant du modèle d'hôte "**switch-detailed**", vous aurez la donnée SNMPCOMMUNITY concernant la communauté SNMP interrogé :

Description	Valeur par défaut	Valeur par défaut à l'installation de shinken
-------------	-------------------	---

SNMPC COMMUNI TY	<p>Doit correspondre à la Communauté SNMP v1/v2 défini sur votre switch :</p> <ul style="list-style-type: none"> • En SNMP v1/v2, la communauté est un équivalent du mot de passe pour se connecter sur les équipements. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Remarque</p> <p>Par défaut, la donnée SNMPCOMMUNITY prend le contenu de la donnée globale \$SNMPCOMMUNITYREAD\$ dont la valeur est modifiable dans le fichier /etc/shinken/resource.d/snmp.cfg,</p> <ul style="list-style-type: none"> • voir LES VARIABLES (Remplacement dynamique de contenu - Anciennement les MACROS), pour comprendre leur utilisation. <p>La modification des valeurs par défaut présentes dans le fichier du serveur (<i>/etc/shinken/resource.d/snmp.cfg</i>) nécessite un redémarrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • du Synchronizer pour le voir dans l'interface • et l'envoi d'une configuration ou d'un redémarrage de l'Arbiter pour que la modification soit prise en compte en supervision. <p>Donc, pour changer la valeur de SNMPCOMMUNITY, vous pouvez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • soit changer sa valeur, • soit modifier le contenu de la donnée globale \$SNMPCOMMUNITYREAD\$ (<i>en prenant en compte que tous les hôtes utilisant cette donnée seront impactés</i>). </div>	\$SNMPCOM MUNITYREA D\$	public
SWITCH _TIMEO UT	<p>Cette variable permet au check de s'arrêter après un certain temps si une tâche ne s'est pas terminée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cela permet d'éviter que le programme ne s'exécute indéfiniment et de prévenir des problèmes de performances. • L'unité est la seconde. 	60	60