

Les Variables (Remplacement dynamique de contenu - Anciennement les Macros)

Sommaire

- Concept général
- Utilisation du remplacement dynamique de contenu
 - Endroits où le remplacement dynamique de contenu est effectué
 - Remplacement récursif
 - Limites lors du remplacement des Variables
 - Comment est effectué le remplacement des Variables
- Les différents types de Variables
 - Les Variables globales
 - Définir des Variables globales
 - Variables globales prédéfinies
 - Utiliser des Variables globales
 - Les Variables d'élément (Hôte, Cluster, Check, Utilisateur)
 - Les Variables issues des Propriétés (\$HOST...\$, \$SERVICE...\$, \$CONTACT...\$)
 - Propriétés des Hôtes/Clusters
 - Propriétés des checks
 - Propriétés des utilisateurs
 - Propriétés des notification
 - Les Variables pour les Données (\$_HOST...\$, \$_SERVICE...\$, \$_CONTACT...\$)
 - Définir des données personnalisées
 - Les Variables génératives (\$ARGn\$, \$VALUEn\$)
 - Les Variables générées par l'utilisation d'une commande (\$ARGn\$, \$VALUEn\$)
 - Les Variables générées par l'utilisation de la Duplication de check (Duplicate Foreach) - (\$KEY\$, \$VALUE1\$)

Contexte

Le modèle **switch-SNMPv1v2** vous offrent une **vue d'ensemble** pour chaque check sur **l'état général** de vos interfaces.

- Il ne nécessite **aucune configuration**, hors, mise en place du protocole SNMP.
- Il est conseillé si vous voulez une vue sur l'ensemble de vos interfaces en **un seul résultat**,



Attention, si un problème est rencontré sur une seule des interfaces, alors le résultat indiquant l'erreur, sera noyée par la **masse d'informations** renvoyées par le check, de même, si un second problème venait à apparaître, il en serait alors, encore **plus difficilement** repérable.

Sommaire des checks

Les données

Les données du modèle

Dans chaque hôte héritant du modèle d'hôte "**switch-SNMPv1v2**", vous aurez la donnée SNMPCOMMUNITY concernant la communauté SNMP interrogé.

Nom	Unité	Défaut	Valeur par défaut à l'installation de Shinken	Description
SNMPCOMMUNITY	--	\$SNMPCOMMUNITYREAD\$	public	Doit correspondre à la Communauté SNMP v1/v2 défini sur votre switch : <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.
SWITCH_TIMEOUT	secondes	60	60	Cette variable permet au check de s'arrêter après un certain temps si une tâche ne s'est pas terminée. <ul style="list-style-type: none">• Cela permet d'éviter que le programme ne s'exécute indéfiniment et de prévenir des problèmes de performances.

SWITCHPORT	--	161	161	Cette variable correspond au port snmp sur lequel le démon snmp de votre équipement écoute
------------	----	-----	-----	--



Remarque

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`,

- voir [LES VARIABLES \(Remplacement dynamique de contenu - Anciennement les MACROS \)](#), pour comprendre leur utilisation.

La modification des valeurs par défaut présentes dans le fichier du serveur (`/etc/shinken/resource.d/snmp.cfg`) nécessite un redémarrage :

- 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.

Donc, pour changer la valeur de SNMPCOMMUNITY, vous pouvez :

- soit changer sa valeur,
- soit modifier le contenu de la donnée globale \$SNMPCOMMUNITYREAD\$ (*en prenant en compte que tous les hôtes utilisant cette donnée seront impactés*).

Les données spécifiques à certains checks

Il n'y a pas de données spécifiques à certains checks pour ce modèle.

Les données DFE (Duplicate Foreach)

Il n'y a pas de données DFE pour ce modèle.

Comment appliquer un modèle d'hôte à un hôte

Unable to render {include} The included page could not be found.