



Cisco Unity Connection クラスタの管理

この章には、次の項があります。

- 任意の順序での Cisco Unity Connection サーバの再起動 (P.2-2)
- サーバステータスの手動変更 (P.2-2)
- サーバ上のすべてのポートでの新規コールの受け入れ停止 (P.2-4)
- サーバ上のすべてのポートでのコールの受け入れ再開 (P.2-4)
- サーバのシャットダウン (P.2-5)



(注)

クラスタ内のサーバを削除または交換する方法、およびクラスタを作成するためにサーバを追加する方法については、『Cisco Unity Connection リコンフィギュレーションアップグレードガイド Release 7.x』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.html から入手可能です。

任意の順序での Cisco Unity Connection サーバの再起動

クラスタ化された Cisco Unity Connection サーバを任意の順序で起動できます。必要なサービスは、プライマリまたはセカンダリ ステータスのサーバ上で動作します。

サーバステータスの手動変更

サーバのステータスは、次のように手動で変更できます。

- セカンダリ ステータスのサーバを手動でプライマリ ステータスに変更できます（最初からプライマリ ステータスだったサーバの場合、この変更を行うと、そのステータスは自動的にセカンダリに変更されます）。
- セカンダリ ステータスのサーバを手動でデアクティベート ステータスに変更できます。
- デアクティベート ステータスのサーバを手動でアクティベートできます。このため、そのステータスはもう一方のサーバのステータスに応じてプライマリまたはセカンダリに変更されます。

この項では、次の 3 つの手順について説明します。

- [サーバをセカンダリ ステータスからプライマリ ステータスに手動で変更する \(P.2-2\)](#)
- [サーバをセカンダリ ステータスからデアクティベート ステータスに手動で変更する \(P.2-2\)](#)
- [デアクティベート ステータスのサーバを手動でアクティベートする \(P.2-3\)](#)

サーバをセカンダリ ステータスからプライマリ ステータスに手動で変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 2** [Tools] メニューで、[Cluster Management] をクリックします。
- ステップ 3** [Cluster Management] ページの [Server Manager] の下にあるセカンダリ ステータスのサーバに対応する [Change Server Status] カラムで、[Make Primary] をクリックします。
- ステップ 4** サーバステータスを変更するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。

変更が完了すると、変更されたステータスが [Server Status] カラムに表示されます。



(注) 最初からプライマリ ステータスだったサーバは、自動的にセカンダリ ステータスに変更されます。

サーバをセカンダリ ステータスからデアクティベート ステータスに手動で変更する

-
- ステップ 1** Real-Time Monitoring Tool (RTMT) にログオンします。
- ステップ 2** [Cisco Unity Connection] メニューで、[Port Monitor] をクリックします。Port Monitor ツールが右ペインに表示されます。
- ステップ 3** [Node] フィールドで、セカンダリ ステータスのサーバをクリックします。

- ステップ 4** 右ペインで、**[Start Polling]** をクリックします。
- ステップ 5** サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがあるかどうかを確認します。
- ステップ 6** Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 7** **[Tools]** メニューで、**[Cluster Management]** をクリックします。
- ステップ 8** サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがない場合は、**ステップ 9** に進みます。

サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがある場合は、**[Cluster Management]** ページの **[Change Port Status]** の下で、サーバに対応する **[Stop Taking Calls]** をクリックし、サーバ上のポートがすべてアイドルになったことが RTMT から通知されるまで待ちます。

- ステップ 9** **[Cluster Management]** ページの **[Server Manager]** の下にあるセカンダリ ステータスのサーバに対応する **[Change Server Status]** カラムで、**[Deactivate]** をクリックします。



注意 サーバをデアクティベートすると、サーバ上のポートが処理しているコールがすべて終了します。

- ステップ 10** サーバステータスを変更するかどうかの確認を求められた場合、**[OK]** をクリックします。

変更が完了すると、変更されたステータスが **[Server Status]** カラムに表示されます。

デアクティベート ステータスのサーバを手動でアクティベートする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 2** **[Tools]** メニューで、**[Cluster Management]** をクリックします。
- ステップ 3** **[Cluster Management]** ページの **[Server Manager]** の下にあるデアクティベート ステータスのサーバに対応する **[Change Server Status]** カラムで、**[Activate]** をクリックします。
- ステップ 4** サーバステータスを変更するかどうかの確認を求められた場合、**[OK]** をクリックします。

変更が完了すると、変更されたステータスが **[Server Status]** カラムに表示されます。

サーバ上のすべてのポートでの新規コールの受け入れ停止

サーバ上のすべてのポートで新規コールの受け入れを停止するには、この項の手順を実行します。進行中のコールは、発信者が電話を切断するまで続きます。



ヒント

サーバへのコールを現在処理しているポートがあるかどうかを確認するには、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の [Port Monitor] ページを使用します。

サーバ上のすべてのポートで新規コールの受け入れを停止する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 2** [Tools] メニューで、[Cluster Management] をクリックします。
- ステップ 3** [Cluster Management] ページの [Port Manager] の下にある [Ports in Service] カラムで、サーバに対応する [Stop Taking Calls] をクリックします。

サーバ上のすべてのポートでのコールの受け入れ再開

サーバ上のポートでコールの受け入れを停止した後に再開するには、この項の手順を実行します。

サーバ上のすべてのポートでコールの受け入れを再開する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 2** [Tools] メニューで、[Cluster Management] をクリックします。
- ステップ 3** [Cluster Management] ページの [Port Manager] の下にある [Ports in Service] カラムで、サーバに対応する [Take Calls] をクリックします。

サーバのシャットダウン

Cisco Unity Connection サーバは、プライマリまたはセカンダリ ステータスになっている場合、ボイス メッセージ トラフィックおよびクラスター レプリケーションを処理しています。プライマリまたはセカンダリ ステータスの Connection サーバをシャットダウンすることはお勧めしません。進行中のコールおよびレプリケーションが突然終了する場合があります。

メンテナンスなどの目的でサーバをシャットダウンする必要がある場合は、ボイス メッセージ トラフィックが少ない業務時間外に、この項の手順を実行することをお勧めします。すべてのシステム ボイス メッセージ機能の処理および Connection データベースのメンテナンスは、もう一方のサーバが行うことに注意してください(そのサーバがプライマリまたはセカンダリ ステータスになっている場合)。

サーバをシャットダウンする

- ステップ 1** シャットダウンしないサーバで、Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。
- ステップ 2** [Tools] メニューで、[Cluster Management] をクリックします。
- ステップ 3** [Cluster Management] ページで、シャットダウンするサーバを探します。
- ステップ 4** シャットダウンするサーバがセカンダリ ステータスになっている場合は、[ステップ 5](#)に進みます。

シャットダウンするサーバがプライマリ ステータスになっている場合は、次のようにステータスを変更します。

- a. セカンダリ ステータスのサーバに対応する [Change Server Status] カラムで、[Make Primary] をクリックします。
- b. サーバステータスを変更するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。
- c. [Server Status] カラムで、サーバが現在プライマリ ステータスになっていること、およびシャットダウンするサーバがセカンダリ ステータスになっていることを確認します。

- ステップ 5** セカンダリ ステータスのサーバ (シャットダウンするサーバ) で、ステータスを変更します。
 - a. Real-Time Monitoring Tool (RTMT) にログオンします。
 - b. [Cisco Unity Connection] メニューで、[Port Monitor] をクリックします。Port Monitor ツールが右ペインに表示されます。
 - c. [Node] フィールドで、セカンダリ ステータスのサーバをクリックします。
 - d. 右ペインで、[Start Polling] をクリックします。
 - e. サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがあるかどうかを確認します。
 - f. サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがない場合は、[ステップ 5g.](#)に進みます。

サーバへのコールを現在処理しているボイス メッセージ ポートがある場合は、[Cluster Management] ページの [Change Port Status] の下で、サーバに対応する [Stop Taking Calls] をクリックし、サーバ上のポートがすべてアイドルになったことが RTMT から通知されるまで待ちます。

- g.** [Cluster Management] ページの [Server Manager] の下にあるセカンダリ ステータスのサーバに対応する [Change Server Status] カラムで、[Deactivate] をクリックします。



注意 サーバをデアクティベートすると、サーバ上のポートが処理しているコールがすべて終了します。

- h. サーバステータスを変更するかどうかの確認を求められた場合、**[OK]** をクリックします。
- i. **[Server Status]** カラムで、サーバが現在デアクティベートステータスになっていることを確認します。

ステップ 6 デアクティベートしたサーバをシャットダウンします。

動作しているサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、**[Server Status]** カラムは、シャットダウンしたサーバが機能停止ステータスになっていることを示します。
