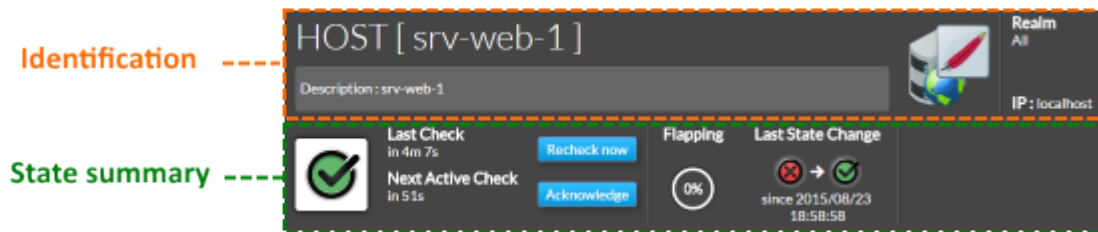


Principe

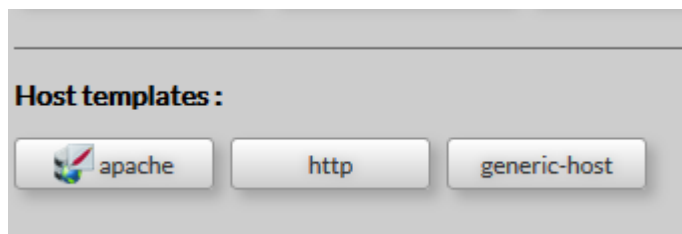
La HUD contient les éléments principaux d'un élément, divisé en 2 parties : Identification et synthèse.



Identification

1. Type d'élément : **Hôtes** ou **Cluster**
2. Nom de l'élément
3. Description de l'élément
4. Icône de l'élément
 - cette icône est déterminée par le 1er template visible dans la synthèse .

Dans cet exemple de srv-web-1 l'icône qui apparaît est celle d'apache car il s'agit du 1er template visible dans l'onglet "templates d'hôtes" .



5. Le royaume auquel est rattaché l'élément
6. l'adresse de l'élément.
7. Un bouton pour rafraîchir la vue détail
 - toutes les données seront alors mises à jour depuis le serveur Shinken Enterprise .



Synthèse de l'état

Cette zone présente le statut, les détails du statut et certaines commandes permettant de gérer l'hôte .

1. statut de l'élément (comme dans le widget statut sur le portail)
2. temps écoulé depuis le dernier check et temps restant jusqu'au prochain .
3. Bouton pour lancer instantanément un check
4. bouton pour ouvrir une fenêtre de dialogue permettant de mettre en mode "prise en compte" .
La prise en compte confirme que quelqu'un a été averti du statut et nécessite la saisie d'un commentaire .

Acknowledge
Shinken

Reason
Reason required

SUBMIT

CANCEL

5. Une jauge informe si l'élément est en mode "flapping" et de combien
6. La dernière zone à droite informe de la dernière modification du statut de l'élément, quand il a changé, ainsi que son état précédent .



Information au sujet du terme HUD : HUD (Head Up Display- affichage tête haute) est un terme utilisé en aéronautique et permet d'accéder aux informations essentielles en un coup d'œil .