

Editer 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 des notifications](#) pour plus d'informations.

Onglet Général

Staging > Escalade

Escalade >

Général

Propriété	Valeur
Nom *	
Début de l'escalade (après la première notification) (minutes) *	
Fin de l'escalade (minutes) *	
Intervalle de temps entre les notifications (minutes)	Par défaut [Même valeur que l'élément qui appelle l'escalade]
Période d'escalade	-- Par défaut [Toujours] --
Options d'escalade	Par défaut [d,u,r,w,c]
Utilisateurs	-- Par défaut [Aucun] --
Groupes d'utilisateurs	-- Par défaut [Aucun] --
Activé	Vrai Faux Par défaut [Vrai]
Pack	

Nom

- **Clé d'import:** `escalation_name`
Cette propriété permet de définir le nom utilisé pour identifier l'escalade.
Cette propriété n'est pas héritable.

Début de l'escalade (après la première notification) (minutes)

- **Clé d'import:** `first_notification_time`
Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour démarrer l'escalade.
 La limite est fixée à 2630880 (soit 5 ans).

Fin de l'escalade (minutes)

- **Clé d'import:** `last_notification_time`
Cette propriété est utilisée pour définir combien de temps (en minutes) Shinken doit attendre après la première notification pour arrêter l'escalade.
-  La limite est fixée à 2630880 (soit 5 ans).

Intervalle de temps entre les notifications (minutes)

- **Clé d'import:** `notification_interval`
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.

-  La limite est fixée à 2630880 (soit 5 ans).

Période d'escalade

- *Clé d'import:* escalation_options
Cette propriété est utilisée pour définir la période pendant laquelle l'escalade sera activée.

Options d'escalade

- *Clé d'import:* escalation_options
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	Démarre 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

- *Clé d'import:* contacts
Cette propriété est utilisée pour définir quels sont les utilisateurs à notifier.

Groupes d'utilisateurs

- *Clé d'import:* contact_groups
Cette propriété est utilisée pour définir quels sont les utilisateurs à notifier.

Activé

- *Clé d'import:* enabled
Cette propriété permet de définir si l'escalade est activée ou non.

Pack

- *Clé d'import:* pack
Cette propriété permet de définir dans quel pack se trouve la Méthode d'Escalade.
Cette propriété n'est pas héritable.