



## **Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 完全リファ レンス ガイド**

リリース 11.x  
2015 年 5 月発行

**Cisco Systems, Inc.**  
[www.cisco.com](http://www.cisco.com)

シスコは世界各国 200 箇所にオフィスを開設しています。  
所在地、電話番号、FAX 番号  
は以下のシスコ Web サイトをご覧ください。  
[www.cisco.com/go/offices](http://www.cisco.com/go/offices).

**【注意】 シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意  
([www.cisco.com/jp/go/safety\\_warning/](http://www.cisco.com/jp/go/safety_warning/)) をご確認ください。**

本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。  
リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動 / 変更されている場合がありますことをご了承ください。  
あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えていますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザ側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、製品に添付された『Information Packet』に記載されています。添付されていない場合には、代理店にご連絡ください。

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコおよびその供給者は、このマニュアルの使用または使用できないことによって発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性がシスコまたはその供給者に知らされていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third-party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1110R)

*Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail Release 11.x 完全リファレンスガイド*  
© 2015 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



## はじめに v

対象読者および使用 v

表記法 v

Cisco Unity Connection のマニュアル vi

Cisco Business Editionに関するマニュアル リファレンス vi

マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート vi

シスコ製品のセキュリティの概要 vi

## CHAPTER 1

### 概要 1-1

SRSV のコンポーネント 1-1

SRSV のトポロジ 1-2

電話機による Unity Connection SRSV へのアクセス 1-5

Unity Connection SRSV カンバセーションでの電話機キーパッドの使用 1-5

Unity Connection SRSV の呼び出し 1-5

ボイス メールの送信 1-5

受信確認の管理 1-6

電話機キーパッドによるメッセージの検索 1-6

削除済みメッセージの管理 1-7

削除済みメッセージのチェック 1-7

緊急連絡先番号の変更 1-7

再生設定の指定 1-8

個々のメッセージの再生音量の変更 1-8

電話機キーパッドによる個々のメッセージの再生音量の変更 1-8

個々のメッセージの再生速度の変更 1-8

Unity Connection カンバセーションの再生音量の変更 1-9

Unity Connection カンバセーションの再生速度の変更 1-9

クラシック 従来のカンバセーション用の電話メニュー 1-9

メイン メニューとショートカット 1-9

メッセージ再生中のメニューとショートカット 1-9

メッセージ再生後のメニューとショートカット 1-10

レコーディング ニュー 1-11

メッセージ再生後のメニューとショートカット (代行キーパッド マッピング N) 1-11

レコーディングメニュー(代行キーパッド マッピング N)	1-11
中央の Unity Connection と Unity Connection SRSV 間のデータ同期のプロビジョニング	1-12
制限事項	1-13
ボイス メール の制限および制約事項	1-13
自動応答に関する制限事項	1-14
ネットワーク アドレス変換(NAT)に関する制限事項	1-14
バックアップと復元に関する制限事項	1-14
同報リストに関する制限事項	1-15

## CHAPTER 2

<b>Cisco Unity Connection SRSV のインストールと設定</b>	2-1
Unity Connection SRSV をインストールするための前提条件	2-1
Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト	2-2
インストール後の作業	2-3
Unity Connection SRSV の設定項目の設定	2-4
プロビジョニングとボイス メール のアップロード	2-4
手動同期	2-4
自動同期	2-4
Unity Connection SRSV ユーザを設定するためのタスク リスト	2-5

## CHAPTER 3

<b>Cisco Unity Connection SRSV の管理</b>	3-1
ユーザ	3-1
ユーザの検索	3-1
管理者の設定	3-2
テンプレート	3-3
コールハンドラ テンプレートの設定	3-3
同報リスト	3-4
コールの管理	3-4
システム コールハンドラ	3-5
コールハンドラの設定	3-5
コールハンドラの設定項目	3-6
転送ルール(Transfer Rules)	3-6
発信者入力(Caller Input)	3-7
グリーティング(Greetings)	3-8
メッセージ設定(Message Settings)	3-9
ディレクトリハンドラ	3-9
ディレクトリハンドラの変更	3-10
ネットワークング	3-10
中央サーバの設定	3-10

システム設定	3-11
スケジュール	3-11
スケジュールの設定	3-11
カンパセーション	3-11
エンタープライズパラメータ	3-12
エンタープライズパラメータの設定	3-12
プラグイン	3-12
プラグインのインストール	3-12
テレフォニー統合	3-13
電話システム	3-13
ポートグループ	3-13
Port	3-13
セキュリティ	3-14
ツール	3-14

## CHAPTER 4

<b>Cisco Unity Connection SRSV のサービス</b>	4-1
Unity Connection SRSV のサービス	4-1
コントロールセンターでのサービスの設定	4-3

## CHAPTER 5

<b>Cisco Unity Connection SRSV のアップグレード</b>	5-1
アップグレードの種類	5-1
Unity Connection SRSV のアップグレード中の Unity Connection 機能のステータス	5-2
アップグレードの期間	5-2
Unity Connection SRSV のアップグレードに関するタスクリスト	5-2
アップグレードプロセス	5-2
CLI を使用した Unity Connection SRSV のアップグレード	5-2
ローカル DVD またはネットワーク ロケーションからの Unity Connection SRSV のアップグレード	5-3
バージョンの切り替え	5-4

## CHAPTER 6

<b>Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail でのセキュリティ</b>	6-1
自己署名証明書の使用	6-1
Cisco Tomcat Service の再起動	6-2
証明書エラーの無視	6-2
Cisco Tomcat Service の再起動	6-2
Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信の保護	6-3
Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスクリスト	6-3
Unity Connection SRSV での証明書署名要求の作成とダウンロード	6-4

Unity Connection SRSV へのルート証明書とサーバ証明書のアップロード	6-5
Unity Connection での Connection Branch Sync Service の再起動	6-6
Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 の場合のみ)	6-6
ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスの 場合のみ)	6-7
Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密	6-9
Unity Connection SRSV ユーザ PIN の変更	6-9

---

**CHAPTER 7****アラームとイベント 7-1**

Unity Connection SRSV のアラームとイベント	7-1
----------------------------------	-----

---

**CHAPTER 8****Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail API 8-1**

ブランチの一覧表示	8-1
個々のブランチのデータの表示	8-3
ブランチの作成	8-5
ブランチの更新	8-6
ブランチの削除	8-8
ブランチへのユーザの割り当て	8-8
ブランチからのユーザの削除	8-8
特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示	8-9
ブランチのコールハンドラの作成	8-9



## はじめに

## 対象読者および使用

*Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail Guide for Cisco Unity Connection*には、Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail の使用に関する情報と手順が記載されています。

## 表記法

表 1 *System Administration Guide for Cisco Unity Connection*の表記法

表記法	説明
太字	次の場合は太字を使用します。 <ul style="list-style-type: none"><li>キーおよびボタン名 (例:[OK] を選択します)。</li><li>ユーザが入力する情報 (例:[ユーザ名 (User Name)] ボックスに <b>Administrator</b> を入力します)。</li></ul>
<> (山カッコ)	ユーザが値を指定するパラメータを囲むために使用します (例:ブラウザで、 <b>https://&lt;Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス&gt;/cuadmin</b> に移動します)。
- (ハイフン)	同時に押す必要があるキーを表します (例: <b>Ctrl-Alt-Delete</b> を押します)。
> (右向き山カッコ)	Cisco Unity Connection Administrationのナビゲーションバーで選択する順序を表します (例:Cisco Unity Connection Administrationで、[連絡先 (Contacts)] > [システム連絡先 (System Contacts)] を展開します)。

『*Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail Guide for Cisco Unity Connection*』では、次の表記法も使用します。



(注)

「注釈」です。役立つ情報や、このマニュアル以外の参照資料などを紹介しています。



ヒント

「問題解決に役立つ情報」です。



注意

「要注意」の意味です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。

## Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com にある Cisco Unity Connection のマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このマニュアルは Unity Connection に同梱されており、次の URL から入手できます。

[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/roadmap/11xcucdg.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/roadmap/11xcucdg.html)

## Cisco Business Edition に関するマニュアル リファレンス

Unity Connection 11.x では、Cisco Business Edition バージョン 6000 および 7000 のみがサポートされます。

## マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、その他の有用な情報について、次の URL で、毎月更新される『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。ここにはシスコの新規および改訂版の技術マニュアルの一覧も示されています。

<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>

『*What's New in Cisco Product Documentation*』は Really Simple Syndication (RSS) フィードとして購読できます。また、リーダーアプリケーションを使用してコンテンツがデスクトップに直接配信されるように設定することもできます。RSS フィードは無料のサービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

## シスコ製品のセキュリティの概要

本製品には暗号化機能が備わっており、輸入、輸出、配布および使用に適用される米国および他の国での法律を順守するものとします。シスコの暗号化製品を譲渡された第三者は、その暗号化技術の輸入、輸出、配布、および使用を許可されたわけではありません。輸入業者、輸出業者、販売業者、およびユーザは、米国および他の国での法律を順守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の順守に同意する必要があります。米国および他の国の法律を順守できない場合は、本製品を至急送り返してください。

米国の輸出規制の詳細については、[http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear\\_data.html](http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear_data.html) で参照できます。





## 概要

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Cisco Unity Connection SRSV) は、ブランチ オフィスや小規模サイトなどのリモート サイトで、コスト効率の高いバックアップ ボイス メール サービスと自動応答サービスを実現します。

ネットワークの中断 (WAN 障害) によってブランチ サイトが中央のボイス メール サーバにアクセスできなくなった場合、Unity Connection SRSV は、すべてのリモート サイトが引き続きボイス メール サービスを提供し、中央の Unity Connection を経由するときと同じ外部発信者との通話機能を維持します。

セントラル サイトとのネットワーク接続が回復すると、ブランチ サイトのサブスクライバが受信したすべてのボイス メールは自動的に中央サーバにアップロードされます。

## SRSV のコンポーネント

Unity Connection SRSV には 2 つのサイト (セントラル サイトとブランチ サイト) があります。それぞれのサイトは、メッセージング サービスとボイス メール サービスを提供するための基本コンポーネントを備えています。

Unity Connection SRSV トポロジにおける 2 つのサイトは以下のとおりです。

- セントラル サイトには、中央の Unity Connection サーバと Cisco Unified CM 間のコール処理を行う Cisco Unified Communications Manager があります。Unity Connection は Cisco Unified CM サーバと統合され、メッセージングとボイスメールの統合サービスを提供します。



(注) Cisco Unified CM は、Skinny Call Control Protocol (SCCP) または Session Initiation Protocol (SIP) のいずれかを使用して、Unity Connection サーバと統合されます。

セントラル サイトの Cisco Unified Messaging Gateway (UMG) SRSV モジュールは、セントラル サイトとリモート サイト間のボイス メール プロビジョニングを処理すると共に、ネットワーク サービスの復旧後に、リモート サイトから中央ロケーションへのボイスメールのアップロードを処理します。

- ブランチ サイトには Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) ルータまたは Cisco Unified CM Express (CUCME-SRST) があり、これらが WAN 障害時やその他のネットワーク中断時にコール処理を実行します。Unity Connection SRSV サーバは、WAN 障害時にブランチ サイトにバックアップ ボイス メール ソリューションを提供します。

## SRSV のトポロジ

SRSV トポロジにおけるすべての表記法は次のとおりです。

表記法	説明
CUC	Cisco Unity Connection
CCM	Cisco Unified Communications Manager (Cisco Unified CM)
CCM 電話	セントラル サイトの Cisco Unified CM に登録された電話機。
SRST 電話	ブランチ サイトの SRST ルータに登録された電話機。
CUCME 電話	ブランチ サイトの CUCME-SRST ルータに登録された電話機。

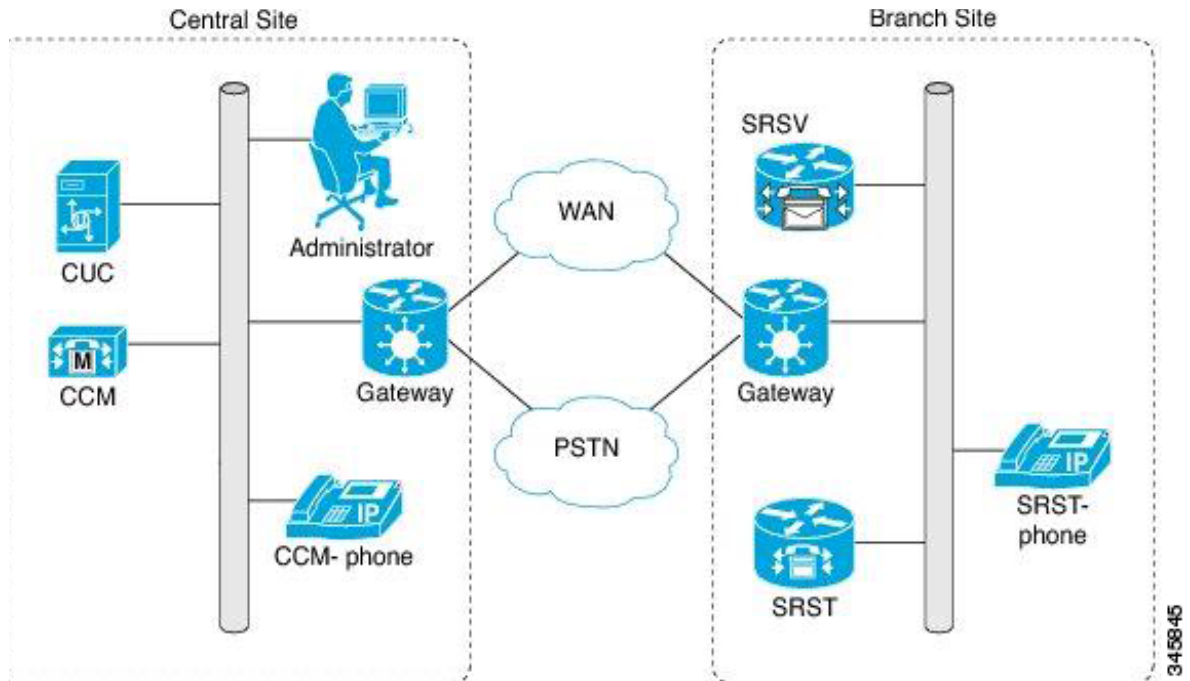
それぞれのトポロジでは、ブランチ サイトに SRST ルータが配置されています。WAN 障害が発生した場合、または PSTN 接続が失われた場合、リモート サイトの IP フォンは SRST ルータに登録されます。登録されると、IP フォンの画面に [SRST 有効化] モードが表示されます。ブランチ サイトの Unity Connection SRSV はアイドル状態のままになり、SRST ルータからコールを受信できるようになります。

Unity Connection SRSV では、次の3つのトポロジがサポートされます。

1. [図 1-1](#) のトポロジでは、SRST ルータがアイドル状態になっており、IP フォンの登録を待機しています。WAN 障害が発生すると、中央の Cisco Unified CM に登録されているブランチ オフィスの IP フォンは接続が失われたことを検知し、SRST ルータに登録されます。以降、ブランチへの着信コールはすべて SRST によって処理されます。SRST は非応答コール(ビジーまたは無応答)を SRSV ボイス メール サーバに転送し、発信者がブランチ サイトのユーザ宛てにボイス メールを残せるようにします。結果として、WAN 障害によりセントラル オフィスのボイス メールシステムに到達不能になっても、ブランチ オフィスのボイス メールは引き続き機能します。

ただし、WAN 接続が回復すると、IP フォンは自動的に中央の Cisco Unified CM に登録されます。それ以降、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、無応答コールやビジーコールは中央の Unity Connection ボイス メールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイス メールは、自動的に中央の Unity Connection サーバと同期されます。

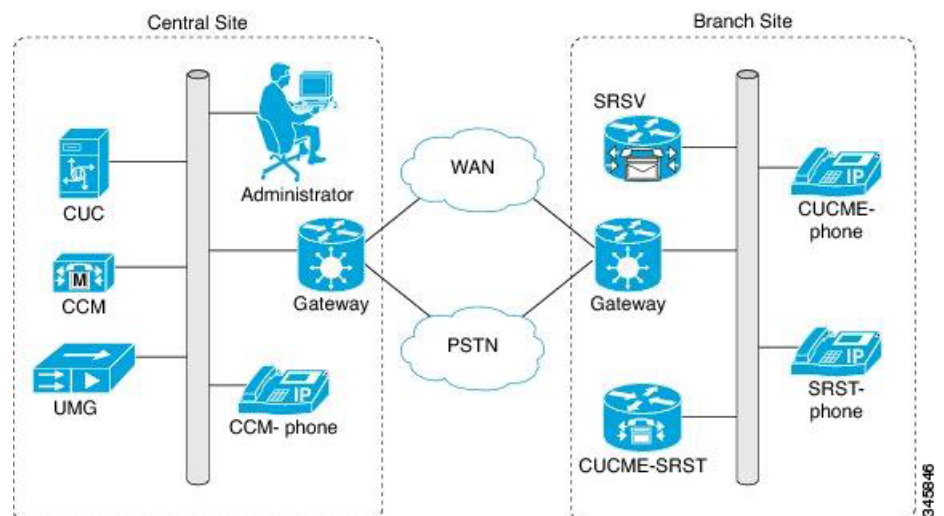
図 1-1 トポロジ 1



2. 図 1-2 のトポロジでは、CUCME-SRST(別名、SRST フォールバック モード)ルータがアイドル状態になっており、IP フォンの登録を待機しています。WAN 障害が発生した場合、または PSTN 接続が失われた場合、リモート サイトの IP フォンは CUCME- SRST ルータに登録されます。結果として、WAN 障害によりセントラルオフィスのボイス メールシステムに到達不能になっても、ブランチオフィスのボイス メールは引き続き機能します。

ただし、WAN 接続が回復すると、IP フォンは自動的に中央の Cisco Unified CM に登録されます。それ以降、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、無応答コールやビジョコールは中央の Unity Connection ボイス メールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイス メールは、自動的に中央の Unity Connection サーバと同期されます。

図 1-2 トポロジ 2

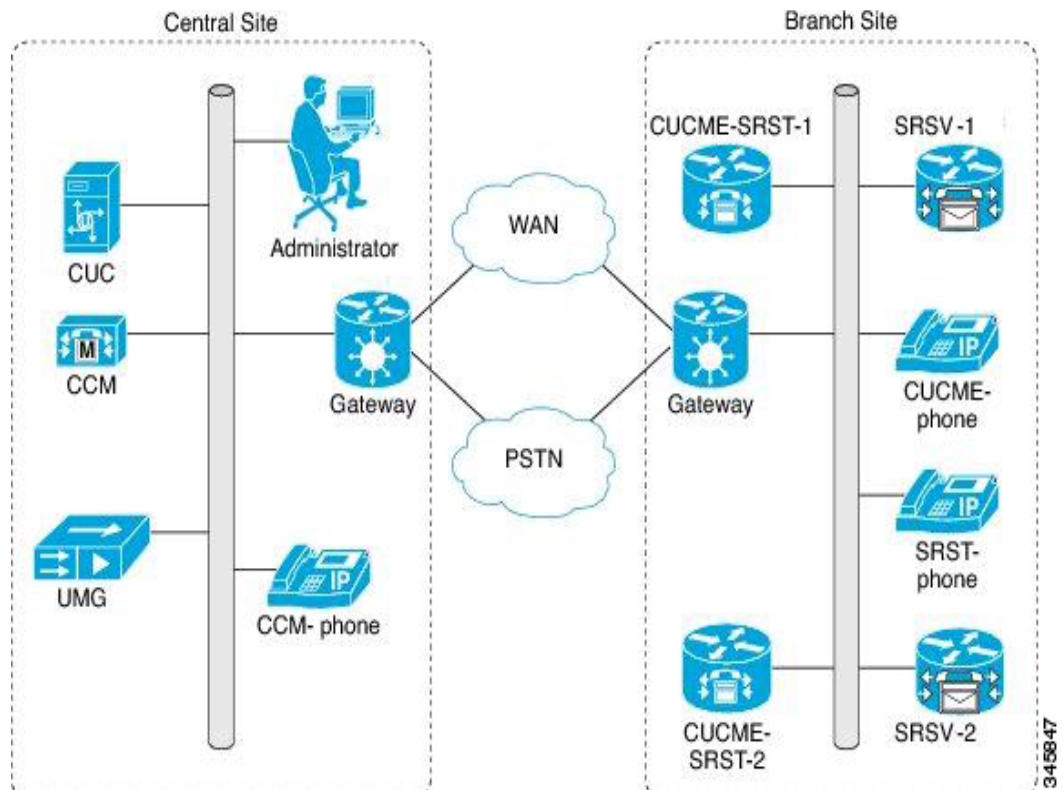


3. 図 1-3 のトポロジでは、存続可能ブランチ サイトで、ロード バランシングのために複数の CUCME-SRST と SRSV-CUE デバイスがペアリングされています。このシナリオでは、管理者によってブランチ ユーザが CUCME-SRST-1 と CUCME-SRST-2 間で分割されます。中央の Unity Connection サーバは、ブランチ サイトの SRSV-1 と SRSV-2 に適切なユーザ設定を送信します。

WAN 障害が発生した場合、または PSTN 接続が失われた場合、各 SRSV デバイスは、対になる CUCME-SRST デバイスから転送されたコールを処理します。結果として、WAN 障害によりセントラル オフィスのボイス メールシステムに到達不能になっても、ブランチ オフィスのボイス メールは引き続き機能します。

ただし、WAN 接続が回復すると、IP フォンは自動的に中央の Cisco Unified CM に登録されます。それ以降、すべてのコールは Cisco Unified CM によって管理され、無応答コールやビジョコールは中央の Unity Connection ボイス メールシステムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイス メールは、自動的に中央の Unity Connection サーバと同期されます。

図 1-3 トポロジ 3



(注)

- Cisco Unified Enhanced SRST (E-SRST) は、サバイバル モードにおける高度な Cisco Unified CM テレフォニー機能を展開するために使用されます。オリジナルの SRST を使用しており、サバイバル モードで使用するために高度なテレフォニー機能をプロビジョニングしない場合、E-SRST 機能は必要ありません。E-SRST の詳細については、『Cisco Unified Messaging Gateway 8.5 Administrator Guide』の「Overview of Cisco Unified Messaging Gateway Release 8.5」の章の「Enhanced Survivable Remote Site Telephony (E-SRST)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/umg/rel8\\_5/admin\\_guide/UMGAdmin.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/umg/rel8_5/admin_guide/UMGAdmin.html) にあります。

- ブランチ サイトのユーザ向けの MWI 機能は、Unity Connection SRSV が SRST ルータと SIP 統合されている場合にのみサポートされます。

## 電話機による Unity Connection SRSV へのアクセス

電話機を使用して Unity Connection SRSV サーバにアクセスすると Unity Connection SRSV カンバセーションが再生されます。これには、メッセージを受信する手順を示す説明とシステム プロンプトが録音されています。

### Unity Connection SRSV カンバセーションでの電話機キーパッドの使用

電話機キーパッドの任意のキーを押して、Unity Connection SRSV サーバにアクセスできます。Unity Connection SRSV カンバセーションには複数のバージョンがあり、それぞれに Unity Connection SRSV メニュー オプション用の異なるキーパッド マッピングが設定されています (たとえば、あるバージョンではメッセージを削除するのに 3 を押しますが、別のバージョンではメッセージを削除するのに 7 を押すことがあります)。

ユーザに対して再生されるカンバセーションのバージョンは、Unity Connection SRSV 管理者によって決定されます。通常、ユーザが使い慣れているキーパッド マッピングが設定されたカンバセーションが選択されます。

### Unity Connection SRSV の呼び出し

Unity Connection SRSV は、社内の自分専用電話機または別の電話機から呼び出すことができます。

#### 電話機を使用して Unity Connection SRSV を呼び出す方法

- ステップ 1** 該当する番号をダイヤルして Unity Connection SRSV を呼び出します。
- ステップ 2** 既知の内線番号として Unity Connection SRSV に登録されていない社内の他の電話機から呼び出す場合は、Unity Connection SRSV が応答したら \*(スター キー) を押します。
- ステップ 3** 指示に従って ID を入力し、#(シャープ キー) を押します。
- ステップ 4** Unity Connection SRSV PIN を入力し、# を押してアカウントにログインします。

### ボイス メールの送信

内線番号をダイヤルしなくても、他の Unity Connection SRSV ユーザにボイス メールを送信できます。



#### ヒント

Unity Connection SRSV では照合リストが再生されるので、簡単に検索することができます。リストから受信者を選択するには # を押します。前の名前に移動するには 7 を、次の名前に移動するには 9 を押します。リストの最初に移動するには 77 を、リストの最後に移動するには 99 を押します。

## 受信確認の管理

Unity Connection SRSV を使用する際は、次のタイプの受信確認を管理できます。

- **不達確認** メッセージは、目的の受信者にメッセージが配信されなかった場合に通知されません。メッセージを確認する場合、Unity Connection SRSV はその他のメッセージとともに受信確認を再生します。受信確認は他のメッセージと同じ方法で再生したり削除したりすることができますが、返信や転送はできません。
- **開封確認**: 送信したメッセージを読んだ受信者のリストが Unity Connection SRSV によって再生されます。不達確認 (NDR) の場合は、メールボックスにメッセージが届かなかった受信者を Unity Connection SRSV によって特定することができます。

Unity Connection SRSV によって NDR が再生された後、元のメッセージを再生し、受信できなかった受信者に再送することもできます。メッセージを再送するときに、コメントを録音したり、受信者リストを変更したり、配信オプションを変更したりすることができます。メッセージを再送すると、NDR は Unity Connection SRSV により自動的に削除されます。

### 電話機のキーパッドを使用して受信確認を管理する方法

- 
- ステップ 1** Unity Connection SRSV を呼び出してサインインします。
  - ステップ 2** [メイン (Main)] メニューで、[新規メッセージを再生 (Play New Messages)] を選択し、[受信確認 (Receipts)] を選択します。
  - ステップ 3** 指示に従って、受信確認を管理します。
- 

## 電話機キーパッドによるメッセージの検索

メッセージを再生する際に、[メッセージ ジャンプ (Go to Message)] オプションを使用すると、メッセージの番号を入力して特定のメッセージを検索できます。

### 電話機のキーパッドを使用してメッセージを検索する方法

- 
- ステップ 1** Unity Connection SRSV を呼び出してサインインします。
  - ステップ 2** [メイン (Main)] メニューから、[新規メッセージを再生 (Play New Messages)] または [古いメッセージを確認 (Review Old Messages)] を選択します。
  - ステップ 3** [メッセージ ジャンプ (Go to Message)] ショートカット キーを押します。



#### ヒント

メッセージ番号を入力するプロンプトを再生するために使用するショートカット キーについては、Unity Connection SRSV の管理者に問い合わせてください。

- 
- ステップ 4** 指示に従ってメッセージ番号を入力し、最後に # を押します。
  - ステップ 5** プロンプトに従って、再生したメッセージを処理します。
-

## 削除済みメッセージの管理

Unity Connection SRSV では、削除したメッセージが保存されています。それらのメッセージは、再生、復元、または完全に削除することができます。メッセージの完全削除は、一定時間が経過した後に自動的にメッセージを削除するよう Unity Connection SRSV で設定されていない場合に、メールボックスのサイズを削減できるとりわけ重要な手段となります。

メッセージ保存ポリシーがシステムで適用されているかどうかについては、Unity Connection SRSV 管理者に確認してください。Unity Connection SRSV では、メッセージ保存ポリシーが適用されていてもそのことが示されず、また、ポリシーの結果としてメッセージが完全に削除される場合にも事前警告は表示されません。Unity Connection SRSV に保持ポリシーが設定されていない場合は、定期的にメッセージを完全に削除してください。

### 電話機のキーパッドを使用してメッセージを完全に削除する方法

- 
- ステップ 1** Unity Connection SRSV を呼び出してサインインします。
  - ステップ 2** [メイン (Main)] メニューで、[古いメッセージを確認 (Review Old Messages)] を選択し、[削除済みメッセージ (Deleted Messages)] を選択します。
  - ステップ 3** 指示に従って、削除済みメッセージを確認しながら個々に削除するか、あるいはすべてのメッセージを同時に削除します。
- 

## 削除済みメッセージのチェック

削除済みメッセージは、新しいメッセージや開封済みメッセージと同様に、再生できます。また、削除済みメッセージは、新しいメッセージまたは開封済みメッセージとして復元することもできます。

デフォルトでは、最も新しいメッセージが最初に再生されます。削除済みメッセージの場合は、[メッセージタイプ (Message Type)] メニューを有効にできず、削除済みメッセージのタイプに応じて再生順序を指定することもできないので注意してください。

### 電話機のキーパッドを使用して削除済みメッセージを確認する方法

- 
- ステップ 1** Unity Connection SRSV を呼び出してサインインします。
  - ステップ 2** [メイン (Main)] メニューで、[古いメッセージを確認 (Review Old Messages)] を選択し、[削除済みメッセージ (Deleted Messages)] を選択します。
  - ステップ 3** プロンプトに従って、再生した削除済みメッセージを処理します。
- 

## 緊急連絡先番号の変更

組織外の緊急連絡先番号を指定するには、外線通話に必要なアクセスコード (9 番など) を先頭に付けます。

## 再生設定の指定

再生設定によって、次の再生音量と再生速度を変更できます。

- 再生時の個々のメッセージ。
- 現在の電話セッションのカンバセーション (Unity Connection SRSV がプロンプトを再生している間はいつでも可能)。

個々のメッセージの再生設定の変更は、同じ電話セッション中に再生する他のメッセージの再生には影響しません。カンバセーションの再生の変更は電話を切るまで有効です。再生設定は、次の Unity Connection SRSV 呼び出し時にデフォルトにリセットされます。



(注) カンバセーションの速度や音量を調整する場合は、ボイス コマンドのみ使用できます。電話機のキーパッドは使用できません。

## 個々のメッセージの再生音量の変更

電話でメッセージを聞く場合には、メッセージの音量を調整できます。メッセージの再生設定の変更は、同じ電話セッション中に再生する他のメッセージの再生には影響しません。

## 電話機キーパッドによる個々のメッセージの再生音量の変更

再生音量を調整するときに押すキーは、カンバセーションによって異なります。再生音量の変更用に割り当てられているキーについては、システム管理者に問い合わせてください。メッセージの再生中は、次の音量設定を切り替えることができます。

オプション	[説明(Description)]
キーを一度押す	音量が上がります。
キーをもう一度押す	音量が下がります。
キーをもう一度押す	音量が標準に戻ります。

## 個々のメッセージの再生速度の変更

メッセージを電話で聞く場合には、メッセージの再生速度を調整できます。再生速度を変更しても、同じ電話セッション中に再生する他のメッセージの再生速度には影響しません。

再生速度を調整するときに押すキーは、カンバセーションによって異なります。再生速度を変更するためにどのキーが割り当てられているかをシステム管理者に問い合わせてください。メッセージを再生中に、次の速度設定を使用します。

オプション	[説明(Description)]
減速キーを押す	メッセージを低速で再生します。
高速キーを一度押す	メッセージを高速で再生します。
高速キーをもう一度押す	メッセージをより高速で再生します。



## Unity Connection カンバセーションの再生音量の変更

Unity Connection SRSV によるプロンプトの再生中は、ボイス コマンドを使用することで、いつでも Unity Connection SRSV のカンバセーション再生音量を変更することができます。(電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの音量を調整することはできません)。

変更は電話を切るまで有効です。次の Unity Connection SRSV 呼び出し時は、音量がデフォルト設定にリセットされます。

## Unity Connection カンバセーションの再生速度の変更

Unity Connection SRSV がプロンプトを再生している間に、いつでもボイス コマンドを使用して、Unity Connection SRSV のカンバセーションの速度を変更できます。(電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの速度を調整することはできません)。

変更は電話を切るまで有効です。次の Unity Connection SRSV 呼び出し時は、速度がデフォルト設定にリセットされます。

## クラシック 従来のカンバセーション用の電話メニュー

### メイン メニューとショートカット

メイン メニューが再生されている間に、次のキーを押します。

操作	キー
新しいメッセージを再生する	1
開封済みメッセージを確認する	3,1
削除されたメッセージを確認する (一部のシステムでは使用不可)	3,2

### メッセージ再生中のメニューとショートカット

メッセージが再生されている間に、次のキーを押します。

操作	キー
最初からメッセージを再生する	1
番号でメッセージを再生する	1 2
前のメッセージの再生	1 4
次のメッセージの再生	6
保存します。	2
削除 (Delete)	3
再生速度を下げる	4
音量を変更する (一部のシステムでは使用不可)	5
再生速度を上げる	6
メッセージの巻き戻し	7

操作	キー
一時停止/再開する	8
早送りする	9
最後まで早送りする	#
開封済みメッセージとして復元する (一部のシステムでは使用不可)	# 2
新規メッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	# 6
メッセージプロパティを再生	# 9
メッセージをスキップし、そのまま保存	# #
キャンセルまたは 1 つ戻る	*
ヘルプ	0

## メッセージ再生後のメニューとショートカット

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

操作	キー
再度メッセージを再生する	1
番号でメッセージを再生する	1 2
前のメッセージの再生	1 4
開封済みメッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	2
削除 (Delete)	3
メッセージの転送	5
新規メッセージとして保存/復元する	6
巻き戻し (Rewind)	7
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	9
そのまま保存する	#
キャンセルまたは 1 つ戻る	*
ヘルプ	0

## レコーディング ニュー

メッセージを録音するときは、次のキーを使用します。

操作	キー
一時停止/再開する	8
録音を終了する	#

## メッセージ再生後のメニューとショートカット(代行キーパッド マッピング N)

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

操作	キー
巻き戻し(Rewind)	4
そのまま保存する	6
送信者を呼び出す (一部のシステムでは使用不可)	9
メッセージプロパティを再生	7 0
返信(Reply)	7 1
再度メッセージを再生する	7 2
メッセージを転送する(Forward Message)	7 3
全員に返信する(Reply to All)	7 4
削除>Delete)	7 6
開封済みメッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	7 7
新規メッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	7 8
キャンセルまたは1つ戻る	*
演算子	0

## レコーディング メニュー(代行キーパッド マッピング N)

メッセージ、名前、およびグリーティングを録音するときに、次のキーを使用します。

操作	キー
一時停止/再開する	8
録音を終了する	#

# 中央の Unity Connection と Unity Connection SRSV 間のデータ同期のプロビジョニング

中央の Unity Connection と Unity Connection SRSV 間で同期されるデータは以下のとおりです。

1. ユーザ属性
  - FirstName
  - LastName
  - Alias
  - DisplayName
  - Language
  - DtmfAccessId
  - SmptAddress
  - VoiceName
  - Undeletable
  - ObjectId
  - callhandlerobjectid
  - initials
  - title
  - employeeId
  - address
  - building
  - city
  - state
  - postalcode
  - country
  - timezone
  - department
  - manager
  - billingId
  - emailAddress
  - useDefaultTimeZone
  - useDefaultLanguage
  - saySenderExtension
  - sayAni
  - saySender
  - listInDirectory

2. ユーザのボイス メールの取得
3. ユーザ PIN の取得
4. ユーザの MWI 表示名とステータスの取得
5. ユーザのメッセージ設定の取得
6. ユーザのグリーティングの取得: 中央サーバのユーザのグリーティングを変更する場合は、中央サーバの [プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] チェックボックスをオンにして、新規のグリーティングをブランチ サーバに同期させます。
7. 同報リストの取得: 中央サーバで [同報リストの設定の編集 (Edit Distribution List Settings)] ページの [SRSV ブランチのレプリケート (Replicate to SRSV Branch)] チェックボックスがオンになっている場合、同報リストのデータはブランチ サーバと同期されます。

## 制限事項

### ボイス メールの制限および制約事項

Unity Connection SRSV では、ボイス メールに関するいくつかの制限事項があります。

- 以下の機能は Unity Connection SRSV ではサポートされていません。
  - ファクス サポート
  - 連絡先のアドレッシング
  - ディスパッチ メッセージ
  - 基本サービス (オプション グリーティング、通知など) のスケジュール。
  - 高度なテレフォニー機能 (通話の発信者名確認、コール転送など)。
  - タッチトーン カンバセーション ユーザ機能による音声名、同報リスト、PIN の更新。
  - タッチトーン カンバセーション ユーザ管理インターフェイス (ブロードキャスト、グリーティングの管理など)。
  - プライベート同報リスト。
  - テキスト/スピーチ機能または音声認識機能。
  - タッチトーン カンバセーション ユーザ (TUI) のボイス メール フローのカスタマイズ。
  - VPIM
  - IMAP
  - シングル インボックス (Single Inbox)
  - Cisco Personal Communications Assistant、Web Inbox
- ボイス メールの作成、転送、および返信機能は、Unity Connection SRSV ではサポートされません。[無応答 (Ring No Answer)] または [話中転送 (Call Forward Busy)] 機能のみがサポートされます。
- ボイス メールの同期は、中央の Unity Connection サーバ経由でのみサポートされています。中央の Unity Connection サーバで受信したボイス メールは Unity Connection SRSV に複製されません。
- ボイス メールのアップロードは、Cisco Unified Communications Manager での電話機の登録と同期されません。

- コールハンドラの設定はプロビジョニングデータに含まれず、このデータは中央の Unity Connection と Unity Connection SRSV サーバ間で同期されません。
- 非ユーザ内線番号に対するシステム転送は、Unity Connection SRSV では行われません。これは、Cisco Unity Connection Administration の [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可するユーザ (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] 設定が、Unity Connection SRSV がないためです。
- 中央の Unity Connection サーバの一部のサービス クラス (CoS) 機能 (同報リスト アクセス、メッセージの削除の実行など) が、すべての Unity Connection SRSV ユーザに対してプロビジョニングされます。
- ユーザは、それぞれのボイス メールの設定を中央の Unity Connection サーバで設定するまで、Cisco Unity Connection SRSV Administration にログインできません。
- ライブレコード機能と Live Reply 機能はサポートされていません。

## 自動応答に関する制限事項

自動応答の設定は、ブランチ サイトでのみ行われます。中央の Unity Connection サーバから同期を行う必要はありません。自動応答は、内部および外部の発信者が社内のユーザや部門を検出して通話を転送する上で役立ちます。

Unity Connection SRSV でサポートされていない自動応答機能は以下のとおりです。

- パーティションまたはサーチ スペース
- 高度な通話機能 (通話の発信者名確認など)
- インタビューハンドラ
- ディスパッチ メッセージ

## ネットワーク アドレス変換 (NAT) に関する制限事項

- NAT はブランチ ロケーションでのみサポートされます。中央の Unity Connection サーバではサポートされません。
- 各 NAT サイトでは、1 つの Unity Connection SRSV のみプロビジョニングできます。
- スタティック NAT およびポート アドレス変換 (PAT) のみサポートされています。
- ダイナミック NAT はサポートされていません。

## バックアップと復元に関する制限事項

重複した電子メール メッセージの作成を防ぐために、Unity Connection SRSV 上に Disaster Recovery System データのバックアップを作成することはお勧めしません。

## 同報リストに関する制限事項

- サバイバル モードで同報リストに送信されたボイス メールは、WAN の復旧後に初めてメンバーに送信されます。
  - 同報リストの音声名はプロビジョニングされません。
  - 同報リストの録音名はプロビジョニングされません。
  - パブリック同報リストのみがサポートされます。
-







# Cisco Unity Connection SRSV のインストールと設定

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Cisco Unity Connection SRSV) は、Cisco Services Ready Engine (SRE) ブレード (Cisco Unified SRST ルータにマウント済み) または仮想マシンにインストールできます。



(注) SRST ブレードに Unity Connection SRSV をインストールする場合は、SRE ブレードを仮想化し、それに Unity Connection サーバをインストールする必要があります。SRE の仮想化は、VMware ESXi v5.0 および 5.1 でサポートされます。詳細については、『*Installation and Configuration Guide for Cisco Services Ready Engine Virtualization 1.0*』の「[Cisco Services Ready Engine Virtualization Overview](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/interfaces\\_modules/services\\_modules/sre\\_v/1-0/user/guide/sre\\_v.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/interfaces_modules/services_modules/sre_v/1-0/user/guide/sre_v.html) から入手できます。

仮想マシンまたは SRE ブレード ルータに Unity Connection をインストールしたら、[Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト \(2-2 ページ\)](#) の項のタスクを実行して Unity Connection SRSV をインストールします。

## Unity Connection SRSV をインストールするための前提条件

Unity Connection SRSV サーバをインストールする前に、次の事項を検討してください。

- Unity Connection SRSV は、サポート対象のハードウェア プラットフォームにインストールする必要があります。詳細については、次の項を参照してください。
  - 『*Cisco Unity Connection 11.x Supported Platforms List*』の「[Specification for Hardware Platforms and Cisco IOS Software Releases Supported by Unity Connection SRSV](#)」の項。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/supported\\_platforms/11xcucspl.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/supported_platforms/11xcucspl.html) にあります。
  - 『*Cisco Unity Connection 11.x Supported Platforms List*』の「[Specifications for Virtual Platform Overlays Supported by Unity Connection SRSV](#)」の項。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/supported\\_platforms/11xcucspl.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/supported_platforms/11xcucspl.html) にあります。

- Unity Connection SRSV 管理者ワークステーションをソフトウェア要件に従って設定する必要があります。詳細については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「[Software Requirements-Administrator Workstations\(Unity Connection and Unity Connection SRSV\)](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/requirements/11xcucsysreq.shtml](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/requirements/11xcucsysreq.shtml) にあります。

## Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト

Unity Connection SRSV サーバをインストールして設定するには、次のタスクを実行します。

1. SRE-900/SRE-910 シリーズ ブレードまたは仮想マシンに Unity Connection をインストールします。Unity Connection のインストール プロセスの詳細については、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「[Installing Cisco Unity Connection](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/install\\_upgrade/guide/11xcuciumgx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/install_upgrade/guide/11xcuciumgx.html) から入手できます。  
インストール後、Unity Connection は [デモ (Demo)] ライセンス モードで起動します。
2. CLI コマンド `utils cuc activate CUSRSV` を実行して、Unity Connection サーバを Unity Connection SRSV サーバに変換します。
3. 中央の Unity Connection サーバの Prime License Manager (PLM) サーバに Unity Connection SRSV 固有のライセンスをインストールします。ライセンスのインストールの詳細については、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「[Managing Licenses](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/install\\_upgrade/guide/1xcuciumgx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/install_upgrade/guide/1xcuciumgx.html) から入手できます。

Cisco Unity Connection Administration の [ライセンス (License)] ページにある **CUC\_EnhancedMessaging** タグは、Unity Connection のボイス メール ユーザと SRSV 機能の両方に対してインストールされているライセンスの数を示しています。

以下のシナリオは、中央の Unity Connection サーバのライセンス ステータスを示しています。

- 中央の Unity Connection サーバのライセンス ステータスが [準拠 (Compliance)] または [違反 (Violation)] である場合は、Unity Connection SRSV に関連するすべての機能 (ユーザ プロビジョニングやボイス メールのアップロードなど) が通常のシナリオでの想定どおりに機能します。
  - 中央の Unity Connection サーバのライセンス ステータスが [Expire (期限切れ)] になると、中央の Unity Connection からブランチ (Unity Connection SRSV) サーバへのユーザの同期が停止します。ただし、ボイス メールと自動応答機能はブランチ サーバで引き続き動作します。
4. *Cisco Unity Connection SRSV Administration* を他のロケール (英語 (米国) 以外) 用にローカライズする場合: Cisco Unified Communications Manager <language> ロケールをダウンロードしてインストールします。該当する『*Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide*』の「[Software Upgrades](#)」の章の「[Locale Installation](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/cucos/10\\_0\\_1/CUCM\\_BK\\_C2F2626\\_C\\_00\\_cucm-os-admin-guide-100.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/cucos/10_0_1/CUCM_BK_C2F2626_C_00_cucm-os-admin-guide-100.html) にあります。



(注) Unity Connection SRSV システムには、1 つのロケールのみインストールできます。

5. 追加の言語をインストールして *Cisco Personal Communications Assistant* をローカライズする場合: 対応する Cisco Unified Communications Manager ロケールをダウンロードしてインストールします。該当する『*Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide*』の「Software Upgrades」の章の「[Locale Installation](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、  
[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/cucos/10\\_0\\_1/CUCM\\_BK\\_C2F2626C\\_00\\_cucm-os-admin-guide-100.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/cucos/10_0_1/CUCM_BK_C2F2626C_00_cucm-os-admin-guide-100.html) にあります。
6. インストールが完了したら、中央の Unity Connection サーバと ブランチの Unity Connection SRSV サーバ間の通信をセキュリティ保護します。これを行うには、中央サーバに署名付き証明書をアップロードするか、中央サーバでの自己署名証明書の使用を許可します。詳細は、[Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信の保護 \(6-3 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
7. Cisco Unity Connection SRSV Administration に表示される次のコンポーネントを設定します。
  - ユーザ (管理者およびサブスクライバ)
  - コールハンドラ テンプレート
  - システム同報リスト
  - システム コールハンドラおよびディレクトリ ハンドラ
  - ネットワーキング
  - システム設定 (スケジュール、カンパセーション、エンタープライズパラメータ、プラグイン)
  - テレフォニー統合 (電話システム、ポート グループ、ポート、セキュリティ)
  - カスタム キーパッド マッピング

## インストール後の作業

Unity Connection SRSV サーバのインストールが完了したら、次のタスクを実行します。

1. Cisco Unity Connection Administration の [ブランチ管理 (Branch Management)] ページで、中央の Unity Connection サーバを設定します。詳細は、[Unity Connection SRSV の設定項目の設定 \(2-4 ページ\)](#) のセクションを参照してください。
2. 管理者のワークステーションに Real-Time Monitoring Tool ソフトウェアをダウンロードおよびインストールします。『*Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool Administration Guide, Release 10.0(1)*』の「[Getting Started](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、  
[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/service/10\\_0\\_1/rtmt/CUCM\\_BK\\_CA30A928\\_00\\_cisco-unified-rtmt-administration-100.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/service/10_0_1/rtmt/CUCM_BK_CA30A928_00_cisco-unified-rtmt-administration-100.html) から入手できます。

# Unity Connection SRSV の設定項目の設定

ここでは、中央の Unity Connection サーバと通信するための Unity Connection SRSV の設定情報について説明します。

## プロビジョニングとボイスメールのアップロード

Unity Connection は、中央の Unity Connection サーバとブランチ (Unity Connection SRSV) サーバ間のプロビジョニングとボイスメールのアップロードに対して、次の方法をサポートしています。

### 手動同期

ブランチサーバで手動でユーザをプロビジョニングし、ブランチサーバから中央の Unity Connection サーバにボイスメールをアップロードできます。

#### Unity Connection とブランチサーバを手動で同期させる方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] の順に展開し、[ブランチ (Branches)] を選択します。
  - ステップ 2** [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択して新しいブランチを追加します。
  - ステップ 3** [ブランチの新規作成 (New Branch)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
  - ステップ 4** [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで、[プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] または [ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload)] を選択します。
  - ステップ 5** ブランチの同期結果を表示するには、次の手順を実行します。
    - a. Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] の順に展開し、[ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] を選択します。
    - b. [値 (Value)] フィールドで [ボイスメール (Voicemail)] または [プロビジョニング (Provisioning)] を選択することで、同期結果をフィルタリングできます (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 

### 自動同期

ボイスメールのアップロードプロセスをスケジュールすることによって、ユーザのプロビジョニングとブランチから中央の Unity Connection サーバへのボイスメールのアップロードを自動化できます。

#### プロビジョニングとボイスメールのアップロードを自動化する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開し、[タスク管理 (Task Management)] を選択します。

- ステップ 2** [タスク管理 (Task Management)] ページで、[ブランチ プロビジョニング同期タスク (Branch Provisioning Synchronization Task)] または [ボイス メール のアップロード (Voicemail Upload)] をスケジュールします (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

## Unity Connection SRSV ユーザを設定するためのタスクリスト

新しいユーザを作成するか既存のユーザを更新して、Unity Connection SRSV 機能へのアクセスを可能にすることができます。



(注)

必要なすべてのサービス (Connection REST Service や Connection Branch Sync Service など) が、中央の Unity Connection サーバとブランチ システムで起動していることを確認してください。Unity Connection SRSV 機能に必要なサービスの詳細については、『*Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability Release 11.x*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/serv\\_administration/guide/11xc\\_ucservagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/serv_administration/guide/11xc_ucservagx.html) にあります。

Unity Connection SRSV ユーザを設定するには、次の手順を実行します。

1. Unity Connection サーバ上にパーティションを作成します。パーティションの作成の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』ガイドの「Call Management」の章の「[Configuring Partitions](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xc\\_csagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xc_csagx.html) にあります。
2. 作成したパーティションに対応する Unity Connection SRSV の詳細情報を使用して、Unity Connection サーバにブランチを作成します。
  - a. Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] の順に展開し、[ブランチ (Branches)] を選択します。
  - b. [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択して新しいブランチを追加します。
  - c. [ブランチの新規作成 (New Branch)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
3. 既存のユーザまたは新規ユーザにパーティションを割り当て、Unity Connection SRSV 機能にアクセスできるようにします。新規ユーザの作成の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』ガイドの「Users」の章の「[Creating User Accounts Manually](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xc\\_csagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xc_csagx.html) にあります。






## Cisco Unity Connection SRSVの管理

Cisco Unity Connection SRSV Administration は、ブランチ (Unity Connection SRSV) サーバで管理タスク (サブスクリイバの設定、コール管理計画の実装など) を行うために使用される Web インターフェイスです。

### ユーザ

Unity Connection SRSV サーバには、2 種類のユーザが存在します。

ユーザ(Users)	定義(Definition)
管理者	管理者とは、Cisco Unity Connection SRSV Administration へのログイン権限を付与されたユーザです。Unity Connection SRSV で作成された管理者ユーザは、中央の Cisco Unity Connection サーバと同期されません。
サブスクリイバ	サブスクリイバは、中央の Unity Connection サーバで作成されるリモート ユーザであり、Unity Connection SRSV と同期されます。  <b>(注)</b> ブランチ サーバではサブスクリイバの関連情報を変更できません。更新が必要な場合は、中央の Unity Connection サーバで実行する必要があります。

### ユーザの検索

Cisco Unity Connection SRSV Administration では、検索条件を入力してユーザを検索できます。検索機能を使用して、Unity Connection SRSV の管理者やサブスクリイバを検索できます。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページに管理者ユーザのリストが表示されるので、リストから特定の管理者名を検索できます。[ユーザの検索 (Search Subscribers)] ページには、Unity Connection SRSV で対応可能なすべてのサブスクリイバが一覧表示されます。

デフォルトでは、検索結果として、すべての管理者の詳細情報が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 件のレコードを表示でき、ドロップダウン リストからページごとの行数を選択できます。1 ページに表示できる検索結果の上限は 250 件です。管理者は、次のオプションを使用して、[名前 (Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- 次の文字列を含む(Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

## 管理者の設定

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、管理者アカウントを作成、変更、または削除できます。ただし、デフォルトの管理者アカウントは変更したり削除したりできません。

### Cisco Unity Connection SRSV Administration での管理者アカウントの設定方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[管理者 (Users)] を選択します。[管理者の検索 (Search Administrators)] ページに、現在設定されている管理者が表示されます。
- ステップ 2** 管理者を設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 管理者アカウントを追加するには:
    - a. [管理者の検索 (Search Administrators)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
    - b. [管理者の新規作成 (New Administrator)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - 既存の管理者アカウントを編集するには:
    - a. [管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、適切な管理者アカウントを選択します。
    - b. [管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
    - c. [管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、[編集 (Edit)] を選択し、[パスワードの変更 (Change Password)] または [役割 (Roles)] を選択します。
    - d. [パスワードの変更 (Change Password)] ページまたは [役割の編集 (Edit Roles)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
  - 既存の管理者アカウントを削除するには:
    - a. [管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除する管理者アカウントを選択します。
    - b. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。
-



# テンプレート

Unity Connection SRSV に追加するコールハンドラは、テンプレートに基づいたものになります。コールハンドラテンプレートからの設定は、コールハンドラに適用されます。コールハンドラの大部分の設定は、デフォルトのコールハンドラテンプレートを使用して適用されます。管理者は新しいテンプレートを作成することができます。

コールハンドラを作成する前に、使用する予定のテンプレートの設定を確認して、変更が必要かどうか、または新しいテンプレートを作成するかどうかを判断します。各テンプレートごとに、作成予定のコールハンドラに必要な転送、発信者入力、グリーティング、メッセージの設定の有効化を検討する必要があります。コールハンドラテンプレートの設定を変更した場合、新しい設定は、そのテンプレートを使用して新たに作成されたコールハンドラに対してのみ有効になることに注意してください。テンプレート設定を変更しても、既存のコールハンドラには影響を与えません。



**(注)** コールハンドラテンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づく既存のコールハンドラの設定には影響しません。

## コールハンドラテンプレートの設定

Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、新しいコールハンドラテンプレートを作成、変更、または削除できます。ただし、既存のコールハンドラテンプレートは変更したり削除したりできません。

### Cisco Unity Connection SRSV Administration でのコールハンドラテンプレートの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開し、[コールハンドラテンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。[コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページに、現在設定されているコールハンドラテンプレートが表示されます。
- ステップ 2** コールハンドラテンプレートを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- コールハンドラテンプレートを追加するには:
    - a. [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
    - b. [コールハンドラテンプレートの新規作成 (New Call Handler Templates)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - 既存のコールハンドラテンプレートを編集するには:
    - a. [コールハンドラテンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、適切なコールハンドラテンプレートを選択します。
    - b. [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
    - c. [コールハンドラテンプレートの編集 (Edit Call Handler Templates)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
      - 転送ルール (Transfer Rules)
      - 発信者入力 (Caller Input)

- グリーティング (Greetings)
- メッセージ設定 (Message Settings)



(注) コールハンドラ テンプレートの設定の詳細については、「[コールハンドラの設定\(3-5 ページ\)](#)」の項を参照してください。

- 既存のコールハンドラ テンプレートを削除するには:
  - a. [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するコールハンドラ テンプレートを選択します。
  - b. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## 同報リスト

システム同報リストは、ボイス メールを複数のユーザに送信するために使用されます。通常、システム同報リストのメンバーは、定期的に関心のある情報を必要とするユーザです(ある部署の従業員、チームのメンバーなど)。ブランチ サーバでは、同報リストへのメッセージ送信は、コールハンドラの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] プロパティで同報リストが選択されている場合のみサポートされます。

同報リストにメッセージを送信すると、送信者はメッセージが同報リストに送信されたことを確認するための通知を受け取ります。ただし、同報リストのメンバーは、WAN 障害が回復して中央の Unity Connection サーバにメッセージが正常にアップロードされた後にのみメッセージを受信します。



(注) 同報リスト宛での新しいメッセージの作成は、ブランチ サーバではサポートされません。

ブランチ サーバでは、同報リストの関連情報を作成、変更、削除できません。更新が必要な場合は、中央の Unity Connection サーバで実行する必要があります。

## コールの管理

コール管理計画は、テレフォニー ユーザ インターフェイスを介してハンドラが相互接続する方法を示すものです。Cisco Unity Connection SRSV Administration には、短縮ダイヤル オプションメニューと、想定されるすべてのナビゲーションの選択肢(コールハンドラにアクセスために、内線番号をダイヤルするルーティング ルールを使用するかなど)があり、これらは Unity Connection SRSV サブスクリバによって設定することができます。

## システム コールハンドラ

Unity Connection SRSV には 3 つの定義済みコールハンドラがあります。これらは変更可能ですが、削除することはできません。定義済みのコールハンドラの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Call Management」の章の「[Default System Call Handlers](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) から入手できます。

## コールハンドラの設定

使用予定のコールハンドラ テンプレートを作成または更新すると、コールハンドラを作成できるようになります。コールハンドラの作成後、設定の調整が必要になることがあります。Cisco Unity Connection SRSV Administration のツールを使用すると、1 つまたは複数のコールハンドラを同時に変更できます。

### Cisco Unity Connection SRSV Administration でのコールハンドラの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。[コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページに、現在設定されているコールハンドラが表示されます。
- ステップ 2** コールハンドラを設定します(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- コールハンドラを追加するには:
    - a. [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
    - b. [コールハンドラの新規作成 (New Call Handlers)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - 既存のコールハンドラを編集するには:
    - a. [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、適切なコールハンドラを選択します。
    - b. [コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します。
    - c. [コールハンドラの編集 (Edit Call Handler)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
      - 転送ルール (Transfer Rules)
      - 発信者入力 (Caller Input)
      - グリーティング (Greetings)
      - メッセージ設定 (Message Settings)



(注) コールハンドラの設定の詳細については、「[コールハンドラの設定 \(3-5 ページ\)](#)」の項を参照してください。

- 既存のコールハンドラを削除するには:
  - a. [コールハンドラの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するコールハンドラを選択します。
  - b. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## コールハンドラの設定項目

以下に、コールハンドラ テンプレートとコールハンドラの両方に該当する設定項目を示します。

### 転送ルール (Transfer Rules)

システム転送を使用すると、発信者は、ユーザ、連絡先、コールハンドラ、またはその他のエンティティに関連付けられていない番号をダイヤルできます。たとえば、ユーザが Unity Connection SRSV ボイス メール システムにコールすると、コールは自動応答からコールハンドラに転送されます。コールハンドラは、ロビー内線番号や会議室内線番号などの内線番号にコールを転送できます。

コールハンドラのコール転送設定によって、Unity Connection SRSV がコールを転送する方法を指定します。コールは、自動応答機能を介してコールハンドラに到達します。Unity Connection SRSV では、次の3つの転送ルールをカスタマイズできます。

- 標準 (Standard)
- 時間外 (Closed) : アクティブなスケジュールの営業時間外および休日
- オプション (Alternate)



(注)

オプション転送ルールは、有効化されている場合、常に標準や時間外の転送ルールよりも優先され、効力を持ちます。

コールハンドラにコールが転送されると、Unity Connection SRSV は、まず、適切な転送ルールをチェックして、コールの転送先 (コールハンドラ グリーティングか、内線か) を判断します。

コールハンドラ グリーティングにコールを転送すると、Unity Connection SRSV は、状況とその時点で有効になっているグリーティングに基づいて、適切なグリーティング (標準、時間外、休日、内線、通話中、またはオプション) を再生します。該当するグリーティングにコールを転送して、発信者に事前録音したオプション メニューや情報メッセージを提供するように、転送ルールを設定することができます。

発信者を特定のユーザまたは別のコールハンドラにルーティングするには、ユーザの内線またはコールハンドラに転送するように転送ルールを設定します。コールをユーザの内線に転送するとき、Unity Connection SRSV は、コールを電話システムにリリースすることも、転送を管理することもできます。Unity Connection SRSV が転送を管理するように設定されている場合は、下記のように、間接コールに対してコール発信者名確認や通話保留のオプションを提供できます。

- 通話の発信者名確認を使用すると、Unity Connection SRSV は、ユーザに接続する前に発信者の名前を尋ねることができます。ユーザは発信者を確認し、相手に応じてコールに応答または拒否することができます。

- 通話保留では、電話が通話中の場合に、Unity Connection SRSV から発信者に電話を切らずに待機するように依頼できます。保留中の各発信者が Unity Connection SRSV ポートと電話システム ポートを 1 つずつ使用するの、ある時点においてキューに保留可能な発信者の合計数は、利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内の最初の発信者のデフォルト待機時間は、25 秒です。この時間が経過しても発信者が保留中になっている場合、Unity Connection SRSV は発信者に、保留を続けるか、メッセージを残すか、別の内線を使用するかを尋ねます。発信者が電話キーパッドのキーを押さなかった場合、または保留を続ける、メッセージを残す、または別の内線をダイヤルするというボイス コマンドを発音しなかった場合、発信者はガイダンスに転送されます。保留キューの後続の発信者には、これらのオプションのほかに、その発信者よりも前にいる別の発信者の数が再生されます

## 発信者入力 (Caller Input)

発信者入力設定は、発信者がコールハンドラ グリーティングの途中で電話キーを押したときに、その応答として Unity Connection SRSV が実行するアクションを定義します。グリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページでこの設定を使用すると、グリーティングで発信者による入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるかどうかを指定できます。または、コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページを使用して、すべてのコールハンドラ グリーティングに適用する発信者入力キーとオプションを定義できます。

ワンタッチダイヤルを使用すると、ユーザの内線、緊急連絡先番号、コールハンドラ、インタビュハンドラ、またはディレクトリハンドラを表す単一の数字を指定できます。完全な内線番号を入力する代わりに、発信者は、コールハンドラ グリーティングの途中で単一のキーを押すと、それに応じて Unity Connection SRSV が応答します。さまざまなキーを発信者入力オプションとして指定することで、コールハンドラ グリーティングで発信者に選択メニューを提供できます。

コールハンドラの 1 つまたは複数のキーに緊急連絡先番号への転送アクションを設定すると、発信者が電話システム内の特定の非ユーザ内線番号や特定の外線番号への転送に使用できる、シンプルなオーディオテキスト ツリーを簡単に設定できます。これにより、番号ごとに個別のコールハンドラを作成する必要がなくなります。発信者を緊急連絡先番号に転送するとき、Unity Connection SRSV は、転送を管理することも、このコールを電話システムから解放することもできます。

発信者は、ワンタッチダイヤルをバイパスできます。ワンタッチダイヤルメニューに従ってシステムがコールをルーティングする前に、一定の秒数、一時停止して追加のキーが押されるのを待つように設定します。このような一時停止により、発信者はハンドラ グリーティングの間でも、完全な内線 ID を押して短縮ダイヤルメニューをバイパスできます。

また、特定のキーをロックして、追加のキーが押されるのを待たずに、そのキーにプログラムされているアクションを直接実行することもできます。



(注)

ユーザの内線番号の最初の数字と一致するキーをロックしないように注意してください。ロックすると、発信者が内線番号を入力してユーザに電話をかけることができなくなります。

コールハンドラとユーザ メールボックスの先頭に追加する数字を使用して、短縮内線をシミュレートできます。これらの数字を定義すると、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。

Unity Connection SRSV は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Unity Connection SRSV は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。次の例で、Sales というコールハンドラは、数字の 123 を先頭に付けるように設定されています。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Unity Connection SRSV は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Unity Connection SRSV は内線 1000 にコールをルーティングします（内線 1000 が有効な内線でなく、ユーザやコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可するように Sales コールハンドラのグリーティングが設定されている場合、Unity Connection SRSV は 1231000 へのリリース転送を実行するので注意してください）。

短縮内線は、ユーザを異なるグループに分割する方法として使用できます。たとえば、会社が開発部とマーケティング部という 2 つの部署があるとします。この会社では 6 桁の内線番号を使用しており、開発部のすべての内線は 10 から始まり、マーケティング部のすべての内線は 11 から始まります。開発部用とマーケティング部用にコールハンドラを作成できます。各コールハンドラは、コールハンドラからダイヤルされた内線に、必要に応じて 10 または 11 を先頭に追加するように構成できます。このように設定すると、ユーザが入力する必要がある内線番号は、ユーザの内線の下 4 桁だけになります。

## グリーティング (Greetings)

コールハンドラごとに最大 7 つのグリーティングを設定できます。グリーティング設定では、有効なグリーティング、グリーティングの有効期限、グリーティングの内容、各グリーティング中またはグリーティング後に Unity Connection SRSV が実行する処理を指定します。グリーティングが有効になると、適切な状況で Unity Connection SRSV がグリーティングを再生し、指定された日付および時間になると、グリーティングは自動的に無効になります。無期限に再生するように、グリーティングを有効にすることもできます。



(注) コールハンドラ グリーティングは複数の言語で録音できます。

オプション グリーティングが有効にされているコールハンドラへのコールを Unity Connection SRSV が処理する方法をカスタマイズできます。

オプション グリーティングを有効にした場合、Unity Connection SRSV でサポートされる機能は以下のとおりです。

- 自動応答機能またはディレクトリハンドラからユーザの内線にコールが転送されたときに、コールハンドラに割り当てられている内線の呼び出し音を鳴らさずに（該当する場合）、発信者を直接グリーティングに転送する。（外部の発信者または別の Unity Connection SRSV ユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合は、電話の呼び出し音が鳴ります）。
- すべての発信者がグリーティングをスキップすることを禁止します。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにする（メッセージを取得するようにコールハンドラが設定されている場合）。



(注) Unity Connection SRSV は要件に合わせてカスタマイズされたグリーティングを再生します。ただし、その時間中に一部のグリーティングが有効になっている場合は、他のグリーティングよりもそれらが優先されます。

次の表は、コールが行われたときのグリーティングの動作を示しています。

<b>標準(Standard)</b>	他のグリーティングが優先される場合以外は、常に再生されます。標準のグリーティングは無効にできません。
<b>終了(Closed)</b>	アクティブなスケジュールで定義された時間外(業務時間外)に再生されず、時間外のグリーティングは標準のグリーティングよりも優先されるため、時間外のグリーティングによって、標準のグリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に制限されます。
<b>エラー(Error)</b>	発信者が無効な数字を入力したときに再生されます。数字が内線と一致しない場合、内線が検索範囲で見つからなかった場合、または発信者がその数字のダイヤルを制限されている場合に、この状態が発生します。エラー グリーティングは無効にできません。  システムのデフォルトのエラー録音は、「入力した値がまちがっています(I did not recognize that as a valid entry)」です。デフォルトでは、エラー グリーティングが再生された後、Unity Connection は発信者が無効な数字を入力したときに再生したグリーティングをもう一度再生します。

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection SRSV Administration の [システム コールハンドラ (System Call Handlers)] > [グリーティング (Greetings)] ページから、または電話機で Cisco Unity Greetings Administrator を使用して、別のコールハンドラ グリーティングを選択したり、コールハンドラ グリーティングを録音したりできます。

## メッセージ設定 (Message Settings)

特定のコールハンドラ グリーティングのメッセージ設定では、以下を行うことができます。

- グリーティングの再生後にメッセージを取得するようにコールハンドラを設定する。
- コールハンドラのメッセージの受信者を指定したり、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうかを指定できます。
- 外部発信者からのメッセージの最大録音時間を定義する。
- 発信者がメッセージを残すときに実行できる操作、メッセージに自動的にセキュア マークを付けるかどうか、およびメッセージが残された後でコールに対して次に実行するアクションを決定する。



(注)

統合によっては、発信者がメッセージを録音するときに、許可される最大メッセージ長に到達する前に警告プロンプトを再生するように、Unity Connection SRSV を設定できます。

## ディレクトリハンドラ

ブランチ サーバでは、ディレクトリ ハンドラを作成したり削除したりできません。ただし、必要に応じて設定を更新できます。

## ディレクトリハンドラの変更

### Cisco Unity Connection Administration でのディレクトリハンドラの変更方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページに、現在設定されているディレクトリハンドラが表示されます。
- ステップ 2** ディレクトリハンドラを設定するには、次の手順を実行します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- a. [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、更新するディレクトリハンドラを選択します。
  - b. [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
  - c. [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、以下から編集する設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
    - 発信者入力 (Caller Input)
    - グリーティング (Greetings)
- 

## ネットワーキング

ブランチサーバは単一の Unity Connection サーバにのみ接続できます。[中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] ページで、中央の Unity Connection サーバの IP アドレスを設定できます。

## 中央サーバの設定

### 中央の Unity Connection サーバの設定方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [中央サーバの設定 (Central Server Configuration)] ページで、必要なフィールドに値を入力し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
-



# システム設定

## スケジュール

[スケジュールの検索(Search Schedules)] ページに、中央の Unity Connection サーバに設定されているデフォルトのスケジュールが表示されます。ブランチ サーバでスケジュールを作成、変更、削除できます。



(注)

ブランチ サーバでは、デフォルトのスケジュールを削除できません。

## スケジュールの設定

### Cisco Unity Connection SRSV Administration でのスケジュールの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定(System Settings)] を展開し、[スケジュール(Schedules)] を選択します。[スケジュールの検索(Search Schedules)] ページに、現在設定されているスケジュールが表示されます。
- ステップ 2** スケジュールを設定します(各フィールドの詳細については、[ヘルプ(Help)] > [このページ(This Page)] を参照)。
- スケジュールを追加するには:
    - a. [スケジュールの検索(Search Schedules)] ページで [新規追加(Add New)] を選択します。
    - b. [スケジュールの新規作成(New Schedule)] ページで、[表示名(Display name)] を入力し、[保存(Save)] を選択します。
    - c. [スケジュールの詳細(Schedule Details)] メニューで、[新規追加(Add New)] を選択してスケジュールの仕様を入力し、[保存(Save)] を選択します。
  - スケジュールを編集するには:
    - a. [スケジュールの検索(Search Schedules)] ページで、変更するスケジュールを選択します。
    - b. [スケジュールの基本設定の編集(Edit Schedule Basics)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存(Save)] を選択します。
  - スケジュールを削除するには:
    - a. [スケジュールの検索(Search Schedules)] ページで、該当するチェックボックスをオンにして、削除するスケジュールを選択します。
    - b. [選択項目の削除>Delete Selected] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## カンバセーション

[カンバセーションの設定(Conversation Configuration)] ページでは、複数の IP アドレスを設定してポート ステータス モニタに接続し、ポート ステータス モニタの出力を有効にできます。各フィールドの詳細については、[ヘルプ(Help)] > [このページ(This Page)] を参照してください。

## エンタープライズパラメータ

Unity Connection SRSV のエンタープライズパラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。エンタープライズパラメータは追加することも削除することもできません。既存のエンタープライズパラメータを更新できます。



(注) エンタープライズパラメータの多くは、ほとんど変更の必要がありません。変更する機能を完全に把握している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示された場合を除き、エンタープライズパラメータを変更しないでください。

## エンタープライズパラメータの設定

### Cisco Unified Serviceability でのエンタープライズパラメータの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] を選択します。
- ステップ 2** [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページで、該当する設定を入力します。すべてのサービスパラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] を選択します。
- ステップ 3** エンタープライズパラメータとそれらの説明のリストを表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択し、[保存 (Save)] を選択します。(各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。

## プラグイン

アプリケーションプラグインは、Unity Connection SRSV の機能を拡張するものです。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンスモニタリングカウンタやポートモニタなどのツールを使用して、リモートでシステムの稼働状態をモニタできます。



(注) プラグインをインストールする前に、プラグインのインストール先サーバで実行されている侵入検知やアンチウイルスサービスをすべて無効にする必要があります。

## プラグインのインストール

### プラグインのインストール方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[プラグイン (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2** [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで [検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** インストールするプラグインに対して [ダウンロード (Download)] を選択し、画面上の指示に従ってプラグインをインストールします。

# テレフォニー統合

テレフォニー統合を使用すると、発信者はユーザ宛てにメッセージを残したり、ブランチ サーバと電話システム間に残されているメッセージにアクセスできるようになります。

## 電話システム

ブランチ サーバでは、電話システム連動を作成したり削除したりできません。

### 電話システム連動の変更方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] を選択します。
  - ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、変更する電話システムを選択します。
  - ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、必要なフィールドの値を変更し、[保存 (Save)] を選択します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
- 

## ポート グループ

ブランチ サーバでポート グループを作成、変更、削除できます。ポート グループの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Telephony Integrations」の章の「Port Group」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) から入手できます。



(注)

Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバのポート グループを設定する必要があります。

---

## Port

ブランチ サーバでポートを作成、変更、削除できます。ポートの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Telephony Integrations」の章の「Port」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) から入手できます。



(注)

Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバのポートを設定する必要があります。

---

## セキュリティ

Cisco Unified Communications Manager が Unity Connection SRSV ボイス メール ポートに対して認証および暗号化されている場合は、ブランチ サーバで新しい証明書とセキュリティプロファイルを作成できます。セキュリティの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Telephony Integrations」の章の「[Security](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) から入手できます。



(注) Cisco Unity Connection SRSV Administration でブランチ サーバの証明書を設定する必要があります。

## ツール

ブランチ サーバで Cisco Unity Connection SRSV Administration を使用して、中央の Unity Connection サーバで設定されたカスタム キーパッド マッピング ツールの設定を変更できます。カスタム キーパッド マッピングの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Tools」の章の「[Custom Keypad Mapping](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/administration/guide/11xcucsagx.html) から入手できます。



## Cisco Unity Connection SRSV のサービス

この章では、Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail のさまざまな重要サービス、基本サービス、オプション サービスに関する情報を提供すると共に、サービスの管理方法について説明します。

### Unity Connection SRSV のサービス

表 4-1 は Unity Connection SRSV のサービスを示しています。

表 4-1 Cisco Unity Connection SRSV のサービス


サービス	説明
<b>ステータスのみのサービス</b>	
Connection DB	このサービスは、Cisco Unity Connection データベースをアクティブ化します。コマンドライン インターフェイス (CLI) からしか非アクティブにできません。   <b>注意</b> Unity Connection SRSV サーバを機能させるには、必ず、このサービスのステータスが [開始 (Started)] になっている必要があります。このサービスを停止または再起動すると、他の重要なサービスに影響します。
Connection License Manager Server	このサービスは、Unity Connection サーバのライセンスステータスを管理します。
Connection Server Role Manager	このサービスは、Unity Connection クラスタの設定時にサーバステータスを有効にします。CLI からしか非アクティブにできません。
Connection Serviceability	このサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability 管理インターフェイスを有効にします。コマンドライン インターフェイス (CLI) からしか非アクティブにできません。
<b>重要なサービス</b>	
Connection Conversation Manager	このサービスは、Unity Connection によるコール処理を可能にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。

表 4-1 Cisco Unity Connection SRSV のサービス(続き)

サービス	説明
Connection Message Transfer Agent	このサービスは、メッセージストアへのメッセージ配信を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Mixer	このサービスは、コール用のオーディオ(メディアストリーム)、録音メッセージ、およびテキスト/スピーチ(TTS)を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
Connection Notifier	このサービスは、通話待ち指示器(MWI)のオン/オフの切り替えなどのメッセージ通知を有効にします。このサービスを無効にすると、Unity Connection の機能が低下します。
<b>基本サービス</b>	
Connection DB Event Publisher	このサービスは、Unity Connection データベースに対する変更について Unity Connection コンポーネントが通知を受信できるようにします。
Unity Connection SRSV Administration	このサービスは、Cisco Unity Connection SRSV Administration とインターフェイスで保存された設定を有効にします。
<b>オプション サービス</b>	
Connection Branch Sync Service	このサービスは、Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 機能を有効にします。
Connection CM Database Event Listener	このサービスは、Cisco Unified Communications Manager データベース内の変更検出を可能にします。
Connection Database Proxy	このサービスは、Unity Connection サーバにインストールされていないツール(COBRAS、User Data Dump、Distribution List Builder など)を使用して、ネットワーク上の Windows クライアントから ODBC 経由で Unity Connection データベースに直接アクセスできるようにします。  このサービスはデフォルトでオフになっています。これらのツールのいずれかを使用するには、サービスを有効にし、サービスのタイムアウトを設定し、リモート管理者ロールを持つユーザを作成する必要があります。詳細については、該当するツールのヘルプ ファイルを参照してください。
Connection Diagnostic Portal Service	このサービスは、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の Diagnostic Portal による Unity Connection SRSV 上のデータへのアクセスを可能にします。
Unity Connection Directory Feeder	サイト間ネットワークでは、このサービスが、ローカルサイトの変更トラッキング データベースでディレクトリ変更をチェックし、リモート サイト ゲートウェイの Reader タスクからのポーリング要求に応答します。
Connection Realtime Monitoring APIs	このサービスは、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) による Unity Connection SRSV 上のデータへのアクセスを可能にします。

表 4-1 Cisco Unity Connection SRSV のサービス(続き)

サービス	説明
Connection Reports Data Harvester	このサービスは、ログ ファイルのデータを、レポートの生成に使用されるレポート データベースのエントリに変換できるようにします。
Connection REST Service	このサービスは、Representational State Transfer (REST) API クライアントを有効にします。
Connection System Agent	このサービスは、管理者が Cisco Unity Connection Administration で入力できるシステム タスク (MWI の再同期化など) をスケジュールします。

## コントロールセンターでのサービスの設定

Cisco Unity Connection Serviceability のコントロールセンターを使用して、次のタスクを実行できます。

- [オプション サービス (Optional Services)] セクションの Unity Connection SRSV サービスをアクティブまたは非アクティブにします。
- [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスを除くすべての Unity Connection SRSV サービスを起動または停止します。



(注) [重要なサービス (Critical Services)] セクション内の Unity Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールが切断され、Unity Connection SRSV の通常の機能が低下する可能性があります。

- Unity Connection SRSV サービスのステータスを表示します。
- Unity Connection SRSV サービスのステータスをリフレッシュします。



### ヒント

問題をトラブルシューティングするためには、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability の両方のサービスの管理が必要な場合があります。

### コントロールセンターでのサービスの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] を展開し、[サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウンボックスで、該当する Unity Connection SRSV サーバを選択して、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3** コントロールセンターでサービスを設定します (各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を参照)。
  - コントロールセンターでサービスをアクティブ化するには:
    - a. [オプション サービス (Optional Services)] で、アクティブ化するサービスを探します。
    - b. [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[アクティブ化 (Activate)] を選択します。

## ■ コントロールセンターでのサービスの設定

- コントロールセンターでサービスを非アクティブ化するには:
  - a. [オプション サービス (Optional Services)] で、非アクティブ化するサービスを探します。
  - b. [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[非アクティブ化 (Deactivate)] を選択します。
- コントロールセンターでサービスを起動するには:
  - a. 起動するサービスを探します。



(注) 非アクティブになっているサービスは、アクティブにしてから起動する必要があります。

- b. [サービス ステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[開始 (Start)] を選択します。
- コントロールセンターでサービスを停止するには:
    - a. 停止するサービスを探します。



(注) [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability で起動したり停止したりできません。こうしたサービスの起動や停止を行うには、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用する必要があります。

- b. [サービス ステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[停止 (Stop)] を選択します。



(注) [重要なサービス (Critical Services)] セクション内の Unity Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールが切断され、Unity Connection SRSV サーバの通常の機能が低下する可能性があります。アクティブになっていないサービスは起動したり停止したりできません。

- コントロールセンターでサービス ステータスを更新するには:
  - a. [リフレッシュ (Refresh)] を選択します。
  - b. ステータス情報が更新され、最新のステータスが反映されます。



(注) アクティブ化、非アクティブ化、起動、および停止できるサービスは一度に 1 つだけです。





## Cisco Unity Connection SRSV のアップグレード

新機能を使用するには、Cisco Unity Connection SRSV の現在のバージョンから上位のバージョンにアップグレードする必要があります。サーバをアップグレードすると、非アクティブパーティションと呼ばれる別のディスクパーティションに Unity Connection SRSV の新しいバージョンがインストールされます。新しいバージョンをアクティブにするには、バージョンの切り替えを実行する必要があります。新しいソフトウェアバージョンに切り替えるには、次の 2 種類の方法があります。

- **自動切り替え:** アップグレードプロセスの一部として、Unity Connection SRSV の新しいバージョンに自動的に切り替えることができます。
- **手動切り替え:** アップグレードが正常に完了した後、手動で Unity Connection SRSV の新しいバージョンに切り替えることができます。



(注)

Unity Connection SRSV のバージョンの切り替え中は、中央の Unity Connection の自動プロビジョニング/vmupload 機能を停止することを推奨します。自動プロビジョニング/vmupload 機能を停止するには、Cisco Unity Connection Administration の [ブランチ登録(Branch Listing)] ページで [有効(Enabled)] チェックボックスをオフにします。

## アップグレードの種類

Unity Connection SRSV のアップグレード ファイルは ISO イメージ ファイルとして使用できます。次のインターフェイスのいずれかを使用して Unity Connection SRSV をアップグレードできます。

- コマンドライン インターフェイス (CLI) 詳細については、[CLI を使用した Unity Connection SRSV のアップグレード \(5-2 ページ\)](#) の項を参照してください。
- Cisco Unified OS Administration の Web インターフェイス 詳細については、[ローカル DVD またはネットワーク ロケーションからの Unity Connection SRSV のアップグレード \(5-3 ページ\)](#) の項を参照してください。

アップグレード中にアクセス可能なネットワーク ロケーション (FTP/SFTPサーバ) に COP ファイルを保存する必要があります。ISO イメージは、ローカル DVD またはネットワーク ロケーションに保存できます。アップグレードのパフォーマンスは、CLI または Cisco Unified Operating System Administration インターフェイスからモニタできます。

# Unity Connection SRSV のアップグレード中の Unity Connection 機能のステータス

Unity Connection SRSV のバージョンの切り替え中は、Unity Connection の電話ユーザ インターフェイス (タッチトーン カンバセーション) 機能と Web 機能が約 1 時間完全に無効になります。

## アップグレードの期間

最適なネットワーク状態の場合に、Unity Connection SRSV サーバにアップグレードするプロセスに約 4 時間かかります。サーバのデータ サイズによっては、新しいバージョンに正常にアップグレードされるまでに、バージョン切り替えプロセスに 2 時間以上かかる場合があります。

ネットワーク状態が低速な場合にアップグレードすると、アップグレード プロセスに予測以上の時間がかかることがあります。サービスの中断を避けるため、オフピーク時またはメンテナンス時間中にアップグレードすることを推奨します。

## Unity Connection SRSV のアップグレードに関するタスク リスト

1. アップグレード中は、無効化または制限されている機能のリストを確認します。「[Unity Connection SRSV のアップグレード中の Unity Connection 機能のステータス](#)」セクション (5-2 ページ)
2. アップグレードを開始する前に、`run cuc preupgrade test` CLI コマンドを実行して、前提条件を確認します。
3. Unity Connection SRSV ソフトウェアをアップグレードします。詳細は、[アップグレード プロセス](#) (5-2 ページ) のセクションを参照してください。
4. Unity Connection SRSV サーバ上のアップグレードしたソフトウェアに切り替えます。詳細は、[バージョンの切り替え](#) (5-4 ページ) のセクションを参照してください。

## アップグレード プロセス

### CLI を使用した Unity Connection SRSV のアップグレード

CLI を使用して Unity Connection SRSV をアップグレードするには、CLI インターフェイスからアップグレード プロセスを実行します。詳細については、『*Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions*』の「[utils system upgrade](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/cli\\_ref/8\\_6\\_1/cli\\_ref\\_861.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cucm/cli_ref/8_6_1/cli_ref_861.html) にあります。



(注)

`show cuc version` CLI コマンドを実行して、アップグレードしたソフトウェアのステータスを確認できます。アップグレードが完了すると、アクティブでないパーティションにアップグレードされたソフトウェアがあり、アクティブなパーティションに古いソフトウェアがある状態になります。

## ローカル DVD またはネットワーク ロケーションからの Unity Connection SRSV のアップグレード

### ローカル DVD またはネットワーク ロケーションから Unity Connection SRSV アップグレードする方法

- ステップ 1** 次のいずれかの作業を実行します。
- Unity Connection がアクセスできる FTP または SFTP サーバ上のフォルダに ISO ファイルをコピーします。
  - インストールする Unity Connection サーバの ISO ファイルが含まれている DVD をサーバのディスクドライブに挿入します。
- ステップ 2** [Cisco Unified オペレーティング システムの管理 (Cisco Unified Operating System Administration)] で、[ソフトウェアのアップグレード (Software Upgrades)] を展開し、[インストール/アップグレード (Install/Upgrade)] を選択します。
- ステップ 3** [ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページの [ソース (Source)] フィールドで、次のいずれかを選択します。
- リモート ファイルシステム (Remote Filesystem): リモート サーバからアップグレードするには、このオプションを選択して [ステップ 4](#) の手順を実行します。
  - DVD/CD: ディスクドライブからアップグレードするには、このオプションを選択して [ステップ 5](#) に移動します。
- ステップ 4** 次のフィールドに値を入力します。
- [ディレクトリ (Directory)]
  - サーバ
  - ユーザ名
  - ユーザ パスワード (User password)
  - [転送プロトコル (Transfer Protocol)]
- ステップ 5** インストールするアップグレード バージョンを選択し、[次へ (Next)] を選択します。アップグレード ファイルが Unity Connection サーバのハード ディスクにコピーされます。ファイルがコピーされると、画面にチェックサム値が表示されます。
- ステップ 6** チェックサムを確認します。
- ステップ 7** 次のページで、アップグレードの進行状況をモニタします。

**注意**

このステップの途中でリモート サーバとの接続が失われた場合、またはブラウザを閉じた場合は、[ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページを再度表示しようとすると、次のメッセージが表示されることがあります。

**警告:** 別のセッションでソフトウェアがインストール中です。[制御の取得 (Assume Control)] をクリックすると、インストールを引き継ぐことができます。(Warning: Another session is installing software, click Assume Control to take over the installation.)  
アップグレードのモニタリングを継続する場合は、[制御の取得 (Assume Control)] を選択します。

- ステップ 8** [次へ (Next)] を選択します。



(注) アップグレードの初期フェーズ中、[Cisco Unified オペレーティング システムの管理 (Cisco Unified Operating System Administration)] の [インストール ログ (Installation Log)] テキスト ボックス内の情報が、アップグレードの進行に合わせて更新されます。アップグレードの完了を確認するには、Unity Connection サーバのコンソールを開き、アップグレードの完了を示すメッセージがログイン プロンプトとともに画面に表示されることを確認します。

**ステップ 9** アップグレードが成功したかどうかを確認するには、次の CLI コマンドを実行します。

- **show cuc version:** アクティブ パーティションと非アクティブ パーティションの Unity Connection サーバのバージョンを表示します。アップグレードされた Unity Connection のバージョンは非アクティブ パーティションにあります。
- **utils system upgrade status:** 実行されたアップグレードのステータスを表示します。このコマンドを使用すると、アップグレードの成功を示すメッセージと共に、アップグレードされたバージョンが表示されます。

## バージョンの切り替え

アップグレード プロセスが完了したら、Unity Connection SRSV のアップグレードしたバージョンに手動で切り替える必要があります。単一の Unity Connection SRSV サーバの場合は、**手動**または**自動**のバージョン切り替えを選択できます。

**utils system switch-version** CLI コマンドを実行して、バージョンの切り替えを実行できます。バージョンを切り替えると、システムが自動的に再起動します。

アップグレードの終了時に、アップグレードされたパーティションに自動的に切り替えることを選択しなかった場合は、パーティションを切り替える準備が整った時点で、次の手順を実行します。

### Unity Connection SRSV のアップグレードしたバージョンに切り替える方法

- ステップ 1** [Cisco Unified オペレーティング システムの管理 (Cisco Unified Operating System Administration)] で、[設定 (Settings)] を展開し、[バージョン (Version)] を選択します。
- ステップ 2** [バージョン設定 (Version Settings)] ページで [バージョンの切り替え (Switch Versions)] を選択すると、次のアクティビティが開始されます。
- Unity Connection SRSV サービスが停止します。
  - アクティブ パーティションのデータが非アクティブ パーティションにコピーされます。ただし、メッセージは共通パーティションに保存されているので、コピーされません。
  - Unity Connection SRSV サーバが再起動されて、新しいバージョンに切り替わります。



# Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail でのセキュリティ

この章では、中央の Cisco Unity Connection と Cisco Unity Connection SRSV の間の通信をセキュリティで保護する方法について説明します。また、Unity Connection SRSV のパスワードと PIN についても説明します。

## 自己署名証明書の使用

自己署名証明書を使用して、中央の Unity Connection サーバと Unity Connection SRSV 間の通信をセキュリティ保護できます。デフォルトでは、中央の Unity Connection サーバと Unity Connection SRSV は自己署名証明書を承認しません。

### 中央の Unity Connection サーバで自己署名証明書にアクセスする方法

**ステップ 1** 管理者の資格情報を使用して、コマンドライン インターフェイス (CLI) の Linux コンソールで次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb EXECUTE PROCEDURE  
csp_ConfigurationModify(pFullName='System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates',  
pValue='1')
```

**ステップ 2** 次のコマンドを実行して、[System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates] フィールドの値が 1 に設定されていることを確認します。

```
run cuc dbquery unitydirdb select objectid,fullname,value from vw_configuration  
where fullname like '%SRSV%'
```

[System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates] の値を 1 に変更した後は、変更を反映させて自己署名証明書にアクセスできるようにするために、中央の Unity Connection サーバで **Connection Branch Sync Service** と **Tomcat Service** を再起動する必要があります。

## Cisco Tomcat Service の再起動

### 中央の Unity Connection サーバで Tomcat Service を再起動する方法

**ステップ 1** SSH アプリケーションを使用して Unity Connection サーバにサインインします。

**ステップ 2** 次の CLI コマンドを使用して Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

## 証明書エラーの無視

Unity Connection SRSV でこの機能を有効にすると、中央サーバの SSL 証明書に関連するエラーを無視できます。この機能が有効な場合は、証明書エラーが発生しても Unity Connection SRSV が機能します。

以下に、発生する可能性がある証明書エラーを示します。

- 証明書が不明または提供されていません。
- 証明書がまだ有効ではありません。
- 証明書の期限が切れています。
- 証明書の名前がホスト名に一致しません。

### Unity Connection SRSV で証明書エラー無視機能を有効にする方法

**ステップ 1** Unity Connection SRSV で次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb EXECUTE PROCEDURE
  csp_ConfigurationModify (pFullName='System.SRSV.System.SRSV.IgnoreSrsvCertificateErrors',
  pValue='1')
```

**ステップ 2** 次のコマンドを実行して、[System.SRSV.IgnoreSrsvCertificateErrors] フィールドの値が 1 に設定されていることを確認します。

```
run cuc dbquery unitydirdb select objectid,fullname,value from vw_configuration where
  fullname like '%SRSV%'
```



(注) 変更を反映させるために、**Connection Branch Sync** サービスと **Connection Tomcat** サービスを再起動してください。

## Cisco Tomcat Service の再起動

### 中央の Unity Connection サーバで Tomcat Service を再起動する方法

**ステップ 1** SSH アプリケーションを使用して Unity Connection サーバにサインインします。

**ステップ 2** 次の CLI コマンドを使用して Tomcat Service を再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

## Unity Connection と Unity Connection SRSV 間の通信の保護

Unity Connection SRSV は、セキュア ソケット レイヤ (SSL) と 共有秘密の両方を使用して、中央の Unity Connection と ブランチ間の通信をセキュリティで保護します。次の方法で、中央の Unity Connection サーバ と Unity Connection SRSV 間の通信を保護します。

- **SSL 証明書をインストール:** Unity Connection SRSV をインストールすると、ローカル証明書が自動的に作成されてインストールされ、Unity Connection SRSV と Unity Connection 間の通信が保護されます。つまり、Unity Connection SRSV と Unity Connection 間のすべてのネットワークトラフィック (ユーザ名、パスワード、その他のテキスト データ、ボイス メールなど) が自動的に暗号化されます。
- **共有秘密を使用:** Unity Connection SRSV は共有秘密を使用して、Unity Connection へのアクセスを認証します。共有秘密の詳細については、『*Security Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x*』の「Passwords, PINs, and Authentication Rule Management」の章の「[Cisco Unity Connection SRSV Passwords and Shared Secrets](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/security/guide/11xcucsecx.html)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/11x/security/guide/11xcucsecx.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/security/guide/11xcucsecx.html) にあります。

## Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するためのタスク リスト

Unity Connection SRSV Administration と Unity Connection SRSV 間の通信を保護するには、次のタスクを実行し、SSL サーバ証明書を作成してインストールします。

1. **Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合:** Microsoft 証明書サービスをインストールします。Windows Server 2003 を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、「[Microsoft 証明書サービスのインストール \(Windows Server 2003 の場合のみ\)](#)」セクション (6-6 ページ) を参照してください。それ以降のバージョンの Windows Server を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、Microsoft のドキュメントを参照してください。

別のアプリケーションを使用して証明書を発行する場合は、そのアプリケーションをインストールします。インストール手順について製造元のマニュアルを参照し、タスク 2. に進みます。

外部の認証局を使用して証明書を発行する場合は、タスク 2. に進みます。



(注) Microsoft 証明書サービス、または証明書署名要求を作成できる別のアプリケーションをインストール済みの場合は、タスク 2. に進みます。

2. 証明書署名要求を作成します。次に、Microsoft 証明書サービスまたは証明書を発行する他のアプリケーションがインストールされているサーバに証明書署名要求をダウンロードします。または、外部認証局 (CA) への証明書署名要求の送信に使用できるサーバに要求をダウンロードします。「[Unity Connection SRSV サーバで証明書署名要求を作成してダウンロードする方法](#)」の手順 (6-4 ページ) を行います。
3. **Microsoft 証明書サービスを使用してルート証明書のエクスポートおよびサーバ証明書の発行を行う場合:** 「[ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\)](#)」セクション (6-7 ページ) の手順を実行します。



(注) 証明書の発行に別のアプリケーションを使用する場合は、証明書の発行についてそのアプリケーションのドキュメントを参照してください。  
証明書の発行に外部の CA を使用する場合は、外部の CA に証明書署名要求を送信します。外部 CA から証明書が返されたら、タスク 4. に進みます。

Unity Connection SRSV にアップロードできるのは、PEM 形式 (Base-64 エンコードされた DER) の証明書だけです。証明書のファイル名拡張子は .pem であることが必要です。証明書がこの形式でない場合は、OpenSSL などの無償で使用できるユーティリティを使用して PEM 形式に変換できます。

4. ルート証明書とサーバ証明書を Unity Connection SRSV サーバにアップロードします。「[ルート証明書とサーバ証明書を Unity Connection SRSV サーバにアップロードするには](#)」の手順 (6-5 ページ) を行います。
5. Unity Connection SRSV Administration または Cisco Unity Connection Administration を使用して Unity Connection SRSV にアクセスするたびに、ユーザがセキュリティアラートを受信しないようにします。ユーザが Unity Connection SRSV にアクセスできるすべてのコンピュータで、次のタスクを実行します。
  - タスク 4. で Unity Connection SRSV サーバにアップロードしたサーバ証明書を証明書ストアにインポートします。証明書のインポート手順はブラウザに応じて異なります。証明書のインポートの詳細については、ブラウザのドキュメントを参照してください。
  - タスク 4. で Unity Connection SRSV サーバにアップロードしたサーバ証明書を Java ストアにインポートします。証明書のインポート手順はブラウザに応じて異なります。証明書のインポートの詳細については、ブラウザのドキュメントを参照してください。

## Unity Connection SRSV での証明書署名要求の作成とダウンロード

### Unity Connection SRSV サーバで証明書署名要求を作成してダウンロードする方法

- ステップ 1** Cisco Unified Operating System Administration で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[証明書の管理 (Certificate Management)] を選択します。
- ステップ 2** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[CSR Critical Services の作成 (Generate CSR)] を選択します。
- ステップ 3** [証明書署名要求の作成 (Generate Certificate Signing Request)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[tomcat] を選択し、次に [CSR の作成 (Generate CSR)] を選択します。
- ステップ 4** CSR が正常に生成されたことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。
- ステップ 5** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[CSR のダウンロード (Download CSR)] を選択します。
- ステップ 6** [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[tomcat] を選択し、次に [CSR のダウンロード (Download CSR)] を選択します。
- ステップ 7** [ファイルのダウンロード (File Download)] ダイアログボックスで、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8** [名前を付けて保存 (Save As)] ダイアログボックスの [保存の種類 (Save As Type)] リストで、[すべてのファイル (All Files)] を選択します。



- ステップ 9** tomcat.csr ファイルを、Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ、または外部の認証局に CSR を送信するのに使用できるサーバ上の場所に保存します。
- ステップ 10** [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページで、[閉じる (Close)] を選択します。

## Unity Connection SRSV へのルート証明書とサーバ証明書のアップロード

ルート証明書とサーバ証明書を Unity Connection SRSV サーバにアップロードするには

- ステップ 1** [Cisco Unified オペレーティング システムの管理 (Cisco Unified Operating System Administration)] で、[セキュリティ (Security)] を展開し、[証明書の管理 (Certificate Management)] を選択します。



(注) [検索 (Find)] を選択して、現在サーバにインストールされている証明書のリストを表示すると、Tomcat の既存の自動生成された自己署名証明書が表示されます。この証明書は、この手順でアップロードする Tomcat 証明書とは関係のないものです。

- ステップ 2** ルート証明書をアップロードします。
- [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate)] を選択します。
  - [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat の信頼性 (tomcat-trust)] を選択し、[ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドを空白のままにします。
  - [参照 (Browse)] を選択して、ルート CA 証明書の場所に移動します。  
証明書の発行に Microsoft 証明書サービスを使用した場合は、[ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\) \(6-7 ページ\)](#) でエクスポートしたルート証明書がこの場所に保存されます。  
証明書の発行に外部の認証局を使用した場合は、外部の認証局から受け取ったルート CA 証明書がこの場所に保存されます。
  - ファイルの名前を選択し、[開く (Open)] を選択します。
  - [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] を選択します。
  - アップロードの成功を示すメッセージが [ステータス (Status)] エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。
- ステップ 3** サーバ証明書をアップロードします。
- [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate)] を選択します。
  - [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[tomcat] を選択します。
  - [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドに、[ステップ 2](#) でアップロードしたルート証明書のファイル名を入力します。
  - [参照 (Browse)] を選択し、サーバ証明書の場所に移動します。

証明書の発行に Microsoft 証明書サービスを使用した場合は、[ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\) \(6-7 ページ\)](#) で発行したサーバ証明書がこの場所に保存されます。

証明書の発行に外部の認証局を使用した場合は、外部の認証局から受け取ったサーバ証明書がこの場所に保存されます。

- e. ファイルの名前を選択し、[開く (Open)] を選択します。
- f. [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] を選択します。
- g. アップロードの成功を示すメッセージが [ステータス (Status)] エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。

**ステップ 4** Tomcat サービスを再起動します (このサービスは Cisco Unified Serviceability からは再起動できません)。

- a. SSH アプリケーションを使用して Cisco Unity Connection SRSV サーバにサインインします。
- b. 次の CLI コマンドを使用して Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

## Unity Connection での Connection Branch Sync Service の再起動

### 中央の Unity Connection サーバで Connection Branch Sync Service を再起動する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ツール (Tools)] メニューを展開し、[サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [オプション サービス (Optional Services)] セクションで、[Connection Branch Sync] サービスに対して [停止 (Stop)] を選択します。
- ステップ 3** Unity Connection IMAP サーバ サービスが正常に停止したことを示すメッセージが [ステータス (Status)] エリアに表示されたら、このサービスに対して [開始 (Start)] を選択します。

## Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 の場合のみ)

サードパーティの認証局を使用して SSL 証明書を発行する場合や、Microsoft 証明書サービスがすでにインストールされている場合は、この項の手順を省略してください。

Microsoft 証明書サービスを使用して独自の証明書を発行する場合で、Windows Server 2003 を実行しているサーバにこのアプリケーションをインストールする場合に、この項の手順を実行します。

ルート認証局 (Microsoft 証明書サービスの一般的な名称) を Windows Server 2008 サーバにインストールする場合は、Windows Server 2008 のオンライン ヘルプを参照してください。

### Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールするには

- 
- ステップ 1** Unity Connection SRSV ボイス メールにアクセスするすべてのクライアント コンピュータで解決できる DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを持つサーバで、ローカル Administrators グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[設定] > [コントロール パネル] > [プログラムの追加と削除] の順に選択します。
- ステップ 3** [プログラムの追加と削除] コントロール パネルの左側のペインで、[Windows コンポーネントの追加と削除] を選択します。
- ステップ 4** [Windows コンポーネント] ダイアログボックスで、[証明書サービス] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** コンピュータ名の変更やドメイン メンバーシップの変更ができないことを通知する警告が表示されたら、[はい (Yes)] を選択します。
- ステップ 6** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 7** [CA の種類] ページで、[スタンドアロン ルート CA] を選択し、[次へ] を選択します。(スタンドアロンの認証局 (CA) とは、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 8** [CA 識別情報] ページの [この CA の共通名] フィールドに、証明機関の名前を入力します。
- ステップ 9** [識別名のサフィックス] フィールドで、デフォルト値を選択します。
- ステップ 10** [有効期間] に対して、デフォルト値の [5 年] を選択し、[次へ] を選択します。
- ステップ 11** [証明書データベース設定 (Certificate Database Settings)] ページで、[次へ (Next)] を選択してデフォルト値を受け入れます。
- インターネット インフォメーション サービスがコンピュータ上で実行されており、先に進むにはこのサービスを停止する必要があることを通知するメッセージが表示されたら、[はい (Yes)] を選択してこのサービスを停止します。
- ステップ 12** Windows Server 2003 のディスクをドライブに挿入するように求められたら、ディスクを挿入します。
- ステップ 13** [Windows コンポーネント ウィザードの完了] ダイアログボックスで、[完了] を選択します。
- ステップ 14** [プログラムの追加と削除] ダイアログボックスを閉じます。
- 

## ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスの場合のみ)

### ルート証明書をエクスポートし、サーバ証明書を発行するには

- 
- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバで、Domain Admins グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] を選択し、[証明機関] を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[証明機関 (ローカル)] を展開し、[Microsoft 証明書サービスのインストール \(Windows Server 2003 の場合のみ\) \(6-6 ページ\)](#) で Microsoft 証明書サービスをインストールする際に作成した証明機関を選択します。

- ステップ 4** ルート証明書をエクスポートします。
- 証明機関の名前を右クリックし、[プロパティ] を選択します。
  - [全般] タブで、[証明書の表示] を選択します。
  - [詳細] タブをクリックし、次に [ファイルへコピー] をクリックします。
  - [証明書のエクスポート ウィザードの開始 (Welcome to the Certificate Export Wizard)] ページで、[次へ (Next)] を選択します。
  - [エクスポート ファイルの形式] ページで [次へ] を選択して、デフォルト値の [DER Encoded Binary X.509 (.CER)] を受け入れます。
  - [エクスポートするファイル] ページで、Unity Connection サーバからアクセスできる .cer ファイルのパスとファイル名を入力します。



(注) パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。

- ウィザードでエクスポートが完了するまで、画面の指示に従います。
- [OK] を選択して [証明書] ダイアログボックスを閉じ、もう一度 [OK] を選択して [プロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

**ステップ 5** サーバ証明書を発行します。

- 証明機関の名前を右クリックし、[すべてのタスク] > [新しい要求の送信] を選択します。
- [「Unity Connection SRSV サーバで証明書署名要求を作成してダウンロードする方法」\(6-4 ページ\)](#) で作成した証明書署名要求ファイルの場所に移動し、このファイルをダブルクリックします。
- [認証局 (Certification Authority)] の左側のパネルで [保留中の要求 (Pending Requests)] を選択します。
- b. で送信した保留中の要求を右クリックし、[すべてのタスク] > [発行] を選択します。
- [認証局 (Certification Authority)] の左側のパネルで [発行済み証明書 (Issued Certificates)] を選択します。
- 新しい証明書を右クリックし、[すべてのタスク] > [バイナリ データのエクスポート] を選択します。
- [バイナリ データのエクスポート] ダイアログボックスの [バイナリ データを含む列] リストで、[バイナリ証明書] を選択します。
- [バイナリ データのエクスポート] ダイアログボックスで、[バイナリ データをファイルに保存する] を選択し、[OK] を選択します。
- [バイナリ データの保存] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力します。Unity Connection SRSV サーバからアクセス可能なネットワーク上の場所を選択し、[OK] を選択します。



(注) パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。

**ステップ 6** [認証局 (Certification Authority)] を閉じます。

## Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密

中央の Unity Connection サーバから Unity Connection SRSV サーバへの要求では、通信に Unity Connection SRSV の管理者クレデンシャルが使用されます。これに対して、Unity Connection SRSV から Unity Connection への要求では、認証に秘密トークンが使用されます。

中央 Unity Connection サーバは、Unity Connection SRSV の管理者ユーザ名とパスワードを使用してサーバへのアクセスを認証します。Unity Connection SRSV のユーザ名とパスワードは、中央の Unity Connection サーバで新しいブランチを作成するときに、Unity Connection データベースに格納されます。

Unity Connection SRSV を使用するプロビジョニング サイクルごとに、中央 Unity Connection サーバは秘密トークンを生成し、Unity Connection SRSV と共有します。Unity Connection SRSV サイトからのプロビジョニングが完了すると、同じトークンを使用して Unity Connection に通知されます。その後、プロビジョニング サイクルが完了すると、ただちに、Unity Connection と Unity Connection SRSV サーバの両方からこのトークンが削除されます。ランタイム トークン キーの概念は、共有秘密として知られています。

## Unity Connection SRSV ユーザ PIN の変更

Cisco Unity Connection Administration または電話ユーザ インターフェイス(TUI) から Unity Connection SRSV ユーザの PIN を変更できます。選択したユーザの PIN を変更した後、Unity Connection SRSV データベースのユーザ情報を更新するよう、関連するブランチをプロビジョニングする必要があります。



(注)

---

Cisco Unity Connection SRSV の管理インターフェイスを介して SRSV ユーザの PIN を変更することはできません。

---





## アラームとイベント

### Unity Connection SRSV のアラームとイベント

表 7-1 は、Unity Connection SRSV によって報告されるアラームとイベントのタイプを示しています。この表には、アラームの説明および同様のイベントの発生を防ぐための推奨措置も記載されています。

表 7-1 Cisco Unity Connection SRSV のアラームとイベント

アラーム名	重大度 (Severity)	説明	報告先	説明	推奨処置
EvtBranchNotReachable	ERROR_ALARM	Branch[name=%1, address=%2] is not reachable. (ブランチ [名前=%1、アドレス=%2] に到達できません。)	イベント ログ、アラート ログ	中央の Unity Connection サーバと指定したブランチ間の接続に問題があります。	中央の Unity Connection サーバとブランチオフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度 (Severity)	説明	報告先	説明	推奨処置
EvtBranch Provisioned	INFORMATIONAL_ALARM	The branch [name=%1, address=%2] has been successfully provisioned (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] が正常にプロビジョニングされました。)	イベント ログ、アラート ログ	ブランチが中央の Unity Connection サーバに正常に関連付けられました。	NONE
EvtBranch Provisioning Failed	WARNING_ALARM	Provisioning for branch [name = %1, address = %2] has failed (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニングに失敗しました。)	イベント ログ、アラート ログ	ブランチのプロビジョニングに失敗しました。	中央の Unity Connection サーバとブランチ オフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。



アラーム名	重大度 (Severity)	説明	報告先	説明	推奨処置
EvtBranchProvisioningFailedMaxRetries	ERROR_ALARM	Provisioning for branch [name= %1, address= %2] has failed after maximum %3 retries (最大 %3 回の再試行の結果、ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニングに失敗しました。)	イベント ログ、アラート ログ	ブランチのプロビジョニングがすべての試行で失敗しました。	中央の Unity Connection サーバとブランチ オフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。
EvtBranchProvisioningFailedMaxWait	ERROR_ALARM	A provisioning completion notification was not received for branch [name= %1, address= %2] within the maximum wait time of %3 minutes (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニング完了通知を最大待機時間 %3 分以内に受信しませんでした。)	イベント ログ、アラート ログ	ブランチのプロビジョニングに失敗しました。定義された時間内にブランチがプロビジョニング完了ステータスを返さなかったためです。	中央の Unity Connection サーバとブランチ オフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度 (Severity)	説明	報告先	説明	推奨処置
EvtBranchVoiceMailUpload	INFORMATIONAL_ALARM	Voice mail upload for branch [name= %1, address= %2] completed successfully. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードが正常に完了しました。) %3 messages were uploaded (%3 のメッセージがアップロードされました)	イベントログ	ブランチからのボイスメールが中央の Unity Connection サーバにアップロードされました。	NONE
EvtBranchVoiceMailUploadFailed	ERROR_ALARM	Voice mail upload for branch [name= %1, address= %2] has failed (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードに失敗しました。)	イベントログ	ブランチから中央の Unity Connection サーバにボイスメールをアップロードできませんでした。	中央の Unity Connection サーバとブランチ オフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。 問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

アラーム名	重大度 (Severity)	説明	報告先	説明	推奨処置
EvtBranchVoiceMailUploadPartial	WARNING_ALARM	Voice mail upload for branch [name= %1, address= %2] partially completed. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードが部分的に完了しました。) %3 messages out of %4 were uploaded (%4 の内 %3 のメッセージがアップロードされました)	イベントログ	ブランチから中央の Unity Connection サーバに一部のボイスメールをアップロードできませんでした。	中央の Unity Connection サーバとブランチオフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。
EvtCentralNotReachable	ERROR_ALARM	Central Unity Connection [address= %1] is not reachable. (中央のサーバ [アドレス = %1] に到達できません。)	イベントログ、アラートログ	中央の Unity Connection サーバと指定したブランチ間の接続に問題があります。	中央の Unity Connection サーバとブランチオフィス間に接続が存在しない場合は、『 <i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection, Release 11.x</i> 』の「Troubleshooting Unity Connection SRSV」の章の「 <a href="#">Error Message Appears When Testing the Connectivity of Unity Connection with Branch</a> 」の項を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html">http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/11x/troubleshooting/guide/11xuctsgx.html</a> から入手できます。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。





# Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail API

## ブランチの一覧表示

次に、Cisco Unity Connection サーバに関連するブランチを一覧表示する **\*GET\*** 要求の例を示します。

**GET https://<connection-server>/vmrest/branches**

以下は、上記の **\*GET\*** 要求からの応答例です。ただし、実際の結果は、入力される情報によって異なります。

応答コード: 200

```
<Branches total="2">
  <Branch>
    <URI>/vmrest/branches/1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</URI>
    <ObjectId>1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</ObjectId>
    <IsAlive>true</IsAlive>
    <IsDisabled>>false</IsDisabled>
    <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
    <Port>443</Port>
    <ProvisionState>0</ProvisionState>
    <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
    <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
    <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
    <UserName>admin</UserName>
    <VmUploadState>0</VmUploadState>
    <DisplayName>Branch1</DisplayName>
    <PartitionObjectId>d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionObjectId>
    <PartitionURI>/vmrest/partitions/d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionURI>
    <SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
  </Branch>
  <Branch>
    <URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
    <ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
    <IsAlive>true</IsAlive>
    <IsDisabled>>false</IsDisabled>
    <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
    <Port>443</Port>
    <ProvisionState>0</ProvisionState>
    <ServerAddress>mysrsv1.cisco.com</ServerAddress>
    <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
    <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
    <UserName>admin</UserName>
```

## ■ ブランチの一覧表示

```

<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch2</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv1.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
</Branches>

```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 8-1 データ フィールドの説明: ブランチの一覧表示

フィールド名	読み取り/ 書き込み	有効な値	説明
ObjectId	読み取り/ 書き込み	objectid	中央の Unity Connection サーバにある ブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	[読み取り (Read)]	true/false	中央の Unity Connection サーバとブラン チ サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/ 書き込み	true/false	中央の Unity Connection サーバのブラン チの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/ 書き込み	objectid	中央の Unity Connection サーバにおけ る、ブランチ担当オペレータ ユーザと して割り当てられているユーザのオブ ジェクト ID。
Port	読み取り/ 書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。
ProvisionState	読み取り/ 書き込み	0: アイドル 1: スケジュール 済み 2: 進行中	中央の Unity Connection サーバにおけ るブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
ServerAddress	読み取り/ 書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/ 書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効 または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/ 書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無 効にするオプション。
UserName	読み取り/ 書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバとブラン チ サーバ間の REST 通信に使用される ユーザ名。
VmUploadState	読み取り/ 書き込み	0: アイドル 1: スケジュール 済み 2: 進行中	ブランチから中央の Unity Connection サーバへのボイス メール現在の アップロード ステータスが表示され ます。
DisplayName	読み取り/ 書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけ るブランチ Unity Connection SRSV サーバの表示名。

表 8-1 データ フィールドの説明: ブランチの一覧表示(続き)

フィールド名	読み取り/ 書き込み	有効な値	説明
PartitionObjectId	読み取り/ 書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtptDomain	読み取り/ 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

## 個々のブランチのデータの表示

次に、中央の Unity Connection サーバに関連する個々のブランチのプロパティを一覧表示する \*GET\* 要求の例を示します。

GET *https://<connection-server>/vmrest/branches/<objectid>*

以下は、上記の \*GET\* 要求からの応答例です。ただし、実際の結果は、入力される情報によって異なります。

応答コード : 200

```
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42/<URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42/<ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtptDomain>mysrsv.cisco.com</SmtptDomain>
</Branch>
```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 8-2 データ フィールドの説明: 個々のブランチのデータの表示

フィールド名	読み取り/ 書き込み	有効な値	[説明 (Description)]
URI	[読み取り (Read)]	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバアドレス。

表 8-2 データ フィールドの説明:個々のブランチのデータの表示(続き)

フィールド名	読み取り/ 書き込み	有効な値	[説明(Description)]
ObjectId	読み取り/ 書き込み	オブジェクト ID	中央の Unity Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り/ 書き込み	true/false	中央とブランチの Unity Connection サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/ 書き込み	true/false	中央の Unity Connection サーバのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/ 書き込み	Objectid	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチ担当オペレータ ユーザとして割り当てられているユーザのオブジェクト ID。
Port	読み取り/ 書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。
プロビジョニング	読み取り/ 書き込み	状態 0 = アイドル、 1 = スケジュール済 み、2 = 進行中	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチの現在のプロビジョニングステータス。
ServerAddress	読み取り/ 書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ Unity Connection サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/ 書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/ 書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無効にするオプション。
UserName	読み取り/ 書き込み	文字列	特定のブランチの管理者のユーザ名。
VmUploadState	読み取り/ 書き込み	0: アイドル 1: スケジュール 済み 2: 進行中	中央の Unity Connection サーバのブランチの現在のボイス メールの上ロードステータス。
DisplayName	読み取り/ 書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/ 書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
PartitionURI	読み取り/ 書き込み	URL パーティ ション	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられている URL。
SmtptDomain	読み取り/ 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。



# ブランチの作成

次に、中央の Unity Connection サーバにブランチを作成するために使用される **\*POST\*** 要求の例を示します。

POST *https://<connection-server>/vmrest/branches*

```
<Branch>
  <IsDisabled>false</IsDisabled>
  <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
  <Port>443</Port>
  <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
  <SyncGreetings>false</SyncGreetings>
  <SyncVoiceName>false</SyncVoiceName>
  <UserName>admin</UserName>
  <Password>test</Password>
  <DisplayName>branch16</DisplayName>
  <PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
  <SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
```

必須プロパティは、ServerAddress、UserName、Password、DisplayName、PartitionObjectId、および SmtDomain です。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、入力される情報によって異なります。

応答コード :201

/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42

次の表は、データ フィールドの一覧です。

**表 8-3** データ フィールドの説明:ブランチの作成

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチ サーバで受信したメッセージの同期を担当するオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチが Cisco Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ブランチ サーバのユーザに対するグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ブランチ サーバのユーザの録音された音声名を同期します。

表 8-3 データ フィールドの説明:ブランチの作成(続き)

UserName	読み取り/ 書き込み	文字列	ブランチ Unity Connection サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り/ 書き込み	文字列	ブランチ サーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/ 書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/ 書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtpDomain	読み取り/ 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

## ブランチの更新

次に、中央の Unity Connection サーバのブランチを更新するために使用される \*PUT\* 要求の例を示します。

PUT <https://<connection-server>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42>

```
<Branch>
  <IsDisabled>false</IsDisabled>
  <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
  <Port>443</Port>
  <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
  <SyncGreetings>false</SyncGreetings>
  <SyncVoiceName>false</SyncVoiceName>
  <UserName>admin</UserName>
  <Password>test</Password>
  <DisplayName>branch16</DisplayName>
  <PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
  <SmtpDomain>mysrsv.cisco.com</SmtpDomain>
  <ProvisionState>1</ProvisionState>
  <VmUploadState>0</VmUploadState>
</Branch>
```

この \*PUT\* 要求は、ブランチでのプロビジョニングおよびボイスメールのアップロードのスケジュールリングにも使用されます。前述の XML に示されているプロパティのみ、ブランチの修正時に書き込み可能です。特定の時点において、1つのブランチにスケジュール設定できるのは、プロビジョニングまたはボイスメールアップロードのいずれか一方だけです。そのため、ProvisionState プロパティと VmUploadState プロパティを同時に要求 XML に指定することはできません。これらのフィールドに設定可能な値は 1 だけです。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、入力される情報によって異なります。

応答コード:201

```
/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

次の表は、データフィールドの一覧です。

表 8-4 データ フィールドの説明:ブランチの更新

フィールド名	読み取り/ 書き込み	有効な値	説明
IsDisabled	読み取り/ 書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り/ 書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチ サーバで受信したメッセージの同期を担当するオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り/ 書き込み	ポート番号	ブランチが Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り/ 書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り/ 書き込み	true/false	ブランチのユーザに対するグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り/ 書き込み	true/false	ブランチのユーザの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り/ 書き込み	文字列	ブランチ サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り/ 書き込み	文字列	ブランチ サーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り/ 書き込み	文字列	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチ サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/ 書き込み	ObjectId	中央の Unity Connection サーバにおける、ブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtptDomain	読み取り/ 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。
ProvisionState	読み取り/ 書き込み	0: アイドル 1: スケジュール 済み 2: 進行中	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチの現在のプロビジョニングステータス。
VmUploadState	読み取り/ 書き込み	0: アイドル 1: スケジュール 済み 2: 進行中	中央の Unity Connection サーバにおけるブランチの現在のボイスメールのアップロードステータス。

## ブランチの削除

次に、中央の Unity Connection サーバのブランチを削除するために使用される Delete 要求の例を示します。

```
DELETE /vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

この API を使用しているブランチでプロビジョニングやボイス メールアップロードが進行中の場合、そのブランチは削除できません。

この API に返される成功の応答コードは 201 ですが、エラー応答コードとデータは入力される情報によって異なります。

応答コード: 201

データ: NA

## ブランチへのユーザの割り当て

次に、ブランチのパーティションを割り当てることでユーザにブランチを割り当てるために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
```

```
<User>
  <PartitionObjectId>partitionObjectIdMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

ブランチのパーティション情報を取得する場合は、API を使用してブランチの詳細を表示できません。詳細については、「[個々のブランチのデータの表示 \(8-3 ページ\)](#)」を参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード: 204

## ブランチからのユーザの削除

次に、ユーザのパーティションをブランチにマッピングされていない他のパーティションに変更して、ブランチからユーザを削除するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
```

```
<User>
  <PartitionObjectId>partitionObjectIdNotMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

API を使用してブランチのパーティション情報を表示できます。詳細は、「[個々のブランチのデータの表示 \(8-3 ページ\)](#)」のセクションを参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード: 204

## 特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示

次に、ブランチのパーティション オブジェクト ID で検索して、特定のブランチに属しているユーザを一覧表示するために使用される GET 要求の例を示します。

```
GET /vmrest/users?query=(PartitionObjectId is partitionObjectIdMappedToBranch)
```

応答コード:200

```
<Users total="10">
  <User>
    <URI>/vmrest/users/cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</URI>
    <ObjectId>cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</ObjectId>
  </User>
</Users>
```

表 8-5 データ フィールドの説明: 特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
URI	[読み取り (Read)]	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバアドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央の Unity Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。

## ブランチのコールハンドラの作成

次に、コールハンドラを作成するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
POST /vmrest/handlers/callhandlers?templateObjectId=<callhandlerTemplateObjectId>
```

```
<Callhandler>
  <DisplayName>Test</DisplayName>
</Callhandler>
```

これは、ブランチでも使用できるコールハンドラを作成するための既存の API です。

応答コード:201

```
/vmrest/handlers/callhandlers/<callhandlerObjectId>
```

■ ブランチのコールハンドラの作成