



**Cisco Unity Connection**  
**クラスタ コンフィギュレーション**  
**アドミニストレーション ガイド**

Release 7.x  
Published August 25, 2008

**Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity**  
**Connection**

Release 7.x  
Published August 25, 2008

**【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。  
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、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。シスコシステムズ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、シスコシステムズ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システムズ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。

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn and Cisco Store are service marks; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website 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. (0807R)

このマニュアルで使用している IP アドレスは、実際のアドレスを示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、および図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスが使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

*Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド*  
Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.  
All rights reserved.

Copyright © 2009, シスコシステムズ合同会社 .  
All rights reserved.



## CONTENTS

<b>はじめに</b>	<b>v</b>
対象読者と用途	vi
表記法	vi
Cisco Unity Connection のマニュアル	vii
マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン	vii
シスコのテクニカル サポート	viii
Service Request ツールの使用	viii
その他の情報の入手方法	ix
<hr/>	
<b>CHAPTER 1</b>	<b>Cisco Unity Connection クラスタの設定</b> 1-1
	Cisco Unity Connection クラスタを設定するためのタスク リスト 1-1
	Cisco Unity Connection クラスタの設定 1-2
	クラスタ設定のカスタマイズ 1-3
<hr/>	
<b>CHAPTER 2</b>	<b>Cisco Unity Connection クラスタの管理</b> 2-1
	任意の順序での Cisco Unity Connection サーバの再起動 2-2
	サーバ ステータスの手動変更 2-2
	サーバ上のすべてのポートでの新規コールの受け入れ停止 2-4
	サーバ上のすべてのポートでのコールの受け入れ再開 2-4
	サーバのシャットダウン 2-5
<hr/>	
<b>CHAPTER 3</b>	<b>Cisco Unity Connection クラスタについて</b> 3-1
	Cisco Unity Connection でのクラスタ機能の動作 3-2
	パブリッシャ サーバについて 3-2
	クラスタ内のサーバ ステータスの機能 3-3
	ボイス メッセージ ポートのサーバ割り当てと使用方法 3-5
	Cisco Unity Connection クラスタの要件 3-7
	サーバ ステータス変更時の進行中のコールへの影響 3-7
	サーバ ステータス変更時の Cisco Unity Connection Web アプリケーションへの影響 3-8
	サーバ上の重要なサービスの停止の影響 3-8
	「スプリット ブレイン」状態の影響 3-8
	サーバ ステータス変更時のイベント 3-9

プライマリ ステータスのサーバによって行われるサーバ ステータスの自動変更 3-9

セカンダリ ステータスのサーバによって行われるサーバ ステータスの自動変更 3-9

管理者によって行われるサーバ ステータスの手動変更 3-10



# はじめに

---

この章には、次の項があります。

- [対象読者と用途 \(P.vi\)](#)
- [表記法 \(P.vi\)](#)
- [Cisco Unity Connection のマニュアル \(P.vii\)](#)
- [マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン \(P.vii\)](#)
- [シスコのテクニカル サポート \(P.viii\)](#)
- [Service Request ツールの使用 \(P.viii\)](#)
- [その他の情報の入手方法 \(P.ix\)](#)

## 対象読者と用途

『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド』は、インストールの担当者、システム管理者、および Cisco Unity Connection クラスタのインストールおよび構成、カスタマイズ、または管理を担当する技術者の方を対象としています。

このガイドでは、Connection クラスタを構成および使用する手順を説明します。また Connection クラスタ機能の動作についても説明します。Connection クラスタを設定する前に、『Cisco Unity Connection インストレーション ガイド』の手順に従ってパブリッシャ サーバをインストールしておく必要があります。

(Connection システムの設定に変更を加える方法については、『Cisco Unity Connection リコンフィギュレーション アップグレード ガイド Release 7.x』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.html) から入手可能です)

## 表記法

表 1 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド』での表記法

表記	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] をクリックします)。</li> <li>ユーザが入力する情報 (例:[ユーザ名]ボックスに Administrator を入力します)。</li> </ul>
<> (山カッコ)	ユーザが入力するパラメータを囲むために使用します(例:ブラウザから、https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス>/cuadmin 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: Ctrl-Alt-Delete を押します)。
> (右向きの山カッコ)	Cisco Unity Connection の管理のナビゲーション バーで選択する順序を表します(例: Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先(Contacts)]> [システム連絡先 (System Contacts)] に移動します)。

『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーション ガイド』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。



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 上の Cisco Unity Connection に関するマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x*』を参照してください。このドキュメントは Connection に同梱されていますが、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/roadmap/7xcucdg.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/roadmap/7xcucdg.html) から入手することもできます。



(注)

このマニュアルには、日本語化されたマニュアル名と英語版 URL が併記された箇所があります。日本語版マニュアルを参照する場合は、次の URL にアクセスしてください。

[http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual\\_j/index\\_uc\\_cuc.shtml](http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/index_uc_cuc.shtml)

## マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン

マニュアルの入手方法、Service Request ツールの使用方法、および追加情報の収集方法については、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。『*What's New in Cisco Product Documentation*』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>

Really Simple Syndication (RSS) フィードとして『*What's New in Cisco Product Documentation*』に登録し、リーダ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します。RSS フィードは無料サービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

## シスコのテクニカル サポート

次の URL にアクセスして、シスコのテクニカル サポートを最大限に活用してください。

<http://www.cisco.com/en/US/support/index.html>

以下を含むさまざまな作業にこの Web サイトが役立ちます。

- テクニカル サポートを受ける
- ソフトウェアをダウンロードする
- セキュリティの脆弱性を報告する、またはシスコ製品のセキュリティ問題に対する支援を受ける
- ツールおよびリソースへアクセスする
  - Product Alert の受信登録
  - Field Notice の受信登録
  - Bug Toolkit を使用した既知の問題の検索
- Networking Professionals ( NetPro ) コミュニティで、技術関連のディスカッションに参加する
- トレーニング リソースへアクセスする
- TAC Case Collection ツールを使用して、ハードウェアや設定、パフォーマンスに関する一般的な問題をインタラクティブに特定および解決する

Japan テクニカル サポート Web サイトでは、Technical Support Web サイト ( <http://www.cisco.com/techsupport> ) の、利用頻度の高いドキュメントを日本語で提供しています。Japan テクニカル サポート Web サイトには、次の URL からアクセスしてください。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac>

## Service Request ツールの使用

Service Request ツールには、次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/techsupport/servicerequest>

日本語版の Service Request ツールは次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac/sr/>

シスコの世界各国の連絡先一覧は、次の URL で参照できます。

<http://www.cisco.com/warp/public/687/Directory/DirTAC.shtml>



## その他の情報の入手方法

シスコの製品、サービス、テクノロジー、ネットワークング ソリューションに関する情報について、さまざまな資料をオンラインで入手できます。

- シスコの E メール ニュースレターなどの配信申し込みについては、Cisco Subscription Center にアクセスしてください。  
<http://www.cisco.com/offer/subscribe>
- 日本語の月刊 Email ニュースレター「Cisco Customer Bridge」については、下記にアクセスください。  
[http://www.cisco.com/web/JP/news/cisco\\_news\\_letter/ccb/](http://www.cisco.com/web/JP/news/cisco_news_letter/ccb/)
- シスコ製品に関する変更やアップデートの情報を受信するには、Product Alert Tool にアクセスし、プロファイルを作成して情報の配信を希望する製品を選択してください。Product Alert Tool には、次の URL からアクセスできます。  
<http://tools.cisco.com/Support/PAT/do/ViewMyProfiles.do?local=en>
- 『Cisco Product Quick Reference Guide』はリファレンス ツールで、パートナーを通じて販売されている多くのシスコ製品に関する製品概要、主な機能、製品番号、および簡単な技術仕様が記載されています。『Cisco Product Quick Reference Guide』を発注するには、次の URL にアクセスしてください。  
<http://www.cisco.com/go/guide>
- ネットワークの運用面の信頼性を向上させることのできる最新の専門的サービス、高度なサービス、リモート サービスに関する情報については、Cisco Services Web サイトを参照してください。Cisco Services Web サイトには、次の URL からアクセスできます。  
<http://www.cisco.com/go/services>
- Cisco Marketplace では、さまざまなシスコの書籍、参考資料、マニュアル、ロゴ入り商品を提供しています。Cisco Marketplace には、次の URL からアクセスできます。  
<http://www.cisco.com/go/marketplace/>
- DVD に収録されたシスコの技術マニュアル (Cisco Product Documentation DVD) は、Product Documentation Store で発注できます。Product Documentation Store には、次の URL からアクセスできます。  
<http://www.cisco.com/go/marketplace/docstore>
- 日本語マニュアルの DVD は、マニュアルセンターから発注できます。マニュアルセンターには下記よりアクセスください。  
[http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual\\_j/manual\\_center/index.shtml](http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/manual_center/index.shtml)
- Cisco Press では、ネットワーク、トレーニング、認定関連の出版物を発行しています。Cisco Press には、次の URL からアクセスできます。  
<http://www.ciscopress.com>
- 日本語のシスコプレスの情報は以下にアクセスください。  
<http://www.seshop.com/se/ciscopress/default.asp>
- 『Internet Protocol Journal』は、インターネットおよびイントラネットの設計、開発、運用を担当するエンジニア向けに、シスコが発行する季刊誌です。『Internet Protocol Journal』には、次の URL からアクセスできます。  
<http://www.cisco.com/ipj>
- 『What's New in Cisco Product Documentation』は、シスコ製品の最新マニュアル リリースに関する情報を提供するオンライン資料です。毎月更新されるこの資料は、製品カテゴリ別にまとめられているため、目的の製品マニュアルを見つけることができます。  
<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>
- シスコの Web サイトの各国語版へは、次の URL からアクセスしてください。  
[http://www.cisco.com/public/countries\\_languages.shtml](http://www.cisco.com/public/countries_languages.shtml)





# Cisco Unity Connection クラスタの設定

この章には、次の項があります。

- [Cisco Unity Connection クラスタを設定するためのタスク リスト \(P.1-1\)](#)
- [Cisco Unity Connection クラスタの設定 \(P.1-2\)](#)
- [クラスタ設定のカスタマイズ \(P.1-3\)](#)

## Cisco Unity Connection クラスタを設定するためのタスク リスト



### 注意

Cisco Unity Connection クラスタを設定する前に、『*Cisco Unity Connection インストレーション ガイド Release 7.x*』の手順に従って、パブリッシャ サーバをインストールし、管理者ワークステーションをセットアップしておく必要があります。

Cisco Unity Connection クラスタを適切に設定するには、次のタスクを、記述されている順序どおりに実行します。

1. パブリッシャ サーバで、サブスクリバ サーバのホスト名または IP アドレスを追加することによって Connection クラスタを設定し、パブリッシャ サーバが機能していない場合にアラート ログにアクセスできるようにします。P.1-2 の「[Cisco Unity Connection クラスタの設定](#)」を参照してください。
2. オプション: クラスタ設定を調整します。P.1-3 の「[クラスタ設定のカスタマイズ](#)」を参照してください。
3. 『*Cisco Unity Connection インストレーション ガイド Release 7.x*』にある「Connection クラスタ設定済み Cisco Unity Connection 7.x システム インストール用タスク リスト」の「パート 3: クラスタの設定、および Connection サブスクリバ サーバのインストールと設定」に記載されているタスクを続けます。

## Cisco Unity Connection クラスタの設定

クラスタを設定する前に、パブリッシャ サーバをインストールしておく必要があります。

この項の2つの手順を、記述されている順序どおりに実行します。



(注)

Cisco Unity Connection クラスタ機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition では使用できません。

### Cisco Unity Connection クラスタを設定する

- ステップ 1** パブリッシャ サーバで、Cisco Unity Connection の管理にログオンします。
- ステップ 2** Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[クラスタ (Cluster)] をクリックします。
- ステップ 3** [サーバの検索と一覧表示 (Find and List Servers)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** サーバの新規作成ページで、[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)] フィールドに、クラスタ内の2番目のサーバのホスト名またはIPアドレスを入力します。
- ステップ 5** オプション : [MAC アドレス (MAC Address)] フィールドに、2番目のサーバのMACアドレスを入力します。
- ステップ 6** [説明 (Description)] フィールドに、2番目のサーバを表す Server 2 などの説明を入力します。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。

### パブリッシャ サーバが機能していない場合にアラート ログにアクセスできるようにする

- ステップ 1** Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[サービス パラメータ (Service Parameters)] をクリックします。
- ステップ 2** [サービス パラメータ (Service Parameters)] ページの [サーバ (Server)] フィールドで、パブリッシャ サーバをクリックします。
- ステップ 3** [サービス (Service)] フィールドで、[Cisco AMC Service] をクリックします。
- ステップ 4** [Failover Collector] フィールドで、サブスクリバサーバをクリックします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

## クラスタ設定のカスタマイズ

デフォルトのクラスタ設定を変更できます。

### クラスタ設定をカスタマイズする

- ステップ 1** パブリッシャ サーバで、Cisco Unity Connection の管理にログオンします。
- ステップ 2** Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[クラスタ設定 (Cluster Configuration)] をクリックします。
- ステップ 3** [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページで、次の必要な設定を変更します。

<p>[レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合は、セカンダリステータスのサーバをデアクティブ化します。(Deactivate server with Secondary status when replication is backlogged)]</p>	<p>このチェックボックスをオンにすると、レプリケーションが未処理の場合、セカンダリステータスのサーバはデアクティブ化に変更されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、レプリケーションが未処理の場合、セカンダリステータスのサーバはステータスが変更されません。</p> <p>デフォルトはオフです。</p>
<p>[パブリッシャサーバで障害が発生した場合は、自動的にサーバのステータスを変更する (Automatically change server status when the Publisher server fails)]</p>	<p>このチェックボックスをオンにすると、パブリッシャサーバで障害が発生した場合、セカンダリステータスのサーバは自動的にプライマリに変更されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、パブリッシャサーバで障害が発生した場合、セカンダリステータスのサーバはステータスが変更されません。サーバのステータスは、手動で変更する必要があります。</p> <p>デフォルトはオンです。</p>

- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。





## Cisco Unity Connection クラスタの管理

---

この章には、次の項があります。

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



(注)

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

---

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

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

### サーバ ステータスの手動変更

サーバのステータスは、次のように手動で変更できます。

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

この項では、次の3つの手順について説明します。

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

#### サーバをセカンダリ ステータスからプライマリ ステータスに手動で変更する

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

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



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

---

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

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



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

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

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



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

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

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

---

### デアクティベート ステータスのサーバを手動でアクティベートする

---

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

## サーバ上のすべてのポートでの新規コールの受け入れ停止

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



### ヒント

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

### サーバ上のすべてのポートで新規コールの受け入れを停止する

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

## サーバ上のすべてのポートでのコールの受け入れ再開

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

### サーバ上のすべてのポートでコールの受け入れを再開する

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

## サーバのシャットダウン

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

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

### サーバをシャットダウンする

**ステップ 1** シャットダウンしないサーバで、Cisco Unity Connection Serviceability にログオンします。

**ステップ 2** [ Tools ] メニューで、[ Cluster Management ] をクリックします。

**ステップ 3** [ Cluster Management ] ページで、シャットダウンするサーバを探します。

**ステップ 4** シャットダウンするサーバがセカンダリ ステータスになっている場合は、[ステップ 5](#)に進みます。

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

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

**ステップ 5** セカンダリ ステータスのサーバ (シャットダウンするサーバ) で、ステータスを変更します。

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

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

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

## ■ サーバのシャットダウン



---

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

---

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

**ステップ6** デアクティベートしたサーバをシャットダウンします。

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

---



# Cisco Unity Connection クラスタについて

---

この章には、次の項があります。

- [Cisco Unity Connection でのクラスタ機能の動作 \(P.3-2\)](#)
- [パブリッシャ サーバについて \(P.3-2\)](#)
- [クラスタ内のサーバステータスの機能 \(P.3-3\)](#)
- [ボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法 \(P.3-5\)](#)
- [Cisco Unity Connection クラスタの要件 \(P.3-7\)](#)
- [サーバステータス変更時の進行中のコールへの影響 \(P.3-7\)](#)
- [サーバステータス変更時の Cisco Unity Connection Web アプリケーションへの影響 \(P.3-8\)](#)
- [サーバ上の重要なサービスの停止の影響 \(P.3-8\)](#)
- [「スプリットブレイン」状態の影響 \(P.3-8\)](#)
- [サーバステータス変更時のイベント \(P.3-9\)](#)

## Cisco Unity Connection でのクラスタ機能の動作

Cisco Unity Connection クラスタ機能では、クラスタ内に設定されている 2 台の Connection サーバを介して、ハイ アベイラビリティ ボイス メッセージを提供します。通常では、これらの Connection サーバは両方ともアクティブになっています。したがって、次のことが可能になります。

- クラスタには、これらの Connection サーバで共有される DNS 名を割り当てることができます。
- クライアント( Cisco Personal Communications Assistant や電子メール アプリケーションなど)は、どちらか一方の Connection サーバに接続できます。
- 電話システムは、どちらか一方の Connection サーバにコールを送信できます。
- 着信電話トラフィックの負荷は、電話システム、PIMG/TIMG ユニット、または電話システム統合に必要なその他のゲートウェイによって、これらの Connection サーバ間で分散されます。

クラスタ内の各サーバは、クラスタに対するボイス メッセージ機能(電話コールへの応答、メッセージの録音、メッセージ通知の送信、および MWI 要求の送信)の処理を分担しています。一方のサーバがホームとなり、データベースとメッセージストアをパブリッシュします。これらのデータベースとメッセージストアは両方とも、もう一方のサーバにレプリケートされます。

一方のサーバが機能を停止した場合(たとえば、メンテナンスのためにシャットダウンされた場合)、もう一方のサーバが、クラスタに対するボイス メッセージ機能のすべてを処理する役割を担います。また、このサーバはデータベースとメッセージストアの役割も担います。停止していたサーバの接続と機能が復元したときに、これらのデータベースとメッセージストアは両方とも、復元したサーバにレプリケートされます。

機能を停止したサーバは、その通常のボイス メッセージ機能を再開できるようになってアクティブになると、クラスタに対するボイス メッセージ機能の分担を再開します。

サーバのステータスを監視するために、両方のサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で Connection Server Role Manager サービスが動作します。このサービスは次の機能を実行します。

- サーバステータスに応じて、各サーバ上で適切なサービスを起動する。
- 重要なプロセス(ボイス メッセージの処理、データベース レプリケーション、メッセージストア レプリケーションなど)が正常に機能しているかどうかを判別する。
- プライマリ ステータスのサーバが機能していない場合、または重要なサービスが動作していない場合、サーバステータスの変更を行う。

## パブリッシュ サーバについて

クラスタ内に設定されている最初の Cisco Unity Connection サーバは、パブリッシュ サーバです。パブリッシュ サーバは、Cisco Unity Connection Serviceability の [ Cluster Management ] ページで識別されます。

クラスタが正常に機能している場合、パブリッシュ サーバはデータベースとメッセージストアをパブリッシュする役割を担います。




パブリッシュ サーバがプライマリ ステータスになっていない場合(たとえば、管理者がもう一方のサーバのステータスを手動でプライマリに変更したため、パブリッシュ サーバのステータスが自動的にセカンダリに変更された場合)、もう一方のサーバがデータベースとメッセージストアをパブリッシュする役割を担います。

パブリッシュ サーバは、クラスタから削除できません。

## クラスタ内のサーバステータスの機能



クラスタ内の各サーバには、Cisco Unity Connection Serviceability の [ Cluster Management ] ページに表示されるステータスが設定されています。ステータスは、クラスタ内でサーバが現在実行している機能を示しています (表 3-1 を参照)。

表 3-1 Cisco Unity Connection クラスタ内のサーバステータスの機能

サーバステータス	Connection クラスタ内の機能
Primary (プライマリ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>データベースとメッセージストアをパブリッシュします。これらのデータベースとメッセージストアは両方とも、クラスタ内のもう一方のサーバにレプリケートされます。</li> <li>もう一方のサーバからレプリケートデータを受信します (そのサーバのデータを共有できる場合)。</li> <li>管理インターフェイス (Connection の管理など) に変更内容を表示し、受け入れます。このデータは、クラスタ内のもう一方のサーバにレプリケートされます。</li> <li>ボイスメッセージ機能 (電話コールへの応答、メッセージの録音、メッセージ通知の送信、および MWI 要求の送信) を実行します。</li> <li>クライアント (Cisco Personal Communications Assistant や電子メールアプリケーションなど) に接続します。</li> <li>クラスタが正常に機能している場合、パブリッシャサーバはプライマリステータスになっています。</li> </ul> <p> <b>(注)</b> プライマリステータスのサーバをデアクティベートすることはできません。</p>
Secondary (セカンダリ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライマリステータスのサーバからレプリケートデータを受信します。データには、データベースとメッセージストアが含まれます。</li> <li>プライマリステータスのサーバにデータをレプリケートします。</li> <li>管理インターフェイス (Connection の管理など) に変更内容を表示し、受け入れます。プライマリステータスのサーバにデータがレプリケートされます。</li> <li>ボイスメッセージ機能 (電話コールへの応答、メッセージの録音、メッセージ通知の送信、および MWI 要求の送信) を実行します。</li> <li>クライアント (Cisco Personal Communications Assistant や電子メールアプリケーションなど) に接続します。</li> </ul> <p> <b>(注)</b> セカンダリステータスのサーバだけをデアクティベートすることができます。</p>
Deactivated (デアクティベート)	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライマリステータスのサーバからレプリケートデータを受信します。データには、データベースとメッセージストアが含まれます。</li> <li>管理インターフェイス (Connection の管理など) に変更内容を表示し、受け入れます。プライマリステータスのサーバにデータがレプリケートされます。</li> <li>ボイスメッセージ機能を実行しません。</li> </ul>
Not Functioning (機能停止)	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライマリステータスのサーバからレプリケートデータを受信しません。</li> <li>プライマリステータスのサーバにデータをレプリケートしません。</li> <li>管理インターフェイス (Connection の管理など) を表示しません。</li> <li>ボイスメッセージ機能を実行しません。</li> </ul> <p> <b>(注)</b> 通常、機能停止ステータスのサーバはシャットダウンされています。</p>

## ■ クラスタ内のサーバステータスの機能

表 3-1 Cisco Unity Connection クラスタ内のサーバステータスの機能 (続き)

サーバステータス	Connection クラスタ内の機能
Starting (起動中)	<ul style="list-style-type: none"> <li>プライマリステータスのサーバからレプリケートデータを受信します。データには、データベースとメッセージストアが含まれます。</li> <li>プライマリステータスのサーバにデータをレプリケートします。</li> <li>ボイスメッセージ機能を実行しません。</li> </ul>
Replicating Data (データレプリケート中)	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスタからデータを送受信します。</li> <li>一時的にボイスメッセージ機能を実行しません。</li> <li>一時的にクライアント (Cisco Personal Communications Assistant や電子メールアプリケーションなど) に接続しません。</li> </ul> <p> (注) このステータスは数秒間続きます。その後、以前のサーバステータスに戻ります。</p>
Split Brain Recovery (スプリットブレインリカバリ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 台のサーバがプライマリステータスになっていることを検出した場合、パブリッシュサーバにプライマリステータスを割り当てます。</li> <li>プライマリステータスを割り当てたサーバのデータベースとメッセージストアを更新します。</li> <li>もう一方のサーバにデータをレプリケートします。</li> <li>一時的にボイスメッセージ機能を実行しません。</li> <li>一時的にクライアント (Cisco Personal Communications Assistant や電子メールアプリケーションなど) に接続しません。</li> </ul> <p> (注) このステータスは数秒間続きます。その後、以前のサーバステータスに戻ります。</p>



## ボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法

Cisco Unity Connection クラスタ内のサーバは、同一の電話システム統合を共有します。各サーバは、クラスタに対するボイスメッセージ機能（電話コールへの応答、メッセージの録音、メッセージ通知の送信、および MWI 要求の送信）の処理を分担しています。

電話システム統合に応じて、各ボイスメッセージポートは特定のサーバに割り当てられるか、または両方のサーバによって使用されます。表 3-2 で、ポート割り当てについて説明します。

表 3-2 Cisco Unity Connection クラスタでのボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法

統合タイプ	ボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法
Skinnny Client Control Protocol (SCCP) による Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Express との統合	<ul style="list-style-type: none"> <li>電話システムにセットアップされる SCCP ボイスメールポートデバイスの数は、ボイスメッセージトラフィックの処理に必要な数の 2 倍になります（たとえば、すべてのボイスメッセージトラフィックの処理に 16 個のボイスメールポートデバイスが必要な場合、32 個のボイスメールポートデバイスを電話システムにセットアップする必要があります）。</li> <li>Cisco Unity Connection の管理では、電話システムにセットアップされるポートの半数がクラスタ内の各サーバに割り当てられるように、ボイスメッセージポートが設定されます（たとえば、クラスタ内の各サーバには 16 個のボイスメッセージポートが割り当てられます）。</li> <li>電話システムでは、クラスタ内の両方のサーバにコールを均一に分散するように、回線グループ、ハントリスト、およびハントグループが設定されます。</li> <li>一方のサーバが機能を停止した場合（たとえば、メンテナンスのためにシャットダウンされた場合）、もう一方のサーバが、クラスタに対するボイスメッセージ機能の役割を担います。</li> <li>機能を停止したサーバがその通常のボイスメッセージ機能を再開できるようになると、両方のサーバは、クラスタに対するボイスメッセージ機能のそれぞれの分担を再開します。</li> </ul>
SIP トランクを介した Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Express との統合	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cisco Unity Connection の管理では、ボイスメッセージトラフィックの処理に必要なボイスメッセージポートの半数がクラスタ内の各サーバに割り当てられます（たとえば、クラスタへのすべてのボイスメッセージトラフィックの処理に 16 個のボイスメッセージポートが必要な場合、クラスタ内の各サーバには 8 個のボイスメッセージポートが割り当てられます）。</li> <li>電話システムでは、クラスタ内の両方のサーバにコールを均一に分散するように、ルートグループ、ルートリスト、およびルートパターンが設定されます。</li> <li>一方のサーバが機能を停止した場合（たとえば、メンテナンスのためにシャットダウンされた場合）、もう一方のサーバが、クラスタに対するボイスメッセージ機能の役割を担います。</li> <li>機能を停止したサーバがその通常のボイスメッセージ機能を再開できるようになると、両方のサーバは、クラスタに対するボイスメッセージ機能のそれぞれの分担を再開します。</li> </ul>

## ■ ボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法

表 3-2 Cisco Unity Connection クラスタでのボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法 (続き)

統合タイプ	ボイスメッセージポートのサーバ割り当てと使用方法
PIMG/TIMG ユニットを介した統合	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話システムにセットアップされるポートの数は、クラスタ内の各サーバのボイスメッセージポートの数と同じです。したがって、すべてのボイスメッセージポートはサーバ間で共有されます(たとえば、電話システムに16個のボイスメッセージポートがセットアップされる場合、クラスタ内の各サーバにも16個のボイスメッセージポートが割り当てられます)。</li> <li>• 電話システムでは、クラスタ内の両方のサーバにコールを均等に分散するように、ハントグループが設定されます。</li> <li>• サーバ間でボイスメッセージトラフィックの負荷を分散するように、PIMG/TIMG ユニットが設定されます。</li> <li>• 一方のサーバが機能を停止した場合(たとえば、メンテナンスのためにシャットダウンされた場合)、もう一方のサーバが、クラスタに対するボイスメッセージ機能の役割を担います。</li> <li>• 機能を停止したサーバがその通常のボイスメッセージ機能を再開できるようになると、両方のサーバは、クラスタに対するボイスメッセージ機能のそれぞれの分担を再開します。</li> </ul>
SIP を使用するその他の統合	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unity Connection の管理では、ボイスメッセージトラフィックの処理に必要なボイスメッセージポートの半数がクラスタ内の各サーバに割り当てられます(たとえば、クラスタへのすべてのボイスメッセージトラフィックの処理に16個のボイスメッセージポートが必要な場合、クラスタ内の各サーバには8個のボイスメッセージポートが割り当てられます)。</li> <li>• 電話システムでは、クラスタ内の両方のサーバにコールを均等に分散するように、ハントグループが設定されます。</li> <li>• 一方のサーバが機能を停止した場合(たとえば、メンテナンスのためにシャットダウンされた場合)、もう一方のサーバが、クラスタに対するボイスメッセージ機能の役割を担います。</li> <li>• 機能を停止したサーバがその通常のボイスメッセージ機能を再開できるようになると、両方のサーバは、クラスタに対するボイスメッセージ機能のそれぞれの分担を再開します。</li> </ul>

## Cisco Unity Connection クラスタの要件

最新の Cisco Unity Connection クラスタの要件については、『Cisco Unity Connection システム要件 Release 7.x』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html) から入手可能です

## サーバステータス変更時の進行中のコールへの影響

Cisco Unity Connection サーバのステータスが変更された場合、進行中のコールへの影響は、コールを処理しているサーバの最終的なステータスとネットワークの状態によって異なります。表 3-3 で、これらの影響について説明します。

表 3-3 サーバステータス変更時の進行中のコールへの影響

ステータス変更	影響
Primary (プライマリ) から Secondary (セカンダリ) へ	ステータス変更が手動で行われた場合、進行中のコールは影響を受けません。 ステータス変更が自動的に行われた場合、進行中のコールへの影響は、停止した重要なサービスによって異なります。
Secondary (セカンダリ) から Primary (プライマリ) へ	ステータス変更が手動で行われた場合、進行中のコールは影響を受けません。 ステータス変更が自動的に行われた場合、進行中のコールへの影響は、停止した重要なサービスによって異なります。
Secondary (セカンダリ) から Deactivated (デアクティベート) へ	進行中のコールは切断されます。 コールが切断されないようにするには、Cisco Unity Connection Serviceability の [ Cluster Management ] ページで、サーバに対応する [ Stop Taking Calls ] をクリックし、すべてのコールが終了するまで待ってからサーバをデアクティベートします。
Primary (プライマリ) または Secondary (セカンダリ) から Replicating Data (データレプリケート中) へ	進行中のコールは影響を受けません。
Primary (プライマリ) または Secondary (セカンダリ) から Split Brain Recovery (スプリットブレインリカバリ) へ	進行中のコールは影響を受けません。

ネットワーク接続が失われた場合、ネットワークの問題の性質によっては、進行中のコールが切断されることがあります。

## サーバステータス変更時の Cisco Unity Connection Web アプリケーションへの影響

サーバステータスを変更されても、次に示す Web アプリケーションの通常機能は影響を受けません。

- Cisco Unity Connection の管理
- Cisco Unity Connection Serviceability
- Cisco Personal Communications Assistant を介してアクセスされる Cisco Unity Connection Web ツール (Cisco Unity Assistant、Cisco Unity Inbox、および Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール)

## サーバ上の重要なサービスの停止の影響

重要なサービスは、Cisco Unity Connection システムの通常機能に必要です。重要なサービスの停止の影響は、サーバのステータスによって異なります。表 3-4 で、これらの影響について説明します。

表 3-4 サーバ上の重要なサービスの停止の影響

サーバステータス	影響
Primary (プライマリ)	Cisco Unity Connection Serviceability で重要なサービスを停止すると、サーバステータスがセカンダリに変更されます。ボイスメッセージ機能処理するサーバの能力が低下します。  もう一方のサーバのステータスがプライマリに変更されます (そのサーバが無効ステータスまたは機能停止ステータスになっていない場合)。
Secondary (セカンダリ)	Cisco Unity Connection Serviceability で重要なサービスを停止すると、ボイスメッセージ機能処理するサーバの能力が低下します。もう一方のサーバのステータスと機能は変更されません。

## 「スプリット ブレイン」状態の影響

Cisco Unity Connection クラスタ内のサーバが同時にプライマリステータスになっている場合 (たとえば、サーバ間の接続が失われている場合)、両方のサーバがボイスメッセージ機能 (電話コールへの応答、メッセージの録音、メッセージ通知の送信、および MWI 要求の送信) を実行し、管理インターフェイス (Connection の管理など) の変更内容を受け入れます。ただし、これらのサーバの間では、データベースとメッセージストアのレプリケートもレプリケートデータの受信も行われません。

サーバ間の接続が復元したときに、サーバのステータスは一時的にスプリットブレインリカバリに変更されます。このステータスになっている間に、データがサーバ間でレプリケートされ、MWI設定が調整されます。リカバリプロセスが完了すると、パブリッシュサーバがプライマリステータスになり、もう一方のサーバがセカンダリステータスになります。

## サーバステータス変更時のイベント

この項では、次の状況でサーバステータスが変更されたときに発生するイベントについて説明します。

- [プライマリステータスのサーバによって行われるサーバステータスの自動変更 \(P.3-9\)](#)
- [セカンダリステータスのサーバによって行われるサーバステータスの自動変更 \(P.3-9\)](#)
- [管理者によって行われるサーバステータスの手動変更 \(P.3-10\)](#)

### プライマリステータスのサーバによって行われるサーバステータスの自動変更

1. プライマリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、修復不能な障害（たとえば、データベースの障害や重要なサービスの停止など）を検出します。
2. プライマリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、もう一方のサーバ上の Connection Server Role Manager サービスに対して、そのサーバのステータスを変更するように通知します。
3. 両方のサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更中であることを示すアラームを出します。
4. 可能な場合は、プライマリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスを更新します。
5. プライマリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスをセカンダリに設定します。
6. もう一方のサーバ（最初はセカンダリステータスだったサーバ）上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスをプライマリに設定します。
7. 現在プライマリステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、そのサーバ上で重要なサービスを起動します。
8. データコネクタが、変更されたサーバステータスを検出し、現在プライマリステータスになっているサーバ上のデータベースを使用するように接続を設定します。
9. 可能な場合は、サーバ間でデータベースとメッセージストアのレプリケーションが続行します。
10. 現在プライマリステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更が完了したことを示すアラームを出します。

### セカンダリステータスのサーバによって行われるサーバステータスの自動変更

1. セカンダリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスは、プライマリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスから通知を受信しません。
2. セカンダリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、そのネットワーク接続を確認するために、ローカルホストおよびその他の既知のリモートサーバに ping を実行します。
3. ネットワーク接続が確認された場合は、セカンダリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更中であることを示すアラームを出します。  
ネットワーク接続が使用できない場合は、ステータスが変更されず、以降のイベントも発生しません。
4. セカンダリステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスをプライマリに設定します。
5. 現在プライマリステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、そのサーバ上で重要なサービスを起動します。

## ■ サーバステータス変更時のイベント

6. データ コネクタが、変更されたステータスを検出し、現在プライマリ ステータスになっているサーバ上のデータベースを使用するように接続を設定します。
7. 可能な場合は、サーバ間でデータベースとメッセージ ストアのレプリケーションが続行します。
8. 現在プライマリ ステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更が完了したことを示すアラームを出します。

**管理者によって行われるサーバステータスの手動変更**

1. Cisco Unity Connection Serviceability で、管理者がサーバステータスの変更を手動で行います。
2. セカンダリ ステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、プライマリ ステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスに対して、ステータスの変更を行うように通知します。
3. 両方のサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更中であることを示すアラームを出します。
4. 可能な場合は、プライマリ ステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスを更新します。
5. プライマリ ステータスのサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスをセカンダリに設定します。
6. もう一方のサーバ（最初はセカンダリ ステータスだったサーバ）上の Connection Server Role Manager サービスが、データベース内のステータスをプライマリに設定します。
7. 現在プライマリ ステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、そのサーバ上で重要なサービスを起動します。
8. データ コネクタが、変更されたステータスを検出し、現在プライマリ ステータスになっているサーバ上のデータベースを使用するように接続を設定します。
9. サーバ間でデータベースとファイルのレプリケーションが続行します。
10. 現在プライマリ ステータスになっているサーバ上の Connection Server Role Manager サービスが、ステータスの変更が完了したことを示すアラームを出します。



## INDEX

- C
- Cisco Personal Communications Assistant、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Cisco Unity Assistant Web ツール、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Cisco Unity Connection Serviceability、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Cisco Unity Connection の管理、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Cisco Unity Inbox Web ツール、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツール、サーバステータス変更時の影響 3-8
  - Connection Server Role Manager サービスについて 3-2
- W
- Web アプリケーション、サーバステータス変更時の影響 3-8
- か
- カスタマイズ、クラスタ設定 1-3
- く
- クラスタ機能の動作 3-2
  - クラスタ設定ページ、設定の変更 1-3
  - クラスタの要件 3-7
  - クラスタを設定するためのタスク リスト 1-1
- さ
- サーバ
- 起動の順序 2-2
  - クラスタ内のステータスの機能 3-3
  - クラスタの設定 1-2
  - クラスタの要件 3-7
- シャットダウン 2-5
  - ステータスの監視 3-2
  - ステータスの手動変更 2-2
  - ステータス変更時のイベント 3-9
  - ステータス変更時の進行中のコールへの影響 3-7
  - パブリッシャ~、について 3-2
  - ボイスメッセージポートの割り当て 3-5
  - サーバステータスの監視 3-2
  - サーバステータス変更時のイベント 3-9
  - サーバステータス変更時の進行中のコールへの影響 3-7
  - サーバのシャットダウン 2-5
  - サービスの起動、順序 2-2
- し
- 自動ステータス変更
- セカンダリ ステータスのサーバによる、イベント 3-9
  - プライマリ ステータスのサーバによる、イベント 3-9
- 重要なサービス、停止の影響 3-8
  - 手動ステータス変更、イベント 3-10
  - 進行中のコール、サーバステータス変更の影響 3-7
- す
- ステータス
- サーバ、クラスタ内の機能 3-3
  - サーバ~変更時のイベント 3-9
  - サーバの 3-2
  - 手動変更、イベント 3-10
  - セカンダリ ステータスのサーバによる自動変更、イベント 3-9
  - セカンダリからデアクティベートに変更、手動で 2-2
  - セカンダリからプライマリに変更、手動でデアクティベート、手動でアクティベートする 2-2

- プライマリ ステータスのサーバによる自動変更、  
イベント 3-9
- スプリット プレイン状態の影響 3-8
- すべてのポートでのコールの受け入れ再開 2-4
- すべてのポートでの新規コールの受け入れ停止  
2-4
  
- せ
  
- 設定
  - クラスタ 1-2
  - タスク リスト 1-1
- 設定、クラスタ~のカスタマイズ 1-3
  
- て
  
- デアクティベート ステータスのサーバをアクティ  
ベートする 2-2
- 停止の影響、重要なサービス 3-8
- データベース レプリケーション 3-2
  
- は
  
- パブリッシャ サーバについて 3-2
  
- へ
  
- 変更
  - クラスタ設定 1-3
  - サーバ ステータス、手動で 2-2
  - セカンダリ ステータスのサーバをデアクティベ  
ートに 2-2
  - セカンダリ ステータスのサーバをプライマ  
リに 2-2
  
- ほ
  
- ボイス メッセージ ポート、各サーバへの割り当て  
3-5
- ボイス メッセージ レプリケーション 3-2
- ポート
  - コールの受け入れ再開 2-4
  - 新規コールの受け入れ停止 2-4
- ポート、各サーバへのボイス メッセージ~の割り当て  
3-5
  
- め
  
- メッセージ ストア レプリケーション 3-2
  
- れ
  
- レプリケーション
  - データベースとメッセージ ストアの 3-2
  - ボイス メッセージの 3-2