

Liste des synchronizers distants

Sommaire

Présentation

Description

La colonne "Statut dernier import" et Message

La colonne "Nom"

La colonne "Activé"

Ajouter un Synchronizer

Description des propriétés du formulaire de création/édition d'un Synchronizer distant

Aide "Test manuel de la connexion"

Erreurs lors de la validation

Connexion non établie avec le Synchronizer distant

Identifiants incorrects

Correction

Modifier la configuration d'un Synchronizer distant

Supprimer la configuration d'un Synchronizer

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](#)).

Configurer les données du modèle switch-SNMPv1v2 pour la connexion SNMP

Côté interface de configuration Shinken

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

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>i 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

Par exemple, voici les données d'une connexion avec la communauté SNMPv1/2 :

? Unknown Attachment