

# Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften

vRealize Automation 7.0.1

Dieses Dokument unterstützt die aufgeführten Produktversionen sowie alle folgenden Versionen, bis das Dokument durch eine neue Auflage ersetzt wird. Die neuesten Versionen dieses Dokuments finden Sie unter <http://www.vmware.com/de/support/pubs>.

DE-001840-02

**vmware**<sup>®</sup>

Die neueste technische Dokumentation finden Sie auf der VMware-Website unter:

<http://www.vmware.com/de/support/>

Auf der VMware-Website finden Sie auch die aktuellen Produkt-Updates.

Falls Sie Anmerkungen zu dieser Dokumentation haben, senden Sie Ihre Kommentare und Vorschläge an:

[docfeedback@vmware.com](mailto:docfeedback@vmware.com)

Copyright © 2008–2016 VMware, Inc. Alle Rechte vorbehalten. [Informationen zu Copyright und Marken.](#)

**VMware, Inc.**

3401 Hillview Ave.  
Palo Alto, CA 94304  
[www.vmware.com](http://www.vmware.com)

**VMware Global, Inc.**

Zweigniederlassung Deutschland  
Freisinger Str. 3  
85716 Unterschleißheim/Lohhof  
Germany  
Tel.: +49 (0) 89 3706 17000  
Fax: +49 (0) 89 3706 17333  
[www.vmware.com/de](http://www.vmware.com/de)

# Inhalt

Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften	5
Aktualisierte Informationen	7
<b>1 Verwenden benutzerdefinierter Eigenschaften</b>	<b>9</b>
Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften	10
Verwenden von Eigenschaften bei der Maschinenbereitstellung	10
Grundlegende Informationen zur Rangfolge benutzerdefinierter Eigenschaften	11
Benutzerdefinierte Eigenschaftstypen	12
<b>2 Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach der Funktion</b>	<b>15</b>
Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints	16
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints	18
Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints	22
Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints	25
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints	28
Benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints	30
Benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints	31
Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director -Blueprints	35
Benutzerdefinierte Eigenschaften für den vRealize Automation -Gast-Agent	40
Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen	43
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke	43
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE-Bereitstellung	48
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager	51
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation	53
<b>3 Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach dem Namen</b>	<b>57</b>
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A	58
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B	58
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C	59
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E	60
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H	61
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I	61
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L	63
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M	63
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O	64
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P	65
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R	65
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S	66
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V	68
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X	94

<b>4</b>	<b>Verwenden des Eigenschaftswörterbuchs</b>	<b>95</b>
	Verwenden von Eigenschaftsdefinitionen	95
	Erstellen einer Eigenschaftsdefinition	96
	Verwenden einer vRealize Orchestrator -Skriptaktion zum Auffüllen eines Eigenschaftswerts	99
	Verwenden von Eigenschaftsgruppen	100
	Erstellen einer Eigenschaftsgruppe	100
	Index	103

# Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften

---

*Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften* stellt Informationen über die benutzerdefinierten Eigenschaften und deren Verwendung bereit, die bei der Verwendung von VMware vRealize™ Automation verfügbar sind.

Diese Dokumentation ist für die Verwendung mit der vRealize Automation-Produktdokumentation vorgesehen, die über die Dokumentationsseite von VMware vRealize™ Automation unter <https://www.vmware.com/support/pubs/vcac-pubs.html> verfügbar ist.

---

**HINWEIS** Nicht alle Funktionen von vRealize Automation sind in allen Editionen verfügbar. Einen Vergleich des Funktionssatzes der verschiedenen Editionen finden Sie unter <https://www.vmware.com/products/vrealize-automation/>.

---

## Zielgruppe

Diese Information ist für IaaS-Administratoren, Fabric-Administratoren und Business-Gruppen-Manager von vRealize Automation gedacht. Dieser Inhalt wurde für erfahrene Windows- oder Linux-Systemadministratoren geschrieben, die mit der Virtualisierungstechnologie und den in *Grundlagen und Konzepte* beschriebenen Standardkonzepten vertraut sind.

## VMware Technical Publications – Glossar

VMware Technical Publications enthält ein Glossar mit Begriffen, die Ihnen möglicherweise unbekannt sind. Definitionen von Begriffen, die in der technischen Dokumentation von VMware verwendet werden, finden Sie unter <http://www.vmware.com/support/pubs>.



# Aktualisierte Informationen

---

Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften wird mit jeder Produktversion oder bei Bedarf aktualisiert.

Diese Tabelle enthält den Update-Verlauf für Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften.

Revision	Beschreibung
001840-02	Amazon.Placement.Tenancy wurde von „Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A“, auf Seite 58 entfernt.
001840-01	<ul style="list-style-type: none"><li>Die folgenden Themen wurden aktualisiert, um eine Einschränkung in Bezug auf die VirtualMachine.NetworkN.ProfileName-Eigenschaft hinzuzufügen:<ul style="list-style-type: none"><li>„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V“, auf Seite 68</li><li>„Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke“, auf Seite 43</li><li>„Erstellen einer Eigenschaftsdefinition“, auf Seite 96 wurde aktualisiert, um weitere Informationen über <b>Name</b> und <b>Bezeichnung</b> hinzuzufügen.</li><li>„Verwenden einer vRealize Orchestrator-Skriptaktion zum Auffüllen eines Eigenschaftswerts“, auf Seite 99 wurde hinzugefügt.</li><li>„Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen“, auf Seite 43 wurde aktualisiert.</li></ul></li></ul>
001840-00	Erstversion.





# Verwenden benutzerdefinierter Eigenschaften

---

# 1

Mithilfe benutzerdefinierter Eigenschaften bestimmen Sie Aspekte der Maschinen, die Benutzer bereitstellen können.

Einige Eigenschaften werden durch Standardeinstellungen bestimmt, die Sie für alle Maschinen angeben müssen. Beispielsweise sind Werte für Arbeitsspeicher und Festplattengröße für alle Blueprints erforderlich. Sie können zusätzliche Eigenschaften einzeln oder in Form von Eigenschaftsgruppen in Blueprints und Reservierungen angeben. Verwenden Sie benutzerdefinierte Eigenschaften, um Werte hinzuzufügen oder vorhandene Werte bzw. Standardwerte für folgende Angaben zu überschreiben.

- Betriebssystem der Maschine
- Virtualisierungsplattform
- Build-Einstellungen wie z. B. Festplattengröße
- Integration in ein externes System

Wenn Sie einem Blueprint oder einer Eigenschaftsgruppe eine Eigenschaft hinzufügen, können Sie sie als erforderliche Eigenschaft kennzeichnen. Ist eine Eigenschaft als erforderlich festgelegt, muss der Benutzer einen Wert für diese Eigenschaft angeben, wenn er eine Maschine anfordert, wie in den folgenden Beispielen veranschaulicht.

- Anfordern von Informationen zu mehreren Festplatten, die den zugeteilten Speicher der Maschine gemeinsam nutzen.
- Anfordern von Informationen zu Benutzern oder Gruppen, die einer lokalen Gruppe auf der Maschine hinzugefügt werden sollen.
- Anfordern des Hostnamens der Maschine.

Der Windows-Gast-Agent zeichnet Eigenschaftswerte auf der bereitgestellten Maschine in der Datei %SystemDrive%\VRMGuestAgent\site\workitem.xml auf.

Der Linux-Gast-Agent zeichnet Eigenschaftswerte auf der bereitgestellten Maschine in der Datei /usr/share/guagent/site/workitem.xml auf.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- [„Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften“](#), auf Seite 10
- [„Verwenden von Eigenschaften bei der Maschinenbereitstellung“](#), auf Seite 10
- [„Grundlegende Informationen zur Rangfolge benutzerdefinierter Eigenschaften“](#), auf Seite 11

## Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften

Sie können zur Steuerung von Maschinenbereitstellungen benutzerdefinierte Eigenschaften verwenden. Sie können Eigenschaften und Eigenschaftsgruppen zu ganzen Blueprints, Komponenten in einem Blueprint und zu Reservierungen hinzufügen.

Sie können Eigenschaften und Eigenschaftsgruppen beim Erstellen des Blueprints oder später, wenn sich der Blueprint im Status „Entwurf“ oder „Veröffentlicht“ befindet, hinzufügen. Alternativ können Sie benutzerdefinierte Eigenschaften und Eigenschaftsgruppen zu einzelnen Komponenten im Blueprint hinzufügen.

Benutzerdefinierte Eigenschaften auf Blueprint-Ebene haben Vorrang vor den auf der Ebene der Komponente konfigurierten benutzerdefinierten Eigenschaften. Eigenschaften auf Blueprint-Ebene können Sie mithilfe der Seite „Blueprint-Eigenschaften“ bearbeiten.

Bei einer benutzerdefinierten Eigenschaft kann es optional erforderlich sein, dass der Benutzer beim Erstellen einer Maschinenanforderung einen Eigenschaftswert angibt. Bei Eigenschaftswerten wird die Groß- und Kleinschreibung in der Regel berücksichtigt.

Sie können bereitgestellte benutzerdefinierte Eigenschaften hinzufügen, aber auch eigene Eigenschaften und Eigenschaftsgruppen erstellen und hinzufügen. Informationen zum Erstellen von Eigenschaften und Eigenschaftsgruppen finden Sie unter [Kapitel 4, „Verwenden des Eigenschaftswörterbuchs“](#), auf Seite 95.

Informationen zur Rangfolge von benutzerdefinierten Eigenschaften finden Sie unter [„Grundlegende Informationen zur Rangfolge benutzerdefinierter Eigenschaften“](#), auf Seite 11.

## Verwenden von Eigenschaften bei der Maschinenbereitstellung

Benutzerdefinierte Eigenschaften sind integriert oder von vRealize Automation bereitgestellt. Sie können auch eigene Eigenschaften erstellen. Eigenschaften sind Name/Wert-Paare, mit denen Attribute einer Maschine festgelegt oder Standardspezifikationen überschrieben werden.

Sie können benutzerdefinierte Eigenschaften verwenden, um verschiedene Bereitstellungsmethoden, Maschinentypen und Maschinenoptionen zu steuern, wie in den folgenden Beispielen gezeigt:

- Geben Sie einen bestimmten Gastbetriebssystemtyp an.
- Aktivieren Sie die WIM-basierte Bereitstellung, bei der ein Windows Imaging File Format (WIM)-Image einer Referenzmaschine für die Bereitstellung neuer Maschinen verwendet wird.
- Passen Sie das Verhalten des Remotedesktopprotokolls bei der Verbindungsherstellung mit einer Maschine an.
- Registrieren Sie eine virtuelle Maschine mit einem XenDesktop Desktop Delivery Controller (DDC)-Server.
- Passen Sie die Systemspezifikationen einer virtuellen Maschine an, wie beispielsweise das Hinzufügen mehrerer Festplattenlaufwerke.
- Passen Sie das Gastbetriebssystem für eine Maschine an, beispielsweise durch Hinzufügen angegebener Benutzer in ausgewählten lokalen Gruppen.
- Geben Sie Netzwerk- und Sicherheitseinstellungen an.

Wenn Sie eine Eigenschaft zu einem Blueprint, einer Reservierung oder einem anderen Formular hinzufügen, können Sie angeben, ob die Eigenschaft verschlüsselt werden soll und ob der Benutzer bei der Bereitstellung zur Eingabe eines Werts aufgefordert werden soll. Diese Optionen können bei der Bereitstellung nicht überschrieben werden.

Eine in einem Blueprint angegebene Eigenschaft überschreibt dieselbe Eigenschaft, die in einer Eigenschaftsgruppe angegeben ist. Auf diese Weise kann ein Blueprint die meisten Eigenschaften in einer Eigenschaftsgruppe verwenden, während es für bestimmte Situationen Abweichungen von der Eigenschaftsgruppe gibt. Beispielsweise kann ein Blueprint, der eine Eigenschaftsgruppe für die standardmäßige Entwickler-Workstation integriert, die Einstellungen für Englisch (USA) in der Gruppe durch die Einstellungen für Englisch (GB) überschreiben.

Sie können benutzerdefinierte Eigenschaften in Reservierungen und Business-Gruppen auf zahlreiche Maschinen anwenden. Ihre Verwendung ist in der Regel auf den jeweiligen Verwendungszweck der Quellen beschränkt, wie beispielsweise Ressourcenmanagement oder Unternehmensbuchhaltung. Die Merkmale der bereitzustellenden Maschine werden im Allgemeinen durch Hinzufügen von Eigenschaften zu Blueprints und Eigenschaftsgruppen angegeben.

## Grundlegende Informationen zur Rangfolge benutzerdefinierter Eigenschaften

Ordnungsgemäß autorisierte Benutzer können benutzerdefinierte Eigenschaften für Blueprints, Endpoints, Business-Gruppen und Reservierungen angeben. Wenn dieselbe Eigenschaft in mehreren Quellen vorhanden ist, hält sich vRealize Automation beim Anwenden von Eigenschaften auf eine Maschine an eine bestimmte Rangfolge.

Die folgenden Elemente können um benutzerdefinierte Eigenschaften ergänzt werden, die auf bereitgestellte Maschinen angewendet werden:

- Eine Reservierung, um die benutzerdefinierten Eigenschaften auf alle Maschinen anzuwenden, die über diese Reservierung bereitgestellt werden.
- Eine Business-Gruppe, um die benutzerdefinierten Eigenschaften auf alle Maschinen anzuwenden, die durch Business-Gruppenmitglieder bereitgestellt werden.
- Ein Blueprint, um die benutzerdefinierten Eigenschaften auf alle Maschinen anzuwenden, die über diesen Blueprint bereitgestellt werden.
- Eigenschaftsgruppen, die in einem Blueprint enthalten sein können, um alle benutzerdefinierten Eigenschaften in der Gruppe auf alle Maschinen anzuwenden, die über den Blueprint bereitgestellt werden.

Ein Blueprint kann eine oder mehrere Eigenschaftsgruppen enthalten.

- Eine Maschinenanforderung, um die benutzerdefinierten Eigenschaften auf die bereitgestellte Maschine anzuwenden.
- Eine Genehmigungsrichtlinie, wenn die Unterstützung für die erweiterte Genehmigung aktiviert ist, damit Genehmiger Werte für die Maschine, die genehmigt wird, eingeben müssen.

In der folgenden Liste wird die Rangfolge für benutzerdefinierte Eigenschaften aufgeführt. Eigenschaftswert, der in einer Quelle weiter unten in der Liste angezeigt wird und Werte für dieselbe Eigenschaft überschreibt, die in Quellen weiter oben in der Liste angegeben sind.

---

**HINWEIS** Wenn ein Konflikt zwischen einem von vRealize Automation bereitgestellten benutzerdefinierten Eigenschaftsnamen und einem benutzerdefinierten Eigenschaftsnamen besteht, hat der von vRealize Automation bereitgestellte benutzerdefinierte Eigenschaftsname Vorrang.

---

- 1 Eigenschaftsgruppe
- 2 Blueprint
- 3 Business-Gruppe
- 4 Computing-Ressource
- 5 Reservierungen

6 Endpoint

7 Laufzeit

Diese Rangfolge wird wie folgt weiter aufgeschlüsselt:

1 Benutzerdefinierte Eigenschaften und Gruppen auf der Ebene des gesamten Blueprints

2 Benutzerdefinierte Eigenschaften und Gruppen auf der Komponentenebene

3 Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Business-Gruppe

4 Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Computing-Ressource

5 Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Reservierung

6 Benutzerdefinierte Eigenschaften für den Endpoint

7 Benutzerdefinierte Eigenschaften auf der Anforderungsebene der verschachtelten Blueprints

8 Benutzerdefinierte Eigenschaften auf der Ebene der Komponentenanforderung

Eine Laufzeiteigenschaft hat Vorrang vor anderen Eigenschaften. Eine Laufzeiteigenschaft erfüllt die folgenden Bedingungen:

- Die Eigenschaft ist als „Eingabeaufforderung“ gekennzeichnet. Dies bedeutet, dass der Benutzer einen Wert für die Eigenschaft angeben muss, wenn er eine Maschine anfordert. Der Benutzer, der Maschinen anfordert, muss einzelne Merkmale für jede Maschine anpassen, oder er hat dazu die Möglichkeit, wenn für die Eigenschaft ein Standardwert festgelegt ist.
- Ein Business-Gruppenmanager fordert eine Maschine an, und die Eigenschaft wird in der Liste mit den benutzerdefinierten Eigenschaften auf der Seite Maschinenanforderung bestätigt angezeigt.

## Benutzerdefinierte Eigenschaftstypen

Sie können für geklonte Maschinen externe und aktualisierte vRealize Automation-Eigenschaftstypen verwenden. Sie dürfen für geklonte Maschinen keine internen oder schreibgeschützten Eigenschaftstypen verwenden.

Die folgenden benutzerdefinierten vRealize Automation-Eigenschaftstypen sind verfügbar.

### ■ Intern

Der angegebene Wert wird nur in der Datenbank verwaltet. Beispielsweise wird die E-Mail-Adresse des Managers, der die Maschinenanfrage genehmigt hat, in der `VirtualMachine.Admin.Approver`-Eigenschaft aufgezeichnet, die Eigenschaft hat jedoch keinen Einfluss auf die Maschine.

### ■ Schreibgeschützt

Der angegebene Wert wird auf der Maschine implementiert und kann nicht geändert werden. `VirtualMachine.Admin.UUID` gibt beispielsweise die UUID der Maschine an, die nicht geändert werden kann.

### ■ Extern

Die externen Eigenschaften einer Maschine werden festgelegt, wenn die Virtualisierungsplattform die Maschine erstellt oder während der WinPE-Phase des Erstellungsvorgangs. Zum Festlegen dieser Eigenschaften müssen ihre Werte dem Proxy-Agent übermittelt werden. Dieser gibt sie an die Virtualisierungsplattform oder den Gast-Agent weiter, wodurch sie in der WinPE-Phase implementiert werden.

Der angegebene Wert wird auf der Maschine implementiert, aber nie aktualisiert. Wenn beispielsweise die Eigenschaft `VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins` auf „true“ festgelegt ist, wird der Besitzer der Maschine zur lokalen Administratorgruppe hinzugefügt. Wenn der Besitzer später aus dieser Gruppe entfernt wird, wird die Eigenschaft nicht auf „false“ aktualisiert.

### ■ Aktualisiert

Der angegebene Wert wird auf der Maschine implementiert und wird mithilfe von Datenerfassung aktualisiert. Wenn beispielsweise die Computing-Ressource einer Maschine geändert wird, aktualisiert ein Proxy-Agent den Wert für die Eigenschaft `VirtualMachine.Admin.Hostname` der Maschine.

Interne und schreibgeschützte Eigenschaftstypen legen Attribute fest, die von der Vorlage bestimmt werden.

Sie können das vRealize Automation-Maschinenmenü verwenden, um alle reservierten benutzerdefinierten Eigenschaften zu ändern, mit Ausnahme der schreibgeschützten Eigenschaften `VirtualMachine.Admin.AgentID`, `VirtualMachine.Admin.UUID` und `VirtualMachine.Admin.Name`.



# Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach der Funktion

---

# 2

Mithilfe von benutzerdefinierten Eigenschaften können Sie zusätzliche vRealize Automation-Steuerelemente bereitstellen.

Benutzerdefinierte Eigenschaften wurden hier nach der Funktion gruppiert. Nach dem Namen gruppierte benutzerdefinierte Eigenschaften finden Sie unter [Kapitel 3, „Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach dem Namen“](#), auf Seite 57.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints“](#), auf Seite 16
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints“](#), auf Seite 18
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone-Blueprints“](#), auf Seite 22
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints“](#), auf Seite 25
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints“](#), auf Seite 28
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM-Blueprints“](#), auf Seite 30
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints“](#), auf Seite 31
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air- und vCloud Director-Blueprints“](#), auf Seite 35
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für den vRealize Automation-Gast-Agent“](#), auf Seite 40
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen“](#), auf Seite 43
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke“](#), auf Seite 43
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE-Bereitstellung“](#), auf Seite 48
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager“](#), auf Seite 51
- [„Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation“](#), auf Seite 53

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für einfache Workflow-Blueprints bereitstellen können.

**Tabelle 2-1.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.CDRom.Attach</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Maschine ohne CD-ROM-Gerät bereitzustellen. Der Standardwert ist „True“.
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Bestimmt, ob Thin Provisioning für ESX-Computing-Ressourcen, die lokalen Speicher oder iSCSI-Speicher verwenden, genutzt wird. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Thin Provisioning zu verwenden. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Standardbereitstellung zu verwenden. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	Gibt die Speicherreservierungsrichtlinie an, die für die Suche nach Speicher für die Festplatte <i>N</i> verwendet werden soll. Hiermit wird außerdem die benannte Speicherreservierungsrichtlinie einem Volume zugewiesen. Um diese Eigenschaft zu verwenden, ersetzen Sie die Volume-Nummer im Eigenschaftsnamen durch <i>N</i> und geben Sie den Namen einer Speicherreservierungsrichtlinie als Wert an. Diese Eigenschaft entspricht dem Namen der im Blueprint angegebenen Speicherreservierungsrichtlinie. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Diese Eigenschaft kann für alle virtuellen Reservierungen und vCloud-Reservierungen verwendet werden. Für physische, Amazon- oder OpenStack-Reservierungen kann diese Eigenschaft nicht verwendet werden.
<code>VirtualMachine.Storage.AllocationType</code>	Speichert erfasste Gruppen in einem einzigen Datenspeicher. Eine verteilte Umgebung speichert Festplatten im Round Robin-Verfahren.
<code>VirtualMachine.Storage.Name</code>	Identifiziert den Speicherpfad, in dem sich die Maschine befindet. Der Standardwert ist der in der Reservierung angegebene Wert, der zum Bereitstellen der Maschine verwendet wurde.



**Tabelle 2-1.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Storage.ReserveMemory	<p>Legen Sie diese Eigenschaft für die Verwaltung der vSwap-Speicherzuteilung auf „True“ fest, um die Verfügbarkeit sicherzustellen und die Zuteilung in der Reservierung festzulegen. Die vSwap-Zuteilung wird beim Erstellen oder Neukonfigurieren einer virtuellen Maschine berücksichtigt. Die vSwap-Zuteilungsprüfung ist nur für vSphere-Endpoints verfügbar.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code> beim Erstellen oder Neukonfigurieren der Maschine in vRealize Automation nicht angeben, ist die Verfügbarkeit von Auslagerungsspeicherplatz nicht sichergestellt. Wenn Sie diese Eigenschaft für eine bereits bereitgestellte Maschine hinzufügen und die zugeteilte Reservierung voll ist, überschreitet der in der Reservierung zugeteilte Speicher möglicherweise den tatsächlich zugeteilten Speicher.</p>
VMware.Hardware.Version	<p>Gibt die VM-Hardwareversion an, die für vSphere-Einstellungen verwendet werden soll. Unterstützte Werte sind derzeit „vmx-04“, „vmx-07“, „vmx-08“, „vmx-09“ und „vmx-10“. Diese Eigenschaft betrifft VM-Erstellungs- und VM-Aktualisierungsworkflows und ist nur für einfache Workflow-Blueprints verfügbar.</p>

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für Klon-Blueprints bereitstellen können.

**Tabelle 2-2.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	<p>Gibt die Speicherreservierungsrichtlinie an, die für die Suche nach Speicher für die Festplatte <i>N</i> verwendet werden soll. Hiermit wird außerdem die benannte Speicherreservierungsrichtlinie einem Volume zugewiesen. Um diese Eigenschaft zu verwenden, ersetzen Sie die Volume-Nummer im Eigenschaftsnamen durch <i>N</i> und geben Sie den Namen einer Speicherreservierungsrichtlinie als Wert an. Diese Eigenschaft entspricht dem Namen der im Blueprint angegebenen Speicherreservierungsrichtlinie. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Diese Eigenschaft kann für alle virtuellen Reservierungen und vCloud-Reservierungen verwendet werden. Für physische, Amazon- oder OpenStack-Reservierungen kann diese Eigenschaft nicht verwendet werden.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p>Gibt den Namen eines Netzwerkprofils an, aus dem dem Netzwerkgerät <i>N</i> eine statische IP-Adresse zugewiesen werden soll oder aus dem der statische IP-Adressbereich bezogen werden soll, der dem Netzwerkgerät <i>N</i> einer geklonten Maschine zugewiesen werden kann. Dabei steht <i>N=0</i> für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn ein Netzwerkprofil im Netzwerkpfad der Reservierung angegeben wird, in dem die Maschine bereitgestellt wird, wird aus diesem Netzwerkprofil eine statische IP-Adresse zugewiesen. Sie können sicherstellen, dass eine statische IP-Adresse aus einem bestimmten Profil zugewiesen wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerkprofils festlegen.</p> <p>Beachten Sie, dass die Änderung dieses Eigenschaftswerts nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen hat.</p> <p>Mit der WIM-basierten Bereitstellung für virtuelle Maschinen können Sie mithilfe dieser Eigenschaft ein Netzwerkprofil und eine Netzwerkschnittstelle angeben. Sie können aber auch den Abschnitt „Netzwerk“ der Seite „Virtuelle Reservierung“ verwenden. Darüber hinaus können Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code> die Netzwerkschnittstelle einem virtuellen Netzwerk zuweisen.</p> <p>Die folgenden Attribute des Netzwerkprofils sind für die Zuweisung von statischen IP-Adressen in einem Klon-Blueprint verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul>

**Tabelle 2-2.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
	Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuteilung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	Gibt den Namen eines optionalen Anpassungsskripts an, wie beispielsweise <code>config.sh</code> , das der Linux-Gast-Agent nach der Installation des Betriebssystems ausführt. Diese Eigenschaft ist für über Vorlagen geklonte Linux-Maschinen verfügbar, auf denen der Linux-Agent installiert ist. Wenn Sie ein externes Skript angeben, müssen Sie auch mithilfe der Eigenschaften <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> und <code>Linux.ExternalScript.Path</code> dessen Speicherort definieren.
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“. Darüber hinaus müssen Sie mit der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Path</code> den Skriptespeicherort angeben. Wenn der Speicherorttyp „nfs“ lautet, sollten Sie auch die Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Server</code> verwenden.
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	Gibt den Namen des NFS-Servers an, wie beispielsweise „lab-ad.lab.local“, auf dem das in <code>Linux.ExternalScript.Name</code> angegebene externe Linux-Anpassungsskript gespeichert ist.
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Gibt den lokalen Pfad zum Linux-Anpassungsskript oder den Exportpfad zur Linux-Anpassung auf dem NFS-Server an. Dieser Wert muss mit einem Schrägstrich beginnen und darf den Dateinamen nicht enthalten, wie beispielsweise <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Wenn Ihre Systemadministratoren den Gast-Agent installiert haben, um Skripts auszuführen, die benutzerdefinierte Eigenschaften akzeptieren und bereitgestellte Maschinen anpassen, können Sie mithilfe von benutzerdefinierten Eigenschaften weitere Anpassungen an geklonten Maschinen vornehmen, die den Gast-Agent verwenden.

**Tabelle 2-3.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen geklonter Maschinen mit einem Gast-Agent

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Besitzer der Maschine, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , zur lokalen Administratorengruppe auf der Maschine hinzuzufügen.
<code>VirtualMachine.Admin.AllowLogin</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Maschinenbesitzer zur Gruppe der lokalen Remotedesktopbenutzer, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , hinzuzufügen.

**Tabelle 2-3.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen geklonter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Wenn der Gast-Agent als Dienst in einer Vorlage für das Klonen installiert ist, legen Sie diese Eigenschaft im Maschinen-Blueprint auf „True“ fest, um den Gast-Agent-Dienst auf Maschinen, die anhand dieser Vorlage geklont werden, zu aktivieren. Beim Starten der Maschine wird der Gast-Agent-Dienst gestartet. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um den Gast-Agent zu deaktivieren. Mit der Einstellung „False“ verwendet der erweiterte Klon-Workflow den Gast-Agent nicht für Aufgaben des Gastbetriebssystems, wodurch dessen Funktionalität auf VMwareCloneWorkflow reduziert wird. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf einen anderen Wert als „False“ festgelegt ist, sendet der erweiterte Klon-Workflow Arbeitselemente an den Gast-Agent.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine aktiv ist. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine nicht aktiv ist.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Definiert die Größe der Festplatte <i>N</i> in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte <i>G</i> festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> verwiesen wird. Dabei wird die Größe durch den Speicherwert im Blueprint angegeben, über den die Maschine bereitgestellt wird. Der Speicherwert in der Blueprint-Benutzeroberfläche überschreibt den Wert in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . Die Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> stellt stets die Summe der Eigenschaften <code>.DiskN.Size</code> zuzüglich der zugeteilten Größe für <code>VMware.Memory.Reservation</code> dar.
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Gibt die Bezeichnung für die Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Für die Festplattenbezeichnung sind maximal 32 Zeichen zulässig. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent wird hiermit die Bezeichnung der Festplatte <i>N</i> einer Maschine im Gastbetriebssystem angegeben.
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	Gibt den Laufwerkbuchstaben oder Einhängpunkt der Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Der Standardwert ist C. Um beispielsweise den Buchstaben D für die Festplatte 1 anzugeben, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft als <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> und geben Sie den Wert „D“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent gibt dieser Wert den Laufwerkbuchstaben oder Einhängpunkt an, unter dem die zusätzliche Festplatte <i>N</i> vom Gast-Agent im Gastbetriebssystem gemountet wird.

**Tabelle 2-3.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen geklonter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

<b>Benutzerdefinierte Eigenschaft</b>	<b>Beschreibung</b>
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Gibt an, wie lange nach Abschluss der Anpassung gewartet werden soll, bevor die Anpassung des Gastbetriebssystems gestartet wird. Für diesen Wert ist das Format HH:MM:SS erforderlich. Wenn dieser Wert nicht festgelegt wird, wird der Standardwert von einer Minute (00:01:00) verwendet. Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht angeben, schlägt die Bereitstellung möglicherweise fehl, falls die virtuelle Maschine neu gestartet wird, bevor Arbeitselemente des Gast-Agents abgeschlossen sind.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.Name</code>	Gibt den beschreibenden Namen der Softwareanwendung <i>N</i> oder eines Skripts an, die bzw. das während der Bereitstellung installiert oder ausgeführt werden soll. Dies ist eine optionale und rein informative Eigenschaft. Sie hat keine echte Funktion für den erweiterten Klon-Workflow oder den Gast-Agent, ist aber hilfreich für die benutzerdefinierte Softwareauswahl in einer Benutzeroberfläche oder für Berichte zur Softwarenutzung.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	Gibt den vollständigen Pfad zum Installationskript einer Anwendung an. Bei dem Pfad muss es sich um einen gültigen absoluten Pfad wie er im Gastbetriebssystem angezeigt wird handeln und er muss den Namen der Skriptdatei enthalten.  Sie können benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript übergeben, indem Sie { <i>CustomPropertyName</i> } in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft <code>ActivationKey</code> mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code> . Der Gast-Agent führt den Befehl <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code> aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOName</code>	Gibt den Pfad und den Dateinamen der ISO-Datei in Bezug auf das Stammverzeichnis des Datenspeichers an. Das Format lautet <code>/Ordnername/Unterordnername/Dateiname.iso</code> . Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation</code>	Gibt den Speicherpfad an, der die ISO-Imagedatei enthält, die von der Anwendung oder dem Skript verwendet werden soll. Formatieren Sie den in der Hostreservierung angezeigten Pfad, wie beispielsweise <code>netapp-1:it_nfs_1</code> . Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für FlexClone-Blueprints bereitstellen können.

**Tabelle 2-4.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.ProfileName	<p>Gibt den Namen eines Netzwerkprofils an, aus dem dem Netzwerkgerät <i>N</i> eine statische IP-Adresse zugewiesen werden soll oder aus dem der statische IP-Adressbereich bezogen werden soll, der dem Netzwerkgerät <i>N</i> einer geklonten Maschine zugewiesen werden kann. Dabei steht <i>N</i>=0 für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn ein Netzwerkprofil im Netzwerkpfad der Reservierung angegeben wird, in dem die Maschine bereitgestellt wird, wird aus diesem Netzwerkprofil eine statische IP-Adresse zugewiesen. Sie können sicherstellen, dass eine statische IP-Adresse aus einem bestimmten Profil zugewiesen wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerkprofils festlegen.</p> <p>Beachten Sie, dass die Änderung dieses Eigenschaftswerts nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen hat.</p> <p>Mit der WIM-basierten Bereitstellung für virtuelle Maschinen können Sie mithilfe dieser Eigenschaft ein Netzwerkprofil und eine Netzwerkschnittstelle angeben. Sie können aber auch den Abschnitt „Netzwerk“ der Seite „Virtuelle Reservierung“ verwenden. Darüber hinaus können Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code> die Netzwerkschnittstelle einem virtuellen Netzwerk zuweisen.</p> <p>Die folgenden Attribute des Netzwerkprofils sind für die Zuweisung von statischen IP-Adressen in einem Klon-Blueprint verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zu-</p>

**Tabelle 2-4.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	weisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	Gibt den Namen eines optionalen Anpassungsskripts an, wie beispielsweise <code>config.sh</code> , das der Linux-Gast-Agent nach der Installation des Betriebssystems ausführt. Diese Eigenschaft ist für über Vorlagen geklonte Linux-Maschinen verfügbar, auf denen der Linux-Agent installiert ist. Wenn Sie ein externes Skript angeben, müssen Sie auch mithilfe der Eigenschaften <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> und <code>Linux.ExternalScript.Path</code> dessen Speicherort definieren. Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“. Darüber hinaus müssen Sie mit der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Path</code> den Skriptspeicherort angeben. Wenn der Speicherorttyp „nfs“ lautet, sollten Sie auch die Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Server</code> verwenden.
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	Gibt den Namen des NFS-Servers an, wie beispielsweise „lab-ad.lab.local“, auf dem das in <code>Linux.ExternalScript.Name</code> angegebene externe Linux-Anpassungsskript gespeichert ist.
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Gibt den lokalen Pfad zum Linux-Anpassungsskript oder den Exportpfad zur Linux-Anpassung auf dem NFS-Server an. Dieser Wert muss mit einem Schrägstrich beginnen und darf den Dateinamen nicht enthalten, wie beispielsweise <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Wenn Sie den Gast-Agent installiert haben, um geklonte Maschinen anzupassen, werden in der Tabelle „Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen von FlexClone-Maschinen mit einem Gast-Agent“ die am häufigsten verwendeten benutzerdefinierten Eigenschaften für Ihre Situation beschrieben.

**Tabelle 2-5.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen von FlexClone -Maschinen mit einem Gast-Agent

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent	Wenn der Gast-Agent als Dienst in einer Vorlage für das Klonen installiert ist, legen Sie diese Eigenschaft im Maschinen-Blueprint auf „True“ fest, um den Gast-Agent-Dienst auf Maschinen, die anhand dieser Vorlage geklont werden, zu aktivieren. Beim Starten der Maschine wird der Gast-Agent-Dienst gestartet. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um den Gast-Agent zu deaktivieren. Mit der Einstellung „False“ verwendet der erweiterte Klon-Workflow den Gast-Agent nicht für Aufgaben des Gastbetriebssystems, wodurch dessen Funktionalität auf VMwareCloneWorkflow reduziert wird. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf einen anderen Wert als „False“ festgelegt ist, sendet der erweiterte Klon-Workflow Arbeitselemente an den Gast-Agent.
VirtualMachine.DiskN.Size	Definiert die Größe der Festplatte <i>N</i> in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte <i>G</i> festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> verwiesen wird. Dabei wird die Größe durch den Speicherwert im Blueprint angegeben, über den die Maschine bereitgestellt wird. Der Speicherwert in der Blueprint-Benutzeroberfläche überschreibt den Wert in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . Die Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> stellt stets die Summe der Eigenschaften <code>.DiskN.Size</code> zuzüglich der zugeteilten Größe für <code>VMware.Memory.Reservation</code> dar.
VirtualMachine.DiskN.Label	Gibt die Bezeichnung für die Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Für die Festplattenbezeichnung sind maximal 32 Zeichen zulässig. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent wird hiermit die Bezeichnung der Festplatte <i>N</i> einer Maschine im Gastbetriebssystem angegeben.
VirtualMachine.DiskN.Letter	Gibt den Laufwerksbuchstaben oder Einhängpunkt der Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Der Standardwert ist C. Um beispielsweise den Buchstaben D für die Festplatte 1 anzugeben, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft als <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> und geben Sie den Wert „D“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent gibt dieser Wert den Laufwerksbuchstaben oder Einhängpunkt an, unter dem die zusätzliche Festplatte <i>N</i> vom Gast-Agent im Gastbetriebssystem gemountet wird.



**Tabelle 2-5.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen von FlexClone -Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Gibt an, wie lange nach Abschluss der Anpassung gewartet werden soll, bevor die Anpassung des Gastbetriebssystems gestartet wird. Für diesen Wert ist das Format HH:MM:SS erforderlich. Wenn dieser Wert nicht festgelegt wird, wird der Standardwert von einer Minute (00:01:00) verwendet. Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht angeben, schlägt die Bereitstellung möglicherweise fehl, falls die virtuelle Maschine neu gestartet wird, bevor Arbeitselemente des Gast-Agents abgeschlossen sind.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	Gibt den vollständigen Pfad zum Installationskript einer Anwendung an. Bei dem Pfad muss es sich um einen gültigen absoluten Pfad wie er im Gastbetriebssystem angezeigt wird handeln und er muss den Namen der Skriptdatei enthalten.  Sie können benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript übergeben, indem Sie { <i>CustomPropertyName</i> } in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft <code>ActivationKey</code> mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code> . Der Gast-Agent führt den Befehl <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code> aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für verknüpfte Klon-Blueprints bereitstellen können.

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation sind für die Verwendung mit verknüpften Klon-Blueprints erforderlich.

**Tabelle 2-6.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.Storage	Gibt den Datenspeicher an, auf dem die Festplatte <i>N</i> der Maschine platziert werden soll, wie beispielsweise DATASTORE01. Mithilfe dieser Eigenschaft wird auch ein einzelner Datenspeicher zu einem verknüpften Klon-Blueprint hinzugefügt. <i>N</i> ist der Index (beginnend mit 0) des zuzuweisenden Volumes. Geben Sie den Namen des Datenspeichers ein, der dem Volume zugewiesen werden soll. Dies ist der Datenspeichernamen, der auf der Seite „Computing-Ressource bearbeiten“ im Feld „Speicherpfad“ angezeigt wird. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden.
VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy	Gibt die Speicherreservierungsrichtlinie an, die für die Suche nach Speicher für die Festplatte <i>N</i> verwendet werden soll. Hiermit wird außerdem die benannte Speicherreservierungsrichtlinie einem Volume zugewiesen. Um diese Eigenschaft zu verwenden, ersetzen Sie die Volume-Nummer im Eigenschaftsnamen durch <i>N</i> und geben Sie den Namen einer Speicherreservierungsrichtlinie als Wert an. Diese Eigenschaft entspricht dem Namen der im Blueprint angegebenen Speicherreservierungsrichtlinie. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Diese Eigenschaft kann für alle virtuellen Reservierungen und vCloud-Reservierungen verwendet werden. Für physische, Amazon- oder OpenStack-Reservierungen kann diese Eigenschaft nicht verwendet werden.
VirtualMachine.DiskN.Size	Definiert die Größe der Festplatte <i>N</i> in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte <i>G</i> festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> verwiesen wird. Dabei wird die Größe durch den Speicherwert im Blueprint angegeben, über den die Maschine bereitgestellt wird. Der Speicherwert in der Blueprint-Benutzeroberfläche überschreibt den Wert in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . Die Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> stellt stets die Summe der Eigenschaften <code>.DiskN.Size</code> zuzüglich der zugeteilten Größe für <code>VMware.Memory.Reservation</code> dar.
VirtualMachine.DiskN.Label	Gibt die Bezeichnung für die Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Für die Festplattenbezeichnung sind maximal 32 Zeichen zulässig. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Guest-Agent wird hiermit die Bezeichnung der Festplatte <i>N</i> einer Maschine im Gastbetriebssystem angegeben.

**Tabelle 2-6.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.Letter	Gibt den Laufwerkbuchstaben oder Einhängpunkt der Festplatte N einer Maschine an. Der Standardwert ist C. Um beispielsweise den Buchstaben D für die Festplatte 1 anzugeben, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft als <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> und geben Sie den Wert „D“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent gibt dieser Wert den Laufwerkbuchstaben oder Einhängpunkt an, unter dem die zusätzliche Festplatte N vom Gast-Agent im Gastbetriebssystem gemountet wird.
MaximumProvisionedMachines	Gibt die maximale Anzahl von verknüpften Klonen für einen Snapshot der virtuellen Maschine an. Der Standardwert ist „unlimited“.
Linux.ExternalScript.Name	Gibt den Namen eines optionalen Anpassungsskripts an, wie beispielsweise <code>config.sh</code> , das der Linux-Gast-Agent nach der Installation des Betriebssystems ausführt. Diese Eigenschaft ist für über Vorlagen geklonte Linux-Maschinen verfügbar, auf denen der Linux-Agent installiert ist. Wenn Sie ein externes Skript angeben, müssen Sie auch mithilfe der Eigenschaften <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> und <code>Linux.ExternalScript.Path</code> dessen Speicherort definieren.
Linux.ExternalScript.LocationType	Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“. Darüber hinaus müssen Sie mit der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Path</code> den Skriptspeicherort angeben. Wenn der Speicherorttyp „nfs“ lautet, sollten Sie auch die Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Server</code> verwenden.
Linux.ExternalScript.Server	Gibt den Namen des NFS-Servers an, wie beispielsweise „lab-ad.lab.local“, auf dem das in <code>Linux.ExternalScript.Name</code> angegebene externe Linux-Anpassungsskript gespeichert ist.
Linux.ExternalScript.Path	Gibt den lokalen Pfad zum Linux-Anpassungsskript oder den Exportpfad zur Linux-Anpassung auf dem NFS-Server an. Dieser Wert muss mit einem Schrägstrich beginnen und darf den Dateinamen nicht enthalten, wie beispielsweise <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Wenn Sie den Gast-Agent zum Anpassen geklonter Maschinen installiert haben, werden Sie bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften öfter als andere verwenden.

**Tabelle 2-7.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen geklonter Maschinen mit einem Gast-Agent

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Wenn der Gast-Agent als Dienst in einer Vorlage für das Klonen installiert ist, legen Sie diese Eigenschaft im Maschinen-Blueprint auf „True“ fest, um den Gast-Agent-Dienst auf Maschinen, die anhand dieser Vorlage geklont werden, zu aktivieren. Beim Starten der Maschine wird der Gast-Agent-Dienst gestartet. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um den Gast-Agent zu deaktivieren. Mit der Einstellung „False“ verwendet der erweiterte Klon-Workflow den Gast-Agent nicht für Aufgaben des Gastbetriebssystems, wodurch dessen Funktionalität auf <code>VMwareCloneWorkflow</code> reduziert wird. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf einen anderen Wert als „False“ festgelegt ist, sendet der erweiterte Klon-Workflow Arbeitselemente an den Gast-Agent.
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Gibt an, wie lange nach Abschluss der Anpassung gewartet werden soll, bevor die Anpassung des Gastbetriebssystems gestartet wird. Für diesen Wert ist das Format HH:MM:SS erforderlich. Wenn dieser Wert nicht festgelegt wird, wird der Standardwert von einer Minute (00:01:00) verwendet. Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht angeben, schlägt die Bereitstellung möglicherweise fehl, falls die virtuelle Maschine neu gestartet wird, bevor Arbeitselemente des Gast-Agents abgeschlossen sind.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	Gibt den vollständigen Pfad zum Installationskript einer Anwendung an. Bei dem Pfad muss es sich um einen gültigen absoluten Pfad wie er im Gastbetriebssystem angezeigt wird handeln und er muss den Namen der Skriptdatei enthalten.  Sie können benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript übergeben, indem Sie <code>{CustomPropertyName}</code> in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft <code>ActivationKey</code> mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code> . Der Gast-Agent führt den Befehl <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code> aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für Linux Kickstart-Blueprints bereitstellen können.

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation sind für die Verwendung mit Linux Kickstart-Blueprints erforderlich.

**Tabelle 2-8.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (<code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code>) an, mit der vCenter Server die Maschine erstellt. Diese Betriebssystemversion muss mit der Betriebssystemversion übereinstimmen, die auf der bereitgestellten Maschine installiert werden soll. Administratoren können Eigenschaftsgruppen mithilfe mehrerer Eigenschaftensätze erstellen, wie beispielsweise <code>VMware[OS_Version]Properties</code>. Diese Eigenschaftensätze sind vordefiniert und enthalten die korrekten Werte für <code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.</p> <p>Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp <code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code> in der vSphere API/SDK-Dokumentation. Eine Liste der aktuell akzeptierten Werte finden Sie in der vCenter Server-Dokumentation.</p>
Image.ISO.Location	<p>Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Speicherort des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code>. Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.</p>
Image.ISO.Name	<p>Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Namen des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <code>„/ISO/Microsoft/WinPE.iso“</code>. Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.</p>
Image.ISO.UserName	<p>Gibt den Benutzernamen für den Zugriff auf die CIFS-Freigabe im Format <code>username@domain</code> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.</p>
Image.ISO.Password	<p>Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Image.ISO.UserName</code> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.</p>

Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften sind verfügbar.

**Tabelle 2-9.** Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Bestimmt, ob Thin Provisioning für ESX-Computing-Ressourcen, die lokalen Speicher oder iSCSI-Speicher verwenden, genutzt wird. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Thin Provisioning zu verwenden. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Standardbereitstellung zu verwenden. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.
<code>Machine.SSH</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Option <b>Verbindungsherstellung mithilfe von SSH</b> auf der Seite „Elemente“ von vRealize Automation für Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt wurden, zu aktivieren. Wenn diese Eigenschaft auf „True“ festgelegt ist und die Option <b>Verbinden via RDP oder SSH</b> der Maschine im Blueprint aktiviert ist, wird für alle Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt werden, die Option <b>Verbindungsherstellung mithilfe von SSH</b> für berechnete Benutzer angezeigt.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für SCCM-Blueprints bereitstellen können.

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften sind für die Verwendung mit SCCM-Blueprints erforderlich.

**Tabelle 2-10.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>Image.ISO.Location</code>	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Speicherort des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code> . Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.
<code>Image.ISO.Name</code>	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Namen des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <code>„/ISO/Microsoft/WinPE.iso“</code> . Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.
<code>Image.ISO.UserName</code>	Gibt den Benutzernamen für den Zugriff auf die CIFS-Freigabe im Format <code>username@domain</code> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
<code>Image.ISO.Password</code>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Image.ISO.UserName</code> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
<code>SCCM.Collection.Name</code>	Gibt den Namen der SCCM-Kollektion an, die die Aufgabenabfolge für die Betriebssystembereitstellung enthält.

**Tabelle 2-10.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
SCCM.Server.Name	Gibt den vollqualifizierten Domännennamen des SCCM-Servers an, auf dem die Kollektion gespeichert ist, wie beispielsweise „lab-sccm.lab.local“.
SCCM.Server.SiteCode	Gibt den Standortcode des SCCM-Servers an.
SCCM.Server.UserName	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf den SCCM-Server an.
SCCM.Server.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft SCCM.Server.UserName an.

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften werden häufig mit SCCM-Blueprints verwendet.

**Tabelle 2-11.** Häufig verwendete benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
SCCM.CustomVariable.Name	Gibt den Wert einer benutzerdefinierten Variablen an, wobei <i>Name</i> der Name einer benutzerdefinierten Variable ist, die für die SCCM-Aufgabenabfolge verfügbar gemacht werden soll, nachdem die bereitgestellte Maschine bei der SCCM-Kollektion registriert wurde. Dieser Wert wird durch die von Ihnen ausgewählte benutzerdefinierte Variable bestimmt. Wenn Ihre Integration dies erfordert, können Sie mithilfe von SCCM.RemoveCustomVariablePrefix das Präfix SCCM.CustomVariable. aus Ihrer benutzerdefinierten Variablen entfernen.
SCCM.RemoveCustomVariablePrefix	Legen Sie diese Eigenschaft auf <i>true</i> fest, um das Präfix SCCM.CustomVariable. aus benutzerdefinierten SCCM-Variablen zu entfernen, die Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft SCCM.CustomVariable.Name erstellt haben.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für WIM-Blueprints bereitstellen können.

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation sind für WIM-Blueprints erforderlich.

**Tabelle 2-12.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
Image.ISO.Location	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Speicherort des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <i>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</i> . Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.
Image.ISO.Name	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Namen des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <i>„/ISO/Microsoft/WinPE.iso“</i> . Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich.
Image.ISO.UserName	Gibt den Benutzernamen für den Zugriff auf die CIFS-Freigabe im Format <i>username@domain</i> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
Image.ISO.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <i>Image.ISO.UserName</i> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
Image.Network.Letter	Gibt den Laufwerksbuchstaben an, dem der WIM-Image-Pfad auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet wird. Der Standardwert ist „K“.
Image.WIM.Path	Gibt den UNC-Pfad zur WIM-Datei an, aus der bei der WIM-basierten Bereitstellung ein Image extrahiert wird. Das Pfadformat ist <i>\\server\share\$</i> , beispielsweise <i>\\lab-ad\dfs\$</i> .
Image.WIM.Name	Gibt den Namen der WIM-Datei (z. B. <i>win2k8.wim</i> ) an, deren Speicherort mit der Eigenschaft <i>Image.WIM.Path</i> festgelegt wird.
Image.WIM.Index	Gibt den verwendeten Index zum Extrahieren des korrekten Images aus der WIM-Datei an.
Image.Network.User	Gibt den Benutzernamen an, mit dem der WIM-Image-Pfad ( <i>Image.WIM.Path</i> ) einem Netzlaufwerk auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet werden soll. Dies ist in der Regel ein Domänenkonto mit Zugriff auf die Netzwerkfreigabe.
Image.Network.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <i>Image.Network.User</i> an.



**Tabelle 2-12.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
<code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	<p>Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (<code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code>) an, mit der vCenter Server die Maschine erstellt. Diese Betriebssystemversion muss mit der Betriebssystemversion übereinstimmen, die auf der bereitgestellten Maschine installiert werden soll. Administratoren können Eigenschaftsgruppen mithilfe mehrerer Eigenschaftensätze erstellen, wie beispielsweise <code>VMware[OS_Version]Properties</code>. Diese Eigenschaftensätze sind vordefiniert und enthalten die korrekten Werte für <code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.</p> <p>Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp <code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code> in der vSphere API/SDK-Dokumentation. Eine Liste der aktuell akzeptierten Werte finden Sie in der vCenter Server-Dokumentation.</p>

Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften sind für WIM-Blueprints ebenfalls verfügbar.

**Tabelle 2-13.** Häufig verwendete benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<p><i>SysPrep.Section.Key</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</i></li> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</i></li> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</i></li> </ul>	<p>Gibt Informationen an, die der SysPrep-Antwortdatei auf Maschinen während der WinPE-Phase der Bereitstellung hinzugefügt werden sollen. Bereits in der SysPrep-Antwortdatei vorhandene Informationen werden von diesen benutzerdefinierten Eigenschaften überschrieben. <i>Section</i> steht für den Namen des Abschnitts der SysPrep-Antwortdatei, wie beispielsweise „GuiUnattended“ oder „UserData“. <i>Key</i> steht für einen Schlüsselnamen im Abschnitt. Um beispielsweise als Zeitzone einer bereitgestellten Maschine Westpazifik (Normalzeit) festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft „GuiUnattended.UserData.TimeZone“ und legen Sie „275“ als Wert fest.</p> <p>Eine vollständige Aufstellung der Abschnitte, Schlüssel und akzeptierten Werte finden Sie in der Dokumentation zum Systemvorbereitungsdienstprogramm (SysPrep) für Windows.</p> <p>Die folgenden <i>Section.Key</i>-Kombinationen können für die WIM-basierte Bereitstellung angegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ GuiUnattended <ul style="list-style-type: none"> <li>■ AdminPassword</li> <li>■ EncryptedAdminPassword</li> <li>■ TimeZone</li> </ul> </li> <li>■ UserData <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ProductKey</li> <li>■ FullName</li> <li>■ ComputerName</li> <li>■ OrgName</li> </ul> </li> <li>■ Identification <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DomainAdmin</li> <li>■ DomainAdminPassword</li> <li>■ JoinDomain</li> <li>■ JoinWorkgroup</li> </ul> </li> </ul>
<i>Sysprep.Identification.DomainAdmin</i>	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf die Zieldomäne in Active Directory an. Schließen Sie die Benutzerdomäne nicht in die Anmeldedaten ein, die Sie an vCloud Director oder vCloud Air senden.
<i>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</i>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <i>Sysprep.Identification.DomainAdmin</i> an.
<i>Sysprep.Identification.JoinDomain</i>	Gibt den Namen der Domäne an, der in Active Directory beigetreten werden soll.
<i>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</i>	Gibt den Namen der Arbeitsgruppe an, der beigetreten werden soll, wenn keine Domäne verwendet wird.
<i>SysPrep.UserData.ComputerName</i>	Gibt einen Maschinennamen an, wie beispielsweise „lab-client005“.
<i>SysPrep.UserData.FullName</i>	Gibt den vollständigen Namen eines Benutzers an.
<i>SysPrep.UserData.OrgName</i>	Gibt den Organisationsnamen des Benutzers an.

**Tabelle 2-13.** Häufig verwendete benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>SysPrep.UserData.ProductKey</code>	Gibt den Windows-Product Key an.
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Bestimmt, ob Thin Provisioning für ESX-Computing-Ressourcen, die lokalen Speicher oder iSCSI-Speicher verwenden, genutzt wird. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Thin Provisioning zu verwenden. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Standardbereitstellung zu verwenden. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director -Blueprints

Sie können bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften zu einer vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenkomponentendefinition in einem Blueprint hinzufügen.

Für Maschinenkomponenten, die nicht über eine Registerkarte **Netzwerk** oder **Sicherheit** verfügen, können Sie benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerk und Sicherheit wie z. B. `VirtualMachine.Network0.Name` zu deren Registerkarte **Eigenschaften** in der Blueprint-Arbeitsfläche hinzufügen. Die Eigenschaften des NSX-Lastausgleichsdiensts betreffen jedoch nur vSphere-Maschinen.

**Tabelle 2-14.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code>	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf die Zieldomäne in Active Directory an. Schließen Sie die Benutzerdomäne nicht in die Anmeldedaten ein, die Sie an vCloud Director oder vCloud Air senden.
<code>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</code>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> an.
<code>Sysprep.Identification.JoinDomain</code>	Gibt den Namen der Domäne an, der in Active Directory beigetreten werden soll.
<code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code>	<p>Deaktiviert die Bearbeitung einer bestimmten Festplatte bei der Neukonfiguration einer Maschine. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Anzeige der Kapazitätsbearbeitungsoption für ein bestimmtes Volume zu deaktivieren. Für den Wert „True“ wird die Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt. Der Wert <i>N</i> ist der 0-basierte Index der Festplatte.</p> <p>Alternativ können Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code> in der <code>VirtualMachine.Properties</code>-Tabelle der Datenbank auf „True“ festlegen oder mithilfe der Repository-API einen URI-Wert angeben, wie beispielsweise <code>../Repository/Data/ManagementModeLEntities.svc/VirtualMachines(guid'60D93A8A-F541-4CE0-A6C6-78973AC0F1D2')/VirtualMachine-Properties</code>.</p>

**Tabelle 2-14.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy	<p>Gibt die Speicherreservierungsrichtlinie an, die für die Suche nach Speicher für die Festplatte <i>N</i> verwendet werden soll. Hiermit wird außerdem die benannte Speicherreservierungsrichtlinie einem Volume zugewiesen. Um diese Eigenschaft zu verwenden, ersetzen Sie die Volume-Nummer im Eigenschaftsnamen durch <i>N</i> und geben Sie den Namen einer Speicherreservierungsrichtlinie als Wert an. Diese Eigenschaft entspricht dem Namen der im Blueprint angegebenen Speicherreservierungsrichtlinie. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Diese Eigenschaft kann für alle virtuellen Reservierungen und vCloud-Reservierungen verwendet werden. Für physische, Amazon- oder OpenStack-Reservierungen kann diese Eigenschaft nicht verwendet werden.</p>
VirtualMachine.EULA.AcceptAll	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um anzugeben, dass alle Lizenzvereinbarungen (EULAs) für die VM-Vorlagen der vCloud Air- oder vCloud Director-Endpoints während der Bereitstellung akzeptiert werden.</p>
VirtualMachine.NetworkN.Name	<p>Gibt den Namen des Netzwerks an, mit dem eine Verbindung hergestellt werden soll. Beispielsweise das Netzwerkgerät <i>N</i>, mit dem eine Maschine verbunden wird. Dies entspricht einer Netzwerkkarte (Network Interface Card, NIC).</p> <p>Standardmäßig wird ein Netzwerk aus den in der Reservierung verfügbaren Netzwerkpfaden zugewiesen, in denen die Maschine bereitgestellt wird. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>.</p> <p>Sie können sicherstellen, dass ein Netzwerkgerät mit einem bestimmten Netzwerk verbunden wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerks in einer verfügbaren Reservierung festlegen. Wenn Sie beispielsweise als Eigenschaften <i>N</i>= 0 und 1 festlegen, erhalten Sie zwei NICs und deren zugewiesenen Wert, vorausgesetzt das Netzwerk ist in der zugeordneten Reservierung ausgewählt.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuweisung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p> <p>Sie können diese Eigenschaft zu einer vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenkomponente in einem Blueprint hinzufügen.</p> <p>Informationen hierzu finden Sie unter „<a href="#">Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke</a>“, auf Seite 43.</p>

**Tabelle 2-14.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.AddressType	<p>Gibt an, wie die Zuteilung der IP-Adresse an den Netzwerkanbieter übermittelt wird, wobei „NetworkN“ die Netzwerknummer (beginnend bei 0) ist. Die folgenden Werte sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DHCP</li> <li>■ Statisch</li> <li>■ MANUAL (nur verfügbar für vCloud Air und vCloud Director)</li> </ul> <p>Mit dieser Eigenschaft können Sie vCloud Air-, vCloud Director- und vSphere-Maschinenkomponenten im Blueprint konfigurieren. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p>
VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um anzugeben, dass mit der Option für die Maschinenneukonfiguration die angegebene Maschine neu gestartet wird. Standardmäßig wird mit der Option für die Maschinenneukonfiguration die Maschine nicht neu gestartet.</p> <p>Beim Hinzufügen von CPU, Arbeitsspeicher oder Speicher bei laufendem Betrieb schlägt die Option für die Maschinenneukonfiguration fehl und die Maschine wird nicht neu gestartet, außer die Einstellung <code>Hot Add</code> ist in vSphere für die Maschine oder Vorlage aktiviert. Sie können <code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu=true</code> einer Maschinenkomponente in einem vRealize Automation-Blueprint hinzufügen, um die Einstellung <code>Hot Add</code> zu deaktivieren und den Neustart der Maschine unabhängig von der vSphere-Einstellung <code>Hot Add</code> zu erzwingen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft ist nur für Maschinentypen verfügbar, die die Hardwareneukonfiguration unterstützen, nämlich vSphere, vCloud Air und vCloud Director.</p>
VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins	<p>Gibt einen ganzzahligen Schwellenwert für eine Computing-Ressource an, sodass die Lease-Synchronisierung zwischen vCloud Director und vRealize Automation nur für mit vCloud Director oder vCloud Air bereitgestellte Maschinen ausgeführt wird, die in vCloud Director oder vCloud Air in diesem Zeitraum ablaufen sollen. Falls ein Konflikt festgestellt wird, wird der Leasewert synchronisiert und an die in vRealize Automation definierte Leasedauer angepasst. Der Standardwert für <code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code> beträgt 720 Minuten (12 Stunden). Wenn <code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code> nicht vorhanden ist, wird der Standardwert verwendet. Wenn beispielsweise die Standardwerte verwendet werden, führt vRealize Automation den Workflow zur Lease-Synchronisierungsprüfung alle 45 Minuten aus, was dem Workflow-Standardwert entspricht. Nur die Leases von Maschinen, die innerhalb von 12 Stunden ablaufen sollen, werden geändert und an die in vRealize Automation definierte Leasedauer angepasst.</p>
VCloud.Owner.UseEndpointAccount	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um das Endpoint-Konto als vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenbesitzer für Bereitstellungs- und Importvorgänge zuzuweisen. Für Vorgänge zum Ändern des Besitzers wird der Besitzer nicht auf dem Endpoint geändert. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf „False“ festgelegt ist, ist der vRealize Automation-Besitzer der Maschinenbesitzer.</p>

**Tabelle 2-14.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

<b>Benutzerdefinierte Eigenschaft</b>	<b>Beschreibung</b>
VCloud.Template.MakeIdenticalCopy	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um eine identische Kopie der vCloud Air- oder vCloud Director-Vorlage für die Maschinenbereitstellung zu klonen. Die Maschine wird als identische Kopie der Vorlage bereitgestellt. In der Vorlage angegebene Einstellungen, einschließlich des Speicherpfads, ersetzen im Blueprint angegebene Einstellungen. Die einzigen Änderungen gegenüber der Vorlage sind die Namen der geklonten Maschinen, die anhand des im Blueprint angegebenen Maschinenpräfixes generiert werden.</p> <p>vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinen, die als identische Kopien bereitgestellt werden, können Netzwerke und Speicherprofile verwenden, die in der vRealize Automation-Reservierung nicht verfügbar sind. Um nicht berücksichtigte Reservierungszuteilungen zu vermeiden, sollten Sie sicherstellen, dass das in der Vorlage angegebene Speicherprofil oder Netzwerk in der Reservierung verfügbar ist.</p>

**Tabelle 2-14.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VMware.SCSI.Sharing	<p>Gibt an, in welchem Modus der VMware-SCSI-Bus der Maschine gemeinsam verwendet wird. Mögliche Werte basieren auf dem ENUM-Wert <code>VirtualSCSISharing</code> und enthalten „noSharing“, „physicalSharing“ und „virtualSharing“.</p> <p>Die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Sharing</code> ist für die Verwendung mit dem <code>CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow</code> nicht verfügbar. Wenn Sie den <code>CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow</code> beim Konfigurieren der Maschinenkomponente auf der Design-Arbeitsfläche des Blueprints angeben, können Sie die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Sharing</code> nicht verwenden.</p>
VMware.SCSI.Type	<p>Für vCloud Air-, vCloud Director - oder vSphere-Maschinenkomponenten in Blueprints wird hiermit der SCSI-Maschinentyp mithilfe eines der folgenden Werte, bei denen die Groß-/Kleinschreibung beachtet wird, angegeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ buslogic <p>Verwenden Sie die BusLogic-Emulation für die virtuelle Festplatte.</p> </li> <li>■ lsilogic <p>Verwenden Sie die LSILogic-Emulation für die virtuelle Festplatte (Standardwert).</p> </li> <li>■ lsilogicsas <p>Verwenden Sie die LSILogic SAS 1068-Emulation für die virtuelle Festplatte.</p> </li> <li>■ pvscsi <p>Verwenden Sie die Para-Virtualisierungs-Emulation für die virtuelle Festplatte.</p> </li> <li>■ Keine <p>Verwenden Sie diese Option, wenn kein SCSI-Controller für diese Maschine vorhanden ist.</p> </li> </ul> <p>Die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Type</code> ist für die Verwendung mit dem <code>CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow</code> nicht verfügbar. Wenn Sie den <code>CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow</code> beim Konfigurieren der Maschinenkomponente auf der Design-Arbeitsfläche des Blueprints angeben, können Sie die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Type</code> nicht verwenden.</p>

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für den vRealize Automation -Gast-Agent

Wenn Sie den vRealize Automation-Gast-Agent in Ihren Vorlagen für das Klonen oder in WinPE installiert haben, können Sie mithilfe benutzerdefinierter Eigenschaften benutzerdefinierte Skripts innerhalb des Gastbetriebssystems einer bereitgestellten Maschine ausführen, nachdem die Maschine vollständig bereitgestellt wurde.

**Tabelle 2-15.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Besitzer der Maschine, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , zur lokalen Administratorengruppe auf der Maschine hinzuzufügen.
<code>VirtualMachine.Admin.AllowLogin</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Maschinenbesitzer zur Gruppe der lokalen Remotedesktopbenutzer, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , hinzuzufügen.
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Wenn der Gast-Agent als Dienst in einer Vorlage für das Klonen installiert ist, legen Sie diese Eigenschaft im Maschinen-Blueprint auf „True“ fest, um den Gast-Agent-Dienst auf Maschinen, die anhand dieser Vorlage geklont werden, zu aktivieren. Beim Starten der Maschine wird der Gast-Agent-Dienst gestartet. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um den Gast-Agent zu deaktivieren. Mit der Einstellung „False“ verwendet der erweiterte Klon-Workflow den Gast-Agent nicht für Aufgaben des Gastbetriebssystems, wodurch dessen Funktionalität auf <code>VMwareCloneWorkflow</code> reduziert wird. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf einen anderen Wert als „False“ festgelegt ist, sendet der erweiterte Klon-Workflow Arbeitselemente an den Gast-Agent.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine aktiv ist. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine nicht aktiv ist.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Definiert die Größe der Festplatte <i>N</i> in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte <i>G</i> festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> verwiesen wird. Dabei wird die Größe durch den Speicherwert im Blueprint angegeben, über den die Maschine bereitgestellt wird. Der Speicherwert in der Blueprint-Benutzeroberfläche überschreibt den Wert in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . Die Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> stellt stets die Summe der Eigenschaften <code>.DiskN.Size</code> zuzüglich der zugeteilten Größe für <code>VMware.Memory.Reservation</code> dar.



**Tabelle 2-15.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.Label	Gibt die Bezeichnung für die Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Für die Festplattenbezeichnung sind maximal 32 Zeichen zulässig. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent wird hiermit die Bezeichnung der Festplatte <i>N</i> einer Maschine im Gastbetriebssystem angegeben.
VirtualMachine.DiskN.Letter	Gibt den Laufwerksbuchstaben oder Einhängepunkt der Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Der Standardwert ist C. Um beispielsweise den Buchstaben D für die Festplatte 1 anzugeben, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft als <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> und geben Sie den Wert „D“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent gibt dieser Wert den Laufwerksbuchstaben oder Einhängepunkt an, unter dem die zusätzliche Festplatte <i>N</i> vom Gast-Agent im Gastbetriebssystem gemountet wird.
VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay	Gibt an, wie lange nach Abschluss der Anpassung gewartet werden soll, bevor die Anpassung des Gastbetriebssystems gestartet wird. Für diesen Wert ist das Format HH:MM:SS erforderlich. Wenn dieser Wert nicht festgelegt wird, wird der Standardwert von einer Minute (00:01:00) verwendet. Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht angeben, schlägt die Bereitstellung möglicherweise fehl, falls die virtuelle Maschine neu gestartet wird, bevor Arbeitselemente des Gast-Agents abgeschlossen sind.
VirtualMachine.Customize.WaitComplete	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.
VirtualMachine.SoftwareN.Name	Gibt den beschreibenden Namen der Softwareanwendung <i>N</i> oder eines Skripts an, die bzw. das während der Bereitstellung installiert oder ausgeführt werden soll. Dies ist eine optionale und rein informative Eigenschaft. Sie hat keine echte Funktion für den erweiterten Klon-Workflow oder den Gast-Agent, ist aber hilfreich für die benutzerdefinierte Softwareauswahl in einer Benutzeroberfläche oder für Berichte zur Softwarenutzung.
VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath	Gibt den vollständigen Pfad zum Installationskript einer Anwendung an. Bei dem Pfad muss es sich um einen gültigen absoluten Pfad wie er im Gastbetriebssystem angezeigt wird handeln und er muss den Namen der Skriptdatei enthalten.  Sie können benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript übergeben, indem Sie <i>{CustomPropertyName}</i> in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft <code>ActivationKey</code> mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code> . Der Gast-Agent führt den Befehl <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code> aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird.

**Tabelle 2-15.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

<b>Benutzerdefinierte Eigenschaft</b>	<b>Beschreibung</b>
VirtualMachine.SoftwareN.ISOName	Gibt den Pfad und den Dateinamen der ISO-Datei in Bezug auf das Stammverzeichnis des Datenspeichers an. Das Format lautet <i>/Ordnername/Unterordnername/Dateiname.iso</i> . Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.
VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation	Gibt den Speicherpfad an, der die ISO-Imagedatei enthält, die von der Anwendung oder dem Skript verwendet werden soll. Formatieren Sie den in der Hostreservierung angezeigten Pfad, wie beispielsweise <i>netapp-1:it_nfs_1</i> . Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen

Wenn die Bereitstellung fehlschlägt, führt vRealize Automation ein Rollback aller im Katalogelement enthaltenen Ressourcen durch. Bei Bereitstellungen mit mehreren Komponenten können Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaft verwenden, um die Standardeigenschaften zu überschreiben und um Informationen zum Debugging des Fehlers zu erhalten. Diese Eigenschaften werden idealerweise auf den gesamten Blueprint angewendet.

**Tabelle 2-16.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für Analyse-Bereitstellungen

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>_debug_deployment</code>	<p>Standardmäßig wird bei allen während eines Bereitstellungsprozesses erstellten Ressourcen ein Rollback durchgeführt, wenn die Bereitstellung fehlschlägt. Sie können das Standardverhalten überschreiben, indem Sie den Wert der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>_debug_deployment</code> auf <b>true</b> setzen. Wenn die Bereitstellung fehlschlägt, hindert die benutzerdefinierte Debugging-Eigenschaft die Ressourcen am Rollback, sodass Sie ermitteln können, welche Komponenten bei der Bereitstellung fehlgeschlagen haben. Der Benutzer kann auf keine der Komponenten im fehlgeschlagenen Katalogelement zugreifen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft wird also idealerweise während der Entwicklung und dem Testen neuer Anwendungs-Blueprints verwendet.</p> <p>Um die benutzerdefinierte Eigenschaft auf einen Anwendungs-Blueprint anzuwenden, fügen Sie <code>_debug_deployment</code> beim Erstellen oder Bearbeiten eines Anwendungs-Blueprints über die Registerkarte <b>Eigenschaften</b> zur Seite Blueprint-Eigenschaften hinzu.</p> <p>Diese Eigenschaft ist für Blueprints mit mehreren Komponenten (z. B. zusammengesetzte Blueprints) gedacht und wird bei der Anwendung auf eigenständige Blueprints ignoriert.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Blendet das Feld für den Bereitstellungsnamen in einem veröffentlichten, zusammengesetzten Blueprint im Formular mit den Bereitstellungsanforderungsdetails ein oder aus. Um die benutzerdefinierte Eigenschaft anzuwenden und den Bereitstellungsnamen im Anforderungsdetailformular anzuzeigen, fügen Sie <code>_deploymentName=true</code> beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints über die Registerkarte <b>Eigenschaften</b> zur Seite Blueprint-Eigenschaften hinzu. Standardmäßig ist die Eigenschaft auf „Falsch“ festgelegt, wodurch der Name der Bereitstellung unterdrückt wird.</p>

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke

Mit den benutzerdefinierten Eigenschaften von vRealize Automation für Netzwerke wird die Konfiguration für ein bestimmtes Netzwerkgerät auf einer Maschine festgelegt.

Netzwerkzuweisungen werden bei der Maschinenzuteilung vorgenommen. vRealize Automation ruft Netzwerkinformationen vom Blueprint ab. Wenn Sie mehrere Netzwerke zuweisen möchten, verwenden Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft `VirtualMachine.NetworkN.Name` für Ihren Maschinen-Blueprint. Wenn Sie keine benutzerdefinierten Eigenschaften angeben, wird nur ein Netzwerk zugewiesen, das mithilfe eines Round Robin-Verfahrens in Verbindung mit der gewählten Reservierung ausgewählt wird.

Für Maschinenkomponenten, die nicht über eine Registerkarte **Netzwerk** oder **Sicherheit** verfügen, können Sie benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerk und Sicherheit wie z. B. `VirtualMachine.Network0.Name` zu deren Registerkarte **Eigenschaften** in der Blueprint-Arbeitsfläche hinzufügen. Die Eigenschaften des NSX-Lastausgleichsdiensts betreffen jedoch nur vSphere-Maschinen.

---

**HINWEIS** Diese Informationen gelten für Amazon Web Services nicht.

---

Standardmäßig wird mit der Eigenschaft `VirtualMachine.Network0.Name` ein Netzwerkgerät für eine Maschine konfiguriert. Mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft `VirtualMachine.NetworkN.Name` können Sie zusätzliche Netzwerkgeräte konfigurieren, wobei *N* für die Netzwerknummer steht.

Netzwerkeigenschaften müssen fortlaufend durchnummeriert werden, beginnend mit 0. Wenn Sie beispielsweise benutzerdefinierte Eigenschaften nur für `VirtualMachine.Network0` und `VirtualMachine.Network2` angeben, werden die Eigenschaften für `VirtualMachine.Network2` ignoriert, da das vorausgehende Netzwerk, `VirtualMachine.Network1`, nicht angegeben wurde.

**Tabelle 2-17.** Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code>	Gibt die IP-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> in einer mit einer statischen IP-Adresse bereitgestellten Maschine an. Informationen für Amazon finden Sie unter <code>Amazon.elasticIpAddress.ipAddress</code> .
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code>	Gibt an, ob die MAC-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> generiert wird („generated“) oder benutzerdefiniert („static“) ist. Diese Eigenschaft ist für das Klonen verfügbar. Der Standardwert lautet „generated“. Mit dem Wert „static“ müssen Sie auch <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code> verwenden, um die MAC-Adresse anzugeben. Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code>	Gibt die MAC-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> an. Diese Eigenschaft ist für das Klonen verfügbar. Wenn <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> den Wert „generated“ hat, enthält diese Eigenschaft die generierte Adresse. Wenn <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> den Wert „static“ hat, enthält diese Eigenschaft die MAC-Adresse. Für virtuelle Maschinen, die auf ESX Server-Hosts bereitgestellt werden, muss die Adresse innerhalb des von VMware angegebenen Bereichs liegen. Weitere Informationen finden Sie in der vSphere-Dokumentation. Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.

**Tabelle 2-17.** Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.Name	<p>Gibt den Namen des Netzwerks an, mit dem eine Verbindung hergestellt werden soll. Beispielsweise das Netzwerkgerät <i>N</i>, mit dem eine Maschine verbunden wird. Dies entspricht einer Netzwerkkarte (Network Interface Card, NIC).</p> <p>Standardmäßig wird ein Netzwerk aus den in der Reservierung verfügbaren Netzwerkpfaden zugewiesen, in denen die Maschine bereitgestellt wird. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>.</p> <p>Sie können sicherstellen, dass ein Netzwerkgerät mit einem bestimmten Netzwerk verbunden wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerks in einer verfügbaren Reservierung festlegen. Wenn Sie beispielsweise als Eigenschaften <i>N</i>= 0 und 1 festlegen, erhalten Sie zwei NICs und deren zugewiesenen Wert, vorausgesetzt das Netzwerk ist in der zugeordneten Reservierung ausgewählt.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p> <p>Sie können diese Eigenschaft zu einer vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenkomponente in einem Blueprint hinzufügen.</p>
VirtualMachine.NetworkN.PortID	<p>Gibt die für das Netzwerkgerät <i>N</i> zu verwendende Port-ID an, wenn eine <code>dvPort</code>-Gruppe mit einem vSphere Distributed Switch verwendet wird.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>

**Tabelle 2-17.** Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.ProfileName	<p>Gibt den Namen eines Netzwerkprofils an, aus dem dem Netzwerkgerät <i>N</i> eine statische IP-Adresse zugewiesen werden soll oder aus dem der statische IP-Adressbereich bezogen werden soll, der dem Netzwerkgerät <i>N</i> einer geklonten Maschine zugewiesen werden kann. Dabei steht <i>N=0</i> für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn ein Netzwerkprofil im Netzwerkpfad der Reservierung angegeben wird, in dem die Maschine bereitgestellt wird, wird aus diesem Netzwerkprofil eine statische IP-Adresse zugewiesen. Sie können sicherstellen, dass eine statische IP-Adresse aus einem bestimmten Profil zugewiesen wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerkprofils festlegen.</p> <p>Beachten Sie, dass die Änderung dieses Eigenschaftswerts nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen hat.</p> <p>Mit der WIM-basierten Bereitstellung für virtuelle Maschinen können Sie mithilfe dieser Eigenschaft ein Netzwerkprofil und eine Netzwerkschnittstelle angeben. Sie können aber auch den Abschnitt „Netzwerk“ der Seite „Virtuelle Reservierung“ verwenden. Darüber hinaus können Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code> die Netzwerkschnittstelle einem virtuellen Netzwerk zuweisen.</p> <p>Die folgenden Attribute des Netzwerkprofils sind für die Zuweisung von statischen IP-Adressen in einem Klon-Blueprint verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p> <p>Sie können diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht verwenden, um einen Profilnamen für eine bedarfsgesteuerte NAT oder ein bedarfsgesteuertes geroutetes Netzwerk zu definieren. Da Profilnamen für bedarfsgesteuerte Netzwerke bei Zuteilungszeit generiert werden (bei der Bereitstellung), sind deren Namen beim Erstellen oder Bearbeiten des Blueprints unbekannt. Um Informationen von bedarfsgesteuerten Netzwerken von NSX anzugeben, verwenden Sie die entsprechende Netzwerkkomponenten in der Blueprint-Design-Arbeitsfläche für Ihre vSphere-Maschinenkomponenten.</p>

**Tabelle 2-17.** Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.Gateway</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</li> </ul>	<p>Konfiguriert Attribute des in <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> angegebenen Netzwerkprofils.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>
<code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.name</code>	<p>Gibt die vCloud Networking and Security-Lastausgleichspools an, denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugewiesen wird. Die virtuelle Maschine wird allen Dienstports von allen angegebenen Pools zugewiesen. Bei dem Wert handelt es sich um einen <i>Edge/Pool</i>-Namen oder eine durch Kommas getrennte Liste von <i>Edge/Pool</i>-Namen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p><b>HINWEIS</b> Sie können die IP-Adresse einer Maschine einem vorhandenen Lastenausgleichsdienst mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code> hinzufügen. vRealize Automation und NSX verwenden das erste Element des angegebenen Edge-Lastausgleichsdienst-Pools, um den Port des neuen Elements zu ermitteln und die Porteinstellungen zu überwachen. Für NSX 6.2 muss jedoch die Porteinstellung für das Element nicht angegeben werden. Um Bereitstellungsfehler zu vermeiden, wenn <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code> mit NSX 6.2 zum Hinzufügen einer Maschine zu einem bestehenden Pool verwendet wird, müssen Sie einen Portwert für das erste Element des Lastausgleichsdienst-Pools in NSX angeben.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen einer benutzerdefinierten Eigenschaft erstellen. Beispielsweise werden mit den folgenden Eigenschaften Lastausgleichspools aufgelistet, die zur allgemeinen Verwendung und für Maschinen mit hohen, mäßigen und niedrigen Leistungsanforderungen eingerichtet sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</code></li> </ul>

**Tabelle 2-17.** Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VCNS.SecurityGroup.Names.name	<p>Gibt die vCloud Networking and Security-Sicherheitsgruppe(n) an, der bzw. denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugewiesen wird. Bei dem Wert handelt es sich um einen Sicherheitsgruppennamen oder eine durch Kommas getrennte Liste von Sicherheitsgruppennamen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen der Eigenschaft erstellen, die separat oder kombiniert verwendet werden können. Beispielsweise können mit den folgenden Eigenschaften Sicherheitsgruppen aufgelistet werden, die zur allgemeinen Verwendung, für die Vertriebsmitarbeiter und für den Support gedacht sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names</li> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names.sales</li> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names.support</li> </ul>
VCNS.SecurityTag.Names.name	<p>Gibt das vCloud Networking and Security-Sicherheitstag bzw. die -Sicherheitstags an, dem bzw. denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugeordnet wird. Bei dem Wert handelt es sich um einen Sicherheits-Tag-Namen oder eine durch Kommas getrennte Liste von Sicherheits-Tag-Namen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen der Eigenschaft erstellen, die separat oder kombiniert verwendet werden können. Beispielsweise können mit den folgenden Eigenschaften Sicherheits-Tags aufgelistet werden, die zur allgemeinen Verwendung, für die Vertriebsmitarbeiter und für den Support gedacht sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names</li> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names.sales</li> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names.support</li> </ul>

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE-Bereitstellung

PXE ist die einzige Bereitstellungsmethode, die für Cisco UCS Manager unterstützt wird. Mit dem Network Bootstrap-Programm können Sie zusammen mit benutzerdefinierten Eigenschaften von vRealize Automation die WIM-, SCCM- oder Linux Kickstart-Bereitstellung starten. Mithilfe benutzerdefinierter Eigenschaften können Sie auch Ihre eigenen PowerShell-Skripts aufrufen. Für die Linux Kickstart-Bereitstellung sind keine benutzerdefinierten Eigenschaften erforderlich.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Bereitstellung mit PowerShell-Skripts

Mit diesen Eigenschaften können Sie PowerShell-Skripts aufrufen.



**Tabelle 2-18.** Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Aufrufen von PowerShell-Skripts

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
Pxe.Setup.ScriptName	Gibt ein benutzerdefiniertes EPI PowerShell-Skript an, das auf der Maschine ausgeführt werden soll, bevor sie vom PXE Network Bootstrap-Programm gestartet wird. Dieser Wert ist der Name, der dem Skript beim Hochladen in den Model Manager zugewiesen ist, wie beispielsweise <code>setup.ps1</code> .
Pxe.Clean.ScriptName	Gibt den Namen eines im vRealize Automation Model Manager installierten EPI PowerShell-Skripts an, das auf der Maschine nach deren Bereitstellung ausgeführt werden soll. Dieser Wert ist der Name, der dem Skript beim Hochladen in den Model Manager zugewiesen ist, wie beispielsweise <code>clean.ps1</code> .

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und SCCM-Bereitstellung

Diese Eigenschaften können Sie für die PXE- und SCCM-Bereitstellung verwenden.

**Tabelle 2-19.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und SCCM-Bereitstellung

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
SCCM.Collection.Name	Gibt den Namen der SCCM-Kollektion an, die die Aufgabenabfolge für die Betriebssystembereitstellung enthält.
SCCM.Server.Name	Gibt den vollqualifizierten Domännennamen des SCCM-Servers an, auf dem die Kollektion gespeichert ist, wie beispielsweise „lab-sccm.lab.local“.
SCCM.Server.SiteCode	Gibt den Standortcode des SCCM-Servers an.
SCCM.Server.UserName	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf den SCCM-Server an.
SCCM.Server.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>SCCM.Server.UserName</code> an.
SCCM.CustomVariable.	Gibt den Wert einer benutzerdefinierten Variablen an, wobei <i>Name</i> der Name einer benutzerdefinierten Variable ist, die für die SCCM-Aufgabenabfolge verfügbar gemacht werden soll, nachdem die bereitgestellte Maschine bei der SCCM-Kollektion registriert wurde. Dieser Wert wird durch die von Ihnen ausgewählte benutzerdefinierte Variable bestimmt. Wenn Ihre Integration dies erfordert, können Sie mithilfe von <code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code> das Präfix <code>SCCM.CustomVariable.</code> aus Ihrer benutzerdefinierten Variablen entfernen.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung

Diese Eigenschaften können Sie für die PXE- und WIM-Bereitstellung verwenden.

**Tabelle 2-20.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
Image.Network.Letter	Gibt den Laufwerksbuchstaben an, dem der WIM-Image-Pfad auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet wird. Der Standardwert ist „K“.
Image.WIM.Path	Gibt den UNC-Pfad zur WIM-Datei an, aus der bei der WIM-basierten Bereitstellung ein Image extrahiert wird. Das Pfadformat ist <code>\\server\share\$</code> , beispielsweise <code>\\lab-ad\dfs\$</code> .

**Tabelle 2-20.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
Image.WIM.Name	Gibt den Namen der WIM-Datei (z. B. win2k8.wim) an, deren Speicherort mit der Eigenschaft Image.WIM.Path festgelegt wird.
Image.WIM.Index	Gibt den verwendeten Index zum Extrahieren des korrekten Images aus der WIM-Datei an.
Image.Network.User	Gibt den Benutzernamen an, mit dem der WIM-Image-Pfad (Image.WIM.Path) einem Netzlaufwerk auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet werden soll. Dies ist in der Regel ein Domänenkonto mit Zugriff auf die Netzwerkfreigabe.
Image.Network.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft Image.Network.User an.
SysPrep.Section.Key ■ SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword ■ SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword ■ SysPrep.GuiUnattended.TimeZone	<p>Gibt Informationen an, die der SysPrep-Antwortdatei auf Maschinen während der WinPE-Phase der Bereitstellung hinzugefügt werden sollen. Bereits in der SysPrep-Antwortdatei vorhandene Informationen werden von diesen benutzerdefinierten Eigenschaften überschrieben. <i>Section</i> steht für den Namen des Abschnitts der SysPrep-Antwortdatei, wie beispielsweise „GuiUnattended“ oder „UserData“. <i>Key</i> steht für einen Schlüsselnamen im Abschnitt. Um beispielsweise als Zeitzone einer bereitgestellten Maschine Westpazifik (Normalzeit) festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft „GuiUnattended.UserData.TimeZone“ und legen Sie „275“ als Wert fest.</p> <p>Eine vollständige Aufstellung der Abschnitte, Schlüssel und akzeptierten Werte finden Sie in der Dokumentation zum Systemvorbereitungsdienstprogramm (SysPrep) für Windows.</p> <p>Die folgenden <i>Section.Key</i>-Kombinationen können für die WIM-basierte Bereitstellung angegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ GuiUnattended               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ AdminPassword</li> <li>■ EncryptedAdminPassword</li> <li>■ TimeZone</li> </ul> </li> <li>■ UserData               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ProductKey</li> <li>■ FullName</li> <li>■ ComputerName</li> <li>■ OrgName</li> </ul> </li> <li>■ Identification               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DomainAdmin</li> <li>■ DomainAdminPassword</li> <li>■ JoinDomain</li> <li>■ JoinWorkgroup</li> </ul> </li> </ul>
Sysprep.Identification.DomainAdmin	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf die Zieldomäne in Active Directory an. Schließen Sie die Benutzerdomäne nicht in die Anmeldedaten ein, die Sie an vCloud Director oder vCloud Air senden.
Sysprep.Identification.DomainAdminPassword	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft Sysprep.Identification.DomainAdmin an.
Sysprep.Identification.JoinDomain	Gibt den Namen der Domäne an, der in Active Directory beigetreten werden soll.
Sysprep.Identification.JoinWorkgroup	Gibt den Namen der Arbeitsgruppe an, der beigetreten werden soll, wenn keine Domäne verwendet wird.

**Tabelle 2-20.** Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
SysPrep.UserData.ComputerName	Gibt einen Maschinennamen an, wie beispielsweise „lab-client005“.
SysPrep.UserData.FullName	Gibt den vollständigen Namen eines Benutzers an.
SysPrep.UserData.OrgName	Gibt den Organisationsnamen des Benutzers an.
SysPrep.UserData.ProductKey	Gibt den Windows-Product Key an.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager bereitstellen können.

**Tabelle 2-21.** Für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.EPI.Type	Gibt den External Provisioning Infrastructure-Typ an.
VirtualMachine.Admin.Owner	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
BMC.Software.Install	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager zu aktivieren.
EPI.Server.Name	Gibt den Namen des External Provisioning Infrastructure-Servers an, wie beispielsweise den Namen des Servers, der BMC BladeLogic hostet. Wenn mindestens ein allgemeiner BMC EPI-Agent installiert wurde, ohne einen BMC BladeLogic Configuration Manager-Host anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen.  Wenn nur dedizierte BMC EPI-Agents für bestimmte BMC BladeLogic Configuration Manager-Hosts installiert wurden, muss dieser Wert genau mit dem für einen dieser Agents konfigurierten Servernamen übereinstimmen.
BMC.Service.Profile	Gibt den Namen des Standardauthentifizierungsprofils auf dem BMC BladeLogic-Server an.

**Tabelle 2-21.** Für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
BMC.Software.BatchLocation	Gibt den Speicherort bei der Konfiguration von BMC BladeLogic an, in dem Softwareaufträge bereitgestellt werden. Dieser Wert muss mit dem entsprechenden Wert von Vrm.Software.IdNNNN übereinstimmen. Ein gültiger Wert wäre beispielsweise /Application Deployment.
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (VirtualMachineGuestOsIdentifier) an, mit der vCenter Server die Maschine erstellt. Diese Betriebssystemversion muss mit der Betriebssystemversion übereinstimmen, die auf der bereitgestellten Maschine installiert werden soll. Administratoren können Eigenschaftsgruppen mithilfe mehrerer Eigenschaftensätze erstellen, wie beispielsweise VMware[OS_Version]Properties. Diese Eigenschaftensätze sind vordefiniert und enthalten die korrekten Werte für VMware.VirtualCenter.OperatingSystem. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.  Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp VirtualMachineGuestOsIdentifier in der vSphere API/SDK-Dokumentation. Eine Liste der aktuell akzeptierten Werte finden Sie in der vCenter Server-Dokumentation.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften, um BMC BladeLogic Configuration Manager-Softwareaufträge verfügbar zu machen

Konfigurieren Sie BMC BladeLogic Configuration Manager-Aufträge für vRealize Automation-Integrationen. Stellen Sie alle Softwareaufträge den Benutzern, die Maschinen anfordern, zur Auswahl zur Verfügung, oder geben Sie einen Softwareauftrag an, der auf alle Maschinen angewendet werden soll, die über den Blueprint bereitgestellt werden.

**Tabelle 2-22.** Benutzerdefinierte Eigenschaften, um Softwareaufträge verfügbar zu machen

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
LoadSoftware	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Softwareinstallationsoptionen zu aktivieren.
Vrm.Software.IdNNNN	Gibt einen Softwareauftrag oder eine Softwarerichtlinie an, die auf alle Maschinen, die über den Blueprint bereitgestellt werden, angewendet werden soll. Legen Sie diesen Wert auf job_type=job_path fest, wobei job_type für den BMC BladeLogic-Auftragstyp und job_path für den Speicherort des Auftrags in BMC BladeLogic steht, wie beispielsweise 4=/Utility/putty. NNNN ist eine Zahl zwischen 1000 und 1999. Die erste Eigenschaft muss mit 1000 beginnen und für jede zusätzliche Eigenschaft muss eine Erhöhung in numerischer Reihenfolge durchgeführt werden.  <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – AuditJob</li> <li>2 – BatchJob</li> <li>3 – ComplianceJob</li> <li>4 – DeployJob</li> <li>5 – FileDeployJob</li> <li>6 – NSHScriptJob</li> <li>7 – PatchAnalysisJob</li> <li>8 – SnapshotJob</li> </ul>

## Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager

Sie können auch optionale benutzerdefinierte Eigenschaften verwenden, die häufig zusammen mit BMC BladeLogic Configuration Manager-Blueprints verwendet werden.

**Tabelle 2-23.** Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager

Eigenschaft	Definition
BMC.AddServer.Delay	Gibt an, wie viele Sekunden gewartet werden soll, bevor die Maschine zu BMC BladeLogic Configuration Manager hinzugefügt wird. Die Standardeinstellung ist 30.
BMC.AddServer.Retry	Gibt an, wie viele Sekunden gewartet werden soll, bevor der Vorgang erneut versucht wird, falls der erste Versuch, die Maschine zu BMC BladeLogic Configuration Manager hinzuzufügen, fehlgeschlagen ist. Die Standardeinstellung ist 100.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für die Integration von HP Server Automation bereitstellen können. Einige benutzerdefinierte Eigenschaften sind für die Integration von HP Server Automation erforderlich. Andere benutzerdefinierte Eigenschaften sind optional.

### Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften sind erforderlich, damit ein Blueprint mit HP Server Automation verwendet werden kann.

**Tabelle 2-24.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Eigenschaft	Definition
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (VirtualMachineGuestOsIdentifier) an, mit der vCenter Server die Maschine erstellt. Diese Betriebssystemversion muss mit der Betriebssystemversion übereinstimmen, die auf der bereitgestellten Maschine installiert werden soll. Administratoren können Eigenschaftsgruppen mithilfe mehrerer Eigenschaftensätze erstellen, wie beispielsweise VMware[OS_Version]Properties. Diese Eigenschaftensätze sind vordefiniert und enthalten die korrekten Werte für VMware.VirtualCenter.OperatingSystem. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.
VirtualMachine.EPI.Type	Gibt den External Provisioning Infrastructure-Typ an.
EPI.Server.Name	Gibt den Namen des External Provisioning Infrastructure-Servers an, wie beispielsweise den Namen des Servers, der BMC BladeLogic hostet. Wenn mindestens ein allgemeiner BMC EPI-Agent installiert wurde, ohne einen BMC BladeLogic Configuration Manager-Host anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen.

**Tabelle 2-24.** Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation (Fortsetzung)

Eigenschaft	Definition
Opaware.Software.Install	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um HP Server Automation das Installieren von Software zu erlauben.
Opaware.Server.Name	Gibt den vollqualifizierten Namen des HP Server Automation-Servers an.
Opaware.Server.Username	Gibt den Benutzernamen an, der bereitgestellt wird, wenn eine Kennwortdatei im Agent-Verzeichnis erstellt wurde, wie beispielsweise „opswareadmin“. Für diesen Benutzernamen ist Administratorzugriff auf die HP Server Automation-Instanz erforderlich.
Opaware.BootImage.Name	Gibt den Wert für das Start-Image gemäß der Definition in HP Server Automation für das 32-Bit-WinPE-Image an, beispielsweise „winpe32“. Diese Eigenschaft ist bei der Bereitstellung mittels Klonen nicht erforderlich.
Opaware.Customer.Name	Gibt den Wert für den Kundennamen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „MyCompanyName“.
Opaware.Facility.Name	Gibt den Wert für den Facility-Namen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Cambridge“.
Opaware.Machine.Password	Gibt das standardmäßige lokale Administratorkennwort für ein Betriebssystemsequenz-WIM-Image wie etwa Opaware.OSSequence.Name gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „P@ssword1“.
Opaware.OSSequence.Name	Gibt den Wert für den Namen der Betriebssystemsequenz gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Windows 2008 WIM“.
Opaware.Realm.Name	Gibt den Wert für den Bereichsnamen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Production“.
Opaware.Register.Timeout	Gibt an, wie lange in Sekunden gewartet werden soll, bis die Erstellung eines Bereitstellungsauftrags abgeschlossen ist.
VirtualMachine.CDRom.Attach	Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Maschine ohne CD-ROM-Gerät bereitzustellen. Der Standardwert ist „True“.
Linux.ExternalScript.Name	Gibt den Namen eines optionalen Anpassungsskripts an, wie beispielsweise config.sh, das der Linux-Gast-Agent nach der Installation des Betriebssystems ausführt. Diese Eigenschaft ist für über Vorlagen geklonte Linux-Maschinen verfügbar, auf denen der Linux-Agent installiert ist.
Linux.ExternalScript.LocationType	Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft Linux.ExternalScript.Name benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“.
Linux.ExternalScript.Path	Gibt den lokalen Pfad zum Linux-Anpassungsskript oder den Exportpfad zur Linux-Anpassung auf dem NFS-Server an. Dieser Wert muss mit einem Schrägstrich beginnen und darf den Dateinamen nicht enthalten, wie beispielsweise /scripts/linux/config.sh.

## Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften sind optional, damit ein Blueprint mit HP Server Automation verwendet werden kann.

**Tabelle 2-25.** Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Eigenschaft	Definition
Opsware.ProvFail.Notify	(Optional) Gibt die Benachrichtigungs-E-Mail-Adresse für HP Server Automation für den Fall eines Bereitstellungsfehlers an, wie beispielsweise „provisionfail@lab.local“.
Opsware.ProvFail.Notify	(Optional) Gibt den HP Server Automation-Benutzer an, an den das Besitzrecht übertragen wird, falls die Bereitstellung fehlschlägt.
Opsware.ProvSuccess.Notify	(Optional) Gibt die Benachrichtigungs-E-Mail-Adresse für HP Server Automation im Falle einer erfolgreichen Bereitstellung an.
Opsware.ProvSuccess.Owner	(Optional) Gibt den HP Server Automation-Benutzer an, an den das Besitzrecht im Falle einer erfolgreichen Bereitstellung übertragen wird.

## Benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen HP Server Automation-Softwareaufträge verfügbar gemacht werden

Je nachdem, wie Ihr Fabric-Administrator HP Server Automation-Aufträge für die vRealize Automation-Integration konfiguriert, können Sie möglicherweise wahlweise alle Softwareaufträge den Benutzern, die Maschinen anfordern, zur Auswahl zur Verfügung stellen, oder Sie können Aufträge angeben, die auf alle Maschinen angewendet werden sollen, die über Ihren Blueprint bereitgestellt werden.

**Tabelle 2-26.** Benutzerdefinierte Eigenschaften, um Softwareaufträge verfügbar zu machen

Eigenschaft	Definition
LoadSoftware	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Softwareinstallationsoptionen zu aktivieren.
Vrm.Software.Id	(Optional) Gibt eine HP Server Automation-Richtlinie an, die auf alle Maschinen, die über den Blueprint bereitgestellt werden, angewendet werden soll. <i>NNNN</i> ist eine Zahl zwischen 1000 und 1999. Die erste Eigenschaft muss mit 1000 beginnen und für jede zusätzliche Eigenschaft muss eine Erhöhung in numerischer Reihenfolge durchgeführt werden.





# Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach dem Namen

---

# 3

Mithilfe von benutzerdefinierten Eigenschaften können Sie zusätzliche vRealize Automation-Steuerelemente bereitstellen.

Benutzerdefinierte Eigenschaften wurden hier nach dem Namen gruppiert. Nach der Funktion gruppierte benutzerdefinierte Eigenschaften finden Sie unter [Kapitel 2, „Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach der Funktion“](#), auf Seite 15.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A“](#), auf Seite 58
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B“](#), auf Seite 58
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C“](#), auf Seite 59
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E“](#), auf Seite 60
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H“](#), auf Seite 61
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I“](#), auf Seite 61
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L“](#), auf Seite 63
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M“](#), auf Seite 63
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O“](#), auf Seite 64
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P“](#), auf Seite 65
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R“](#), auf Seite 65
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S“](#), auf Seite 66
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V“](#), auf Seite 68
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X“](#), auf Seite 94

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „A“ beginnen.

**Tabelle 3-1.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A

Eigenschaft	Beschreibung
<code>AD.Lookup.Department</code>	Gibt den Kostenstellenwert an, der in einer an Genehmiger gesendeten Benachrichtigungs-E-Mail enthalten ist. Dieser Eigenschaftswert muss im Blueprint angegeben werden.
<code>amazon.AmazonEC2Config.ServiceURL</code>	Gibt die URL für den Amazon-Konfigurationsdienst für Amazon GovCloud an, beispielsweise <code>amazon.AmazonEC2Config.ServiceURL=https://ec2.us-gov-west-1.amazonaws.com</code> .
<code>amazon.ElasticLoadBalancingConfig.ServiceURL</code>	Gibt die URL für den Amazon-Lastausgleichskonfigurationsdienst für Amazon GovCloud an, beispielsweise <code>amazon.ElasticLoadBalancingConfig.ServiceURL=https://elasticloadbalancing.us-gov-west-1.amazonaws.com</code> .
<code>Amazon.ElasticLoadBalancer.Names</code>	Weist über einen Blueprint bereitgestellte Maschinen den elastischen Lastausgleichsmodulen zu, die mit den angegebenen Werten übereinstimmen. Diese Eigenschaft kann für vSphere-, Amazon- und Hyper-V-Konfigurationen verwendet werden.
<code>Amazon.Instance.Id</code>	Gibt die Amazon-Instanz-ID einer Maschine an, die auf einem Amazon EC2-Endpoint bereitgestellt wird. Diese Eigenschaft kann für vSphere- und Amazon-Konfigurationen verwendet werden.
<code>Amazon.elasticIpAddress.ipAddress</code>	Gibt die Amazon-IP-Adresse an, wobei <i>ipAddress</i> die spezifische IP-Adresse ist, die der Instanz zugewiesen werden soll.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „B“ beginnen.

**Tabelle 3-2.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B

Eigenschaft	Definition
<code>BMC.AddServer.Delay</code>	Gibt an, wie viele Sekunden gewartet werden soll, bevor die Maschine zu BMC BladeLogic Configuration Manager hinzugefügt wird. Die Standardeinstellung ist 30.
<code>BMC.AddServer.Retry</code>	Gibt an, wie viele Sekunden gewartet werden soll, bevor der Vorgang erneut versucht wird, falls der erste Versuch, die Maschine zu BMC BladeLogic Configuration Manager hinzuzufügen, fehlgeschlagen ist. Die Standardeinstellung ist 100.
<code>BMC.Service.Profile</code>	Gibt den Namen des Standardauthentifizierungsprofils auf dem BMC BladeLogic-Server an.
<code>BMC.Software.BatchLocation</code>	Gibt den Speicherort bei der Konfiguration von BMC BladeLogic an, in dem Softwareaufträge bereitgestellt werden. Dieser Wert muss mit dem entsprechenden Wert von <code>Vrm.Software.IdNNNN</code> übereinstimmen. Ein gültiger Wert wäre beispielsweise <code>/Application Deployment</code> .
<code>BMC.Software.Install</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager zu aktivieren.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „C“ beginnen.

**Tabelle 3-3.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C

Eigenschaft	Definition
<code>Cisco.Organization.Dn</code>	Gibt den Distinguished Name (DN) der Cisco UCS Manager-Organisation an, in der über die Business-Gruppe bereitgestellte Cisco UCS-Maschinen platziert werden. Beispielsweise „org-root/org-Engineering“. Wenn die angegebene Organisation nicht in der Cisco UCS Manager-Instanz vorhanden ist, von der die Maschine verwaltet wird, schlägt die Bereitstellung fehl. Diese Eigenschaft ist nur für Business-Gruppen verfügbar.
<code>CloneFrom</code>	Gibt den Namen einer vorhandenen Maschine oder eines vorhandenen Virtualisierungsplattformobjekts an, die bzw. das geklont werden soll. Beispielsweise eine Vorlage in vCenter Server wie etwa „Win2k8tmpl“.
<code>CloneSpec</code>	Gibt den Namen einer Anpassungsspezifikation auf einer geklonten Maschine an. Beispielsweise ein vordefiniertes SysPrep-Objekt in vCenter Server wie etwa „Win2k Customization Spec“. Der Standardwert ist im Blueprint angegeben.
<code>Command.DiskPart.Options</code>	Wenn Sie die WIM-basierte virtuelle Bereitstellung auf ESX Server-Hosts verwenden, legen Sie diese Eigenschaft auf „Align=64“ fest, um beim Formatieren und Partitionieren der Festplatte der Maschine die empfohlenen Ausrichtungparameter zu verwenden. Diese Eigenschaft ist für die physische Bereitstellung nicht verfügbar.
<code>Command.FormatDisk.Options</code>	Wenn Sie die WIM-basierte virtuelle Bereitstellung auf ESX Server-Hosts verwenden, legen Sie diese Eigenschaft auf „/A:32K“ fest, um beim Formatieren und Partitionieren der Festplatte der Maschine die empfohlenen Ausrichtungparameter zu verwenden. Diese Eigenschaft ist für die physische Bereitstellung nicht verfügbar.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „E“ beginnen.

**Tabelle 3-4.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E

Eigenschaft	Definition
<code>EPI.Server.Collection</code>	Gibt den Namen der Citrix Provisioning-Kollektion an, für die die Maschine registriert werden soll.
<code>EPI.Server.Name</code>	<p>Gibt den Namen des External Provisioning Infrastructure-Servers an, wie beispielsweise den Namen des Servers, der BMC BladeLogic hostet. Wenn mindestens ein allgemeiner BMC EPI-Agent installiert wurde, ohne einen BMC BladeLogic Configuration Manager-Host anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen.</p> <p>Wenn nur dedizierte BMC EPI-Agents für bestimmte BMC BladeLogic Configuration Manager-Hosts installiert wurden, muss dieser Wert genau mit dem für einen dieser Agents konfigurierten Servernamen übereinstimmen.</p> <p>Gibt den Namen des Servers an, der HP Server Automation hostet. Wenn mindestens ein allgemeiner Opsware EPI-Agent installiert wurde, ohne einen Server Automation-Server anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen.</p> <p>Wenn nur dedizierte EPI-Agents für bestimmte HP Server Automation-Server installiert wurden, muss dieser Wert genau mit dem für einen dieser Agents konfigurierten Servernamen übereinstimmen.</p> <p>Wenn mindestens ein allgemeiner EPI-Agent des entsprechenden Typs (<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>) installiert wurde, ohne einen Server anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen. Wenn nur dedizierte EPI-Agents für bestimmte Server des entsprechenden Typs installiert wurden, muss dieser Wert genau mit dem für einen dieser Agents konfigurierten Servernamen übereinstimmen.</p>
<code>EPI.Server.Port</code>	Gibt den Port an, über den der Provisioning Server kontaktiert werden soll. Wenn Sie einen Citrix Provisioning Server verwenden, geben Sie diese Eigenschaft nicht an, um den Standardportwert 54321 zu verwenden.
<code>EPI.Server.Site</code>	Gibt den Namen der Citrix Provisioning-Site an, die die Kollektion und den Store enthält, die mit den Eigenschaften <code>EPI.Server.Collection</code> und <code>EPI.Server.Store</code> identifiziert werden, wie beispielsweise „site1“.
<code>EPI.Server.Store</code>	Gibt den Namen des Citrix Provisioning-Stores an, der die vDisk enthält, die mit der Eigenschaft <code>EPI.Server.VDiskName</code> identifiziert wird, wie beispielsweise „store1“.
<code>EPI.Server.VDiskName</code>	Gibt den Namen der Citrix Provisioning vDisk an, über die bereitgestellt werden soll, wie beispielsweise „disk1“.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „H“ beginnen.

**Tabelle 3-5.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H

Eigenschaft	Definition
Hostname	Gibt den Namen der Hostmaschine an und überschreibt den generierten Maschinennamen in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Name</code> . Wenn <code>Hostname</code> nicht verwendet wird, wird der Wert <code>VirtualMachine.Admin.Name</code> als Maschinename verwendet.
<code>Hyperv.Network.Type</code>	Gibt den Netzwerkadapertyp der virtuellen Maschine an. Diese Eigenschaft kann nur zusammen mit <code>Hyper-V</code> verwendet werden. Der Standardwert ist „Synthetic“. Der Legacy-Wert ist nicht mit WinXP- oder Server 2003 x64-Gastbetriebssystemen kompatibel.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „I“ beginnen.

**Tabelle 3-6.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I

Eigenschaft	Definition
<code>Image.ISO.Location</code>	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Speicherort des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code> . Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich. Für die virtuelle Bereitstellung mit vCenter Server ist dies der Name eines Datenspeichers in der Instanz, auf den die Bereitstellungs-Computing-Ressource zugreifen kann. Für die virtuelle Bereitstellung mit XenServer ist dies der Name eines Speicher-Repositorys. Für die physische Bereitstellung ist dies die HTTP-URL des Image-Speicherorts mit Webzugriff.
<code>Image.ISO.Name</code>	Bei den Werten für diese Eigenschaft wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Gibt den Namen des ISO-Images an, von dem aus gestartet werden soll, wie beispielsweise „/ISO/Microsoft/WinPE.iso“. Das Format dieses Werts hängt von Ihrer Plattform ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihre Plattform. Diese Eigenschaft ist für die WIM-basierte Bereitstellung, die Linux Kickstart- und die autoYaST-Bereitstellung sowie für die SCCM-basierte Bereitstellung erforderlich. Für die virtuelle Bereitstellung mit vCenter Server bezeichnet dieser Wert den Pfad zum Image in dem von <code>Image.ISO.Location</code> angegebenen Datenspeicher, wie beispielsweise <code>/MyISOs/Microsoft/MSDN/win2003.iso</code> . Für diesen Wert müssen Schrägstriche verwendet werden, und außerdem muss dieser Wert mit einem Schrägstrich beginnen. Für die virtuelle Bereitstellung mit XenServer bezeichnet dieser Wert den Namen des Images in dem durch <code>Image.ISO.Location</code> angegebenen Speicher-Repository. Für die virtuelle Bereitstellung mit Hyper-V gibt dieser Wert den vollständigen lokalen Pfad zum Image an. Für die physische Bereitstellung gibt dieser Wert den Dateinamen des Images an.

**Tabelle 3-6.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I (Fortsetzung)

<b>Eigenschaft</b>	<b>Definition</b>
<code>Image.ISO.UserName</code>	Gibt den Benutzernamen für den Zugriff auf die CIFS-Freigabe im Format <i>username@domain</i> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
<code>Image.ISO.Password</code>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Image.ISO.UserName</code> an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
<code>Image.WIM.Path</code>	Gibt den UNC-Pfad zur WIM-Datei an, aus der bei der WIM-basierten Bereitstellung ein Image extrahiert wird. Das Pfadformat ist <code>\\server\share\$</code> , beispielsweise <code>\\lab-ad\dfs\$</code> .
<code>Image.WIM.Name</code>	Gibt den Namen der WIM-Datei (z. B. <code>win2k8.wim</code> ) an, deren Speicherort mit der Eigenschaft <code>Image.WIM.Path</code> festgelegt wird.
<code>Image.WIM.Index</code>	Gibt den verwendeten Index zum Extrahieren des korrekten Images aus der WIM-Datei an.
<code>Image.Network.User</code>	Gibt den Benutzernamen an, mit dem der WIM-Image-Pfad ( <code>Image.WIM.Path</code> ) einem Netzlaufwerk auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet werden soll. Dies ist in der Regel ein Domänenkonto mit Zugriff auf die Netzwerkfreigabe.
<code>Image.Network.Password</code>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Image.Network.User</code> an.
<code>Image.Network.Letter</code>	Gibt den Laufwerksbuchstaben an, dem der WIM-Image-Pfad auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet wird. Der Standardwert ist „K“.
<code>Infrastructure.Admin.MachineObjectOU</code>	Gibt die Organisationseinheit (Organizational Unit, OU) der Maschine an. Wenn Maschinen durch die Business-Gruppen-OU in der erforderlichen OU platziert werden, wird diese Eigenschaft nicht benötigt.
<code>Infrastructure.Admin.ADUser</code>	Gibt die Benutzer-ID des Domänenadministrators an. Mithilfe dieses Bezeichners werden Active Directory-Benutzer und -Gruppen abgefragt, wenn keine anonyme Bindung verwendet werden kann.
<code>Infrastructure.Admin.ADPassWord</code>	Gibt das Kennwort für die Domänenadministrator-Benutzer-ID <code>Infrastructure.Admin.ADUser</code> an.
<code>Infrastructure.Admin.DefaultDomain</code>	Gibt die Standarddomäne auf der Maschine an.
<code>Infrastructure.ResourcePool.Name</code>	Gibt ggf. den Ressourcenpool an, zu der die Maschine gehört. Der Standardwert ist der Wert, der in der Reservierung angegeben ist, über die die Maschine bereitgestellt wurde.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „L“ beginnen.

**Tabelle 3-7.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L

Eigenschaft	Beschreibung
Linux.ExternalScript.LocationType	Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“. Darüber hinaus müssen Sie mit der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Path</code> den Skriptspeicherort angeben. Wenn der Speicherorttyp „nfs“ lautet, sollten Sie auch die Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Server</code> verwenden.
Linux.ExternalScript.Name	Gibt den Namen eines optionalen Anpassungsskripts an, wie beispielsweise <code>config.sh</code> , das der Linux-Gast-Agent nach der Installation des Betriebssystems ausführt. Diese Eigenschaft ist für über Vorlagen geklonte Linux-Maschinen verfügbar, auf denen der Linux-Agent installiert ist. Wenn Sie ein externes Skript angeben, müssen Sie auch mithilfe der Eigenschaften <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> und <code>Linux.ExternalScript.Path</code> dessen Speicherort definieren.
Linux.ExternalScript.Path	Gibt den lokalen Pfad zum Linux-Anpassungsskript oder den Exportpfad zur Linux-Anpassung auf dem NFS-Server an. Dieser Wert muss mit einem Schrägstrich beginnen und darf den Dateinamen nicht enthalten, wie beispielsweise <code>/scripts/linux/config.sh</code> .
Linux.ExternalScript.Server	Gibt den Namen des NFS-Servers an, wie beispielsweise „lab-ad.lab.local“, auf dem das in <code>Linux.ExternalScript.Name</code> angegebene externe Linux-Anpassungsskript gespeichert ist.
LoadSoftware	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Softwareinstallationsoptionen zu aktivieren.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „M“ beginnen.

**Tabelle 3-8.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M

Eigenschaft	Beschreibung
MaximumProvisionedMachines	Gibt die maximale Anzahl von verknüpften Klonen für einen Snapshot der virtuellen Maschine an. Der Standardwert ist „unlimited“.
Machine.SSH	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Option <b>Verbindungsherstellung mithilfe von SSH</b> auf der Seite „Elemente“ von vRealize Automation für Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt wurden, zu aktivieren. Wenn diese Eigenschaft auf „True“ festgelegt ist und die Option <b>Verbinden via RDP oder SSH</b> der Maschine im Blueprint aktiviert ist, wird für alle Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt werden, die Option <b>Verbindungsherstellung mithilfe von SSH</b> für berechnete Benutzer angezeigt.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „O“ beginnen.

**Tabelle 3-9.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O

Eigenschaft	Beschreibung
Opware.BootImage.Name	Gibt den Wert für das Start-Image gemäß der Definition in HP Server Automation für das 32-Bit-WinPE-Image an, beispielsweise „winpe32“. Diese Eigenschaft ist bei der Bereitstellung mittels Klonen nicht erforderlich.
Opware.Customer.Name	Gibt den Wert für den Kundennamen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „MyCompanyName“.
Opware.Facility.Name	Gibt den Wert für den Facility-Namen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Cambridge“.
Opware.Machine.Password	Gibt das standardmäßige lokale Administratorkennwort für ein Betriebssystemsequenz-WIM-Image wie etwa Opware.OSSequence.Name gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „P@ssword1“.
Opware.OSSequence.Name	Gibt den Wert für den Namen der Betriebssystemsequenz gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Windows 2008 WIM“.
Opware.ProvFail.Notify	(Optional) Gibt die Benachrichtigungs-E-Mail-Adresse für HP Server Automation für den Fall eines Bereitstellungsfehlers an, wie beispielsweise „provisionfail@lab.local“.
Opware.ProvFail.Owner	(Optional) Gibt den HP Server Automation-Benutzer an, an den das Besitzrecht übertragen wird, falls die Bereitstellung fehlschlägt.
Opware.ProvSuccess.Notify	(Optional) Gibt die Benachrichtigungs-E-Mail-Adresse für HP Server Automation im Falle einer erfolgreichen Bereitstellung an.
Opware.ProvSuccess.Owner	(Optional) Gibt den HP Server Automation-Benutzer an, an den das Besitzrecht im Falle einer erfolgreichen Bereitstellung übertragen wird.
Opware.Realm.Name	Gibt den Wert für den Bereichsnamen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Production“.
Opware.Register.Timeout	Gibt an, wie lange in Sekunden gewartet werden soll, bis die Erstellung eines Bestellauftrags abgeschlossen ist.
Opware.Server.Name	Gibt den vollqualifizierten Namen des HP Server Automation-Servers an.
Opware.Server.Username	Gibt den Benutzernamen an, der bereitgestellt wird, wenn eine Kennwortdatei im Agent-Verzeichnis erstellt wurde, wie beispielsweise „opswareadmin“. Für diesen Benutzernamen ist Administratorzugriff auf die HP Server Automation-Instanz erforderlich.
Opware.Software.Install	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um HP Server Automation das Installieren von Software zu erlauben.



## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „P“ beginnen.

**Tabelle 3-10.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P

Eigenschaft	Beschreibung
Plugin.AdMachineCleanup.Delete	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Konten gelöschter Maschinen zu entfernen, anstatt sie zu deaktivieren.
Plugin.AdMachineCleanup.Execute	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um das Active Directory-Bereinigungs-Plug-In zu aktivieren. Standardmäßig wird das Konto jeder gelöschten Maschine deaktiviert.
Plugin.AdMachineCleanup.MoveToOu	Verschiebt das Konto von gelöschten Maschinen in eine neue Active Directory-Organisationseinheit. Der Wert ist die Organisationseinheit, in die Sie das Konto verschieben. Für diesen Wert ist das Format <i>ou=OU, dc=dc</i> erforderlich, wie beispielsweise „ou=trash,cn=computers,dc=lab,dc=local“.
Plugin.AdMachineCleanup.UserName	Gibt den Benutzernamen eines Active Directory-Kontos mit ausreichenden Rechten zum Ausführen von Active Directory-Aktionen wie beispielsweise das Löschen, Deaktivieren, Umbenennen oder Verschieben von Active Directory-Konten an. Für diesen Wert ist das Format <i>Domäne\Benutzername</i> erforderlich, wie beispielsweise „lab\administrator“. Diese Eigenschaft ist erforderlich, wenn der vRealize Automation Manager-Dienst nicht über diese Rechte in einer Domäne verfügt, was passieren kann, wenn Sie Maschinen in mehreren Domänen bereitstellen.
Plugin.AdMachineCleanup.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>Plugin.AdMachineCleanup.UserName</code> an.
Plugin.AdMachineCleanup.Domain	Gibt den Active Directory-Domännennamen an, der das zu löschende Maschinenkonto enthält.
Plugin.AdMachineCleanup.RenamePrefix	Benennt die Konten von gelöschten Maschinen durch Hinzufügen eines Präfixes um. Dieser Wert ist die voranzustellende Präfixzeichenfolge, wie beispielsweise „destroyed_“.
Pxe.Clean.ScriptName	Gibt den Namen eines im vRealize Automation Model Manager installierten EPI PowerShell-Skripts an, das auf der Maschine nach deren Bereitstellung ausgeführt werden soll. Dieser Wert ist der Name, der dem Skript beim Hochladen in den Model Manager zugewiesen ist, wie beispielsweise <code>clean.ps1</code> .
Pxe.Setup.ScriptName	Gibt ein benutzerdefiniertes EPI PowerShell-Skript an, das auf der Maschine ausgeführt werden soll, bevor sie vom PXE Network Bootstrap-Programm gestartet wird. Dieser Wert ist der Name, der dem Skript beim Hochladen in den Model Manager zugewiesen ist, wie beispielsweise <code>setup.ps1</code> .

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „R“ beginnen.

**Tabelle 3-11.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R

Eigenschaft	Beschreibung
RDP.File.Name	Gibt eine RDP-Datei an, aus der Einstellungen bezogen werden sollen, wie beispielsweise <code>My_RDP_Settings.rdp</code> . Diese Datei muss im Unterverzeichnis <code>Website\Rdp</code> des Installationsverzeichnisses von vRealize Automation gespeichert sein.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „S“ beginnen.

**Tabelle 3-12.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S

Eigenschaft	Beschreibung
SysPrep.Section.Key <ul style="list-style-type: none"> <li>■ SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</li> <li>■ SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</li> <li>■ SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</li> </ul>	<p>Gibt Informationen an, die der SysPrep-Antwortdatei auf Maschinen während der WinPE-Phase der Bereitstellung hinzugefügt werden sollen. Bereits in der SysPrep-Antwortdatei vorhandene Informationen werden von diesen benutzerdefinierten Eigenschaften überschrieben. <i>Section</i> steht für den Namen des Abschnitts der SysPrep-Antwortdatei, wie beispielsweise „GuiUnattended“ oder „UserData“. <i>Key</i> steht für einen Schlüsselnamen im Abschnitt. Um beispielsweise als Zeitzone einer bereitgestellten Maschine Westpazifik (Normalzeit) festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft „GuiUnattended.UserData.TimeZone“ und legen Sie „275“ als Wert fest.</p> <p>Eine vollständige Aufstellung der Abschnitte, Schlüssel und akzeptierten Werte finden Sie in der Dokumentation zum Systemvorbereitungsdienstprogramm (SysPrep) für Windows.</p> <p>Die folgenden <i>Section.Key</i>-Kombinationen können für die WIM-basierte Bereitstellung angegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ GuiUnattended               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ AdminPassword</li> <li>■ EncryptedAdminPassword</li> <li>■ TimeZone</li> </ul> </li> <li>■ UserData               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ProductKey</li> <li>■ FullName</li> <li>■ ComputerName</li> <li>■ OrgName</li> </ul> </li> <li>■ Identification               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DomainAdmin</li> <li>■ DomainAdminPassword</li> <li>■ JoinDomain</li> <li>■ JoinWorkgroup</li> </ul> </li> </ul>
Sysprep.Identification.DomainAdmin	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf die Zieldomäne in Active Directory an. Schließen Sie die Benutzerdomäne nicht in die Anmeldedaten ein, die Sie an vCloud Director oder vCloud Air senden.
Sysprep.Identification.DomainAdminPassword	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft Sysprep.Identification.DomainAdmin an.
Sysprep.Identification.JoinDomain	Gibt den Namen der Domäne an, der in Active Directory beigetreten werden soll.
Sysprep.Identification.JoinWorkgroup	Gibt den Namen der Arbeitsgruppe an, der beigetreten werden soll, wenn keine Domäne verwendet wird.
SysPrep.UserData.ComputerName	Gibt einen Maschinennamen an, wie beispielsweise „lab-client005“.

**Tabelle 3-12.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S (Fortsetzung)

<b>Eigenschaft</b>	<b>Beschreibung</b>
<code>SysPrep.UserData.FullName</code>	Gibt den vollständigen Namen eines Benutzers an.
<code>SysPrep.UserData.OrgName</code>	Gibt den Organisationsnamen des Benutzers an.
<code>SysPrep.UserData.ProductKey</code>	Gibt den Windows-Product Key an.
<code>SCCM.Collection.Name</code>	Gibt den Namen der SCCM-Kollektion an, die die Aufgabenabfolge für die Betriebssystembereitstellung enthält.
<code>SCCM.CustomVariable.Name</code>	Gibt den Wert einer benutzerdefinierten Variablen an, wobei <i>Name</i> der Name einer benutzerdefinierten Variable ist, die für die SCCM-Aufgabenabfolge verfügbar gemacht werden soll, nachdem die bereitgestellte Maschine bei der SCCM-Kollektion registriert wurde. Dieser Wert wird durch die von Ihnen ausgewählte benutzerdefinierte Variable bestimmt. Wenn Ihre Integration dies erfordert, können Sie mithilfe von <code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code> das Präfix <code>SCCM.CustomVariable.</code> aus Ihrer benutzerdefinierten Variablen entfernen.
<code>SCCM.Server.Name</code>	Gibt den vollqualifizierten Domännennamen des SCCM-Servers an, auf dem die Kollektion gespeichert ist, wie beispielsweise „lab-sccm.lab.local“.
<code>SCCM.Server.SiteCode</code>	Gibt den Standortcode des SCCM-Servers an.
<code>SCCM.Server.UserName</code>	Gibt einen Benutzernamen mit Administratorzugriff auf den SCCM-Server an.
<code>SCCM.Server.Password</code>	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft <code>SCCM.Server.UserName</code> an.
<code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf <i>true</i> fest, um das Präfix <code>SCCM.CustomVariable.</code> aus benutzerdefinierten SCCM-Variablen zu entfernen, die Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>SCCM.CustomVariable.Name</code> erstellt haben.
<code>Snapshot.Policy.AgeLimit</code>	<p>Legt den Altersgrenzwert in Tagen für Snapshots, die auf Maschinen angewendet werden können, fest. Diese Eigenschaft betrifft die vSphere-Bereitstellung.</p> <p>Wenn ein Snapshot den Altersgrenzwert überschreitet, ist die Option „Übernehmen“ nicht mehr verfügbar.</p> <p>Wenn der Grenzwert für das Snapshot-Alter erreicht wird, ist der Snapshot zwar weiterhin vorhanden, aber Sie können ihn nicht mehr wiederherstellen. Den Snapshot können Sie mit dem vSphere-Client löschen.</p>

**Tabelle 3-12.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
Snapshot.Policy.Limit	<p>Legt die zulässige Anzahl von Snapshots pro Maschine fest. Die Standardeinstellung ist ein Snapshot pro Maschine. Diese Eigenschaft betrifft die vSphere-Bereitstellung. Wenn Sie diese Eigenschaft auf „0“ festlegen, wird die Blueprint-Option zum Erstellen eines Snapshots für alle Benutzer mit Ausnahme der Support- und Managerrollen ausgeblendet.</p> <p>Snapshots werden in einer hierarchischen Struktur dargestellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Tiefe – der Maximalwert ist 31.</li> <li>■ Breite – es gibt keinen Grenzwert.</li> </ul>
Snapshot.Policy.Disable	<p>Wenn Sie diese Eigenschaft auf „true“ festlegen, wird die Funktion zum Erstellen von Snapshots für alle vRealize Automation-Benutzerrollen deaktiviert und die Snapshot-Option wird auf der Registerkarte „Elemente“ ausgeblendet.</p>

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „V“ beginnen.

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V

Eigenschaft	Beschreibung
VbScript.PreProvisioning.Name	<p>Gibt den vollständigen Pfad eines Visual Basic-Skripts an, das vor der Bereitstellung einer Maschine ausgeführt werden soll. Beispielsweise %System-Drive%\Programme (x86)\VMware\vCAC Agents\EPI_Agent\Scripts\Send-Email.vbs. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.</p>
VbScript.PostProvisioning.Name	<p>Gibt den vollständigen Pfad eines Visual Basic-Skripts an, das nach der Bereitstellung einer Maschine ausgeführt werden soll. Beispielsweise %System-Drive%\Programme (x86)\VMware\vCAC Agents\EPI_Agent\Scripts\Send-Email.vbs. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.</p>
VbScript.UnProvisioning.Name	<p>Gibt den vollständigen Pfad eines Visual Basic-Skripts an, das beim Löschen einer Maschine ausgeführt werden soll. Beispielsweise %System-Drive%\Programme (x86)\VMware\vCAC Agents\EPI_Agent\Scripts\Send-Email.vb. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins	<p>Gibt einen ganzzahligen Schwellenwert für eine Computing-Ressource an, sodass die Lease-Synchronisierung zwischen vCloud Director und vRealize Automation nur für mit vCloud Director oder vCloud Air bereitgestellte Maschinen ausgeführt wird, die in vCloud Director oder vCloud Air in diesem Zeitraum ablaufen sollen. Falls ein Konflikt festgestellt wird, wird der Leasewert synchronisiert und an die in vRealize Automation definierte Leasedauer angepasst. Der Standardwert für VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins beträgt 720 Minuten (12 Stunden). Wenn VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins nicht vorhanden ist, wird der Standardwert verwendet. Wenn beispielsweise die Standardwerte verwendet werden, führt vRealize Automation den Workflow zur Lease-Synchronisierungsprüfung alle 45 Minuten aus, was dem Workflow-Standardwert entspricht. Nur die Leases von Maschinen, die innerhalb von 12 Stunden ablaufen sollen, werden geändert und an die in vRealize Automation definierte Leasedauer angepasst.</p>
VCloud.Owner.UseEndpointAccount	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um das Endpoint-Konto als vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenbesitzer für Bereitstellungs- und Importvorgänge zuzuweisen. Für Vorgänge zum Ändern des Besitzers wird der Besitzer nicht auf dem Endpoint geändert. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf „False“ festgelegt ist, ist der vRealize Automation-Besitzer der Maschinenbesitzer.</p>
VCloud.Template.MakeIdenticalCopy	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um eine identische Kopie der vCloud Air- oder vCloud Director-Vorlage für die Maschinenbereitstellung zu klonen. Die Maschine wird als identische Kopie der Vorlage bereitgestellt. In der Vorlage angegebene Einstellungen, einschließlich des Speicherpfads, ersetzen im Blueprint angegebene Einstellungen. Die einzigen Änderungen gegenüber der Vorlage sind die Namen der geklonten Maschinen, die anhand des im Blueprint angegebenen Maschinenpräfixes generiert werden.</p> <p>vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinen, die als identische Kopien bereitgestellt werden, können Netzwerke und Speicherprofile verwenden, die in der vRealize Automation-Reservierung nicht verfügbar sind. Um nicht berücksichtigte Reservierungszuteilungen zu vermeiden, sollten Sie sicherstellen, dass das in der Vorlage angegebene Speicherprofil oder Netzwerk in der Reservierung verfügbar ist.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.name	<p>Gibt die vCloud Networking and Security-Lastausgleichspools an, denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugewiesen wird. Die virtuelle Maschine wird allen Dienstports von allen angegebenen Pools zugewiesen. Bei dem Wert handelt es sich um einen <i>Edge/Pool</i>-Namen oder eine durch Kommas getrennte Liste von <i>Edge/Pool</i>-Namen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p><b>HINWEIS</b> Sie können die IP-Adresse einer Maschine einem vorhandenen Lastenausgleichsdienst mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names hinzufügen.</p> <p>vRealize Automation und NSX verwenden das erste Element des angegebenen Edge-Lastausgleichsdienst-Pools, um den Port des neuen Elements zu ermitteln und die Porteinrichtungen zu überwachen. Für NSX 6.2 muss jedoch die Porteinrichtung für das Element nicht angegeben werden. Um Bereitstellungsfehler zu vermeiden, wenn VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names mit NSX 6.2 zum Hinzufügen einer Maschine zu einem bestehenden Pool verwendet wird, müssen Sie einen Portwert für das erste Element des Lastausgleichsdienst-Pools in NSX angeben.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen einer benutzerdefinierten Eigenschaft erstellen. Beispielsweise werden mit den folgenden Eigenschaften Lastausgleichspools aufgelistet, die zur allgemeinen Verwendung und für Maschinen mit hohen, mäßigen und niedrigen Leistungsanforderungen eingerichtet sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</li> </ul>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VCNS.SecurityGroup.Names.name	<p>Gibt die vCloud Networking and Security-Sicherheitsgruppe(n) an, der bzw. denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugewiesen wird. Bei dem Wert handelt es sich um einen Sicherheitsgruppennamen oder eine durch Kommas getrennte Liste von Sicherheitsgruppennamen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen der Eigenschaft erstellen, die separat oder kombiniert verwendet werden können. Beispielsweise können mit den folgenden Eigenschaften Sicherheitsgruppen aufgelistet werden, die zur allgemeinen Verwendung, für die Vertriebsmitarbeiter und für den Support gedacht sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names</li> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names.sales</li> <li>■ VCNS.SecurityGroup.Names.support</li> </ul>
VCNS.SecurityGroup.Names.blueprint_name	<p>Bei Verwendung von vCloud Networking and Security wird hiermit der Edge-Pool angegeben, dem der Blueprint zugeordnet werden soll.</p>
VCNS.SecurityTag.Names.name	<p>Gibt das vCloud Networking and Security-Sicherheitstag bzw. die -Sicherheitstags an, dem bzw. denen die virtuelle Maschine während der Bereitstellung zugeordnet wird. Bei dem Wert handelt es sich um einen Sicherheits-Tag-Namen oder eine durch Kommas getrennte Liste von Sicherheits-Tag-Namen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p>Durch Anfügen eines Namens können Sie mehrere Versionen der Eigenschaft erstellen, die separat oder kombiniert verwendet werden können. Beispielsweise können mit den folgenden Eigenschaften Sicherheits-Tags aufgelistet werden, die zur allgemeinen Verwendung, für die Vertriebsmitarbeiter und für den Support gedacht sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names</li> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names.sales</li> <li>■ VCNS.SecurityTag.Names.support</li> </ul>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent	<p>Wenn der Gast-Agent als Dienst in einer Vorlage für das Klonen installiert ist, legen Sie diese Eigenschaft im Maschinen-Blueprint auf „True“ fest, um den Gast-Agent-Dienst auf Maschinen, die anhand dieser Vorlage geklont werden, zu aktivieren. Beim Starten der Maschine wird der Gast-Agent-Dienst gestartet. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um den Gast-Agent zu deaktivieren. Mit der Einstellung „False“ verwendet der erweiterte Klon-Workflow den Gast-Agent nicht für Aufgaben des Gastbetriebssystems, wodurch dessen Funktionalität auf VMwareCloneWorkflow reduziert wird. Wenn diese Option nicht angegeben ist oder auf einen anderen Wert als „False“ festgelegt ist, sendet der erweiterte Klon-Workflow Arbeitselemente an den Gast-Agent.</p>
VirtualMachine.Admin.NameCompletion	<p>Gibt den Domännennamen an, der in den vollqualifizierten Domännennamen der Maschine einbezogen werden soll, den die RDP- oder SSH-Dateien für die Benutzeroberflächenoptionen <b>Verbindungsherstellung mithilfe von RDP</b> oder <b>Verbindungsherstellung mithilfe von SSH</b> generieren. Legen Sie beispielsweise „myCompany.com“ als Wert fest, um den vollqualifizierten Domännennamen <i>my-machine-name.myCompany.com</i> in der RDP- oder SSH-Datei zu generieren.</p>
VirtualMachine.Admin.ConnectAddress	<p>Gibt die Adresse der RDP-Verbindung der Maschine an, auf die eine RDP-Datei heruntergeladen wird, wenn die Benutzeroberflächenoption <b>Verbindungsherstellung mithilfe von RDP</b> verwendet wird oder an automatische E-Mails angehängt wird. Verwenden Sie diese Option nur in einem Blueprint oder einer Eigenschaftsgruppe, wenn der Benutzer zu einer Eingabe aufgefordert werden soll und Sie keinen Standardwert angegeben haben.</p>
VirtualMachine.Admin.ThinProvision	<p>Bestimmt, ob Thin Provisioning für ESX-Computing-Ressourcen, die lokalen Speicher oder iSCSI-Speicher verwenden, genutzt wird. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Thin Provisioning zu verwenden. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Standardbereitstellung zu verwenden. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.</p>



**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay	<p>Gibt an, wie lange nach Abschluss der Anpassung gewartet werden soll, bevor die Anpassung des Gastbetriebssystems gestartet wird. Für diesen Wert ist das Format HH:MM:SS erforderlich. Wenn dieser Wert nicht festgelegt wird, wird der Standardwert von einer Minute (00:01:00) verwendet. Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht angeben, schlägt die Bereitstellung möglicherweise fehl, falls die virtuelle Maschine neu gestartet wird, bevor Arbeitselemente des Gast-Agents abgeschlossen sind.</p>
VirtualMachine.Admin.NetworkInterfaceType	<p>Gibt den Netzwerkadaptertyp an, der vom Gastbetriebssystem unterstützt und emuliert wird. Wird zum Erstellen einer neuen VM und zum Zuweisen eines bestimmten Adaptertyps zu der VM verwendet, der beim Klonen von Vorlagen verwendet werden kann. Ändern Sie hiermit die Netzwerkeinstellungen einer neu bereitgestellten virtuellen Maschine. Die folgenden Optionen sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ E1000 (Standard)</li> <li>■ VirtIO</li> <li>■ RTL8139</li> <li>■ RTL8139 VirtIO</li> </ul>
VirtualMachine.Admin.Name	<p>Gibt den generierten Maschinennamen für vSphere an, wie beispielsweise „CodyVM01“. Legen Sie beim Erstellen von benutzerdefinierten Workflows oder Plug-Ins für die Anpassung des Namens einer virtuellen Maschine diese Eigenschaft in Übereinstimmung mit dem Namen der virtuellen Maschine fest. Hierbei handelt es sich um eine interne Eingabeeigenschaft für den Agent zur Benennung der virtuellen Maschine.</p> <p><b>HINWEIS</b> Diese Eigenschaft ist nur für vSphere gedacht.</p> <p>Der im Blueprint angegebene Wert hat keine Auswirkungen auf diese Eigenschaft. Diese Eigenschaft ist nicht dazu gedacht, den Benutzer zu einer Eingabe aufzufordern. Verwenden Sie zu diesem Zweck die Eigenschaft <code>HostName</code>. Wenn die Eigenschaft zur Laufzeit festgelegt wird, stimmt der im Hypervisor erstellte Containername möglicherweise nicht mit dem Datensatznamen des Elements überein.</p>
VirtualMachine.Admin.UUID	<p>Gibt die UUID der Maschine an. Dieser Wert wird vom Gast-Agent aufgezeichnet, wenn die Maschine erstellt wird, und ist anschließend schreibgeschützt. Der Wert im Blueprint oder in der Eigenschaftsgruppe hat keine Auswirkungen auf diese Eigenschaft.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.AgentID	Gibt die UUID des Gast-Agents an. Dieser Wert wird vom Gast-Agent aufgezeichnet, wenn die Maschine erstellt wird, und ist anschließend schreibgeschützt. Der Wert im Blueprint oder in der Eigenschaftsgruppe hat keine Auswirkungen auf diese Eigenschaft.
VirtualMachine.Admin.Owner	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
VirtualMachine.Admin.Approver	Gibt den Benutzernamen des Gruppenmanagers an, der die Maschinenanforderung genehmigt hat.
VirtualMachine.Admin.Description	Gibt die Beschreibung der Maschine an, die vom Besitzer oder einem Administrator eingegeben oder geändert wurde.
VirtualMachine.Admin.EncryptPasswords	Wenn Sie diese Eigenschaft auf „True“ festlegen, werden die Administrator Kennwörter verschlüsselt.
VirtualMachine.Admin.AdministratorEmail	Gibt die Manager-E-Mail-Adressen oder Active Directory-Konten für die Business-Gruppe des Bereitstellungs-Blueprints an. Mehrere E-Mail-Adressen werden durch ein Komma getrennt, wie beispielsweise JoeAdmin@VMware.com, WeiLeeMgr@VMware.com.
VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage	Gibt den von der Maschine insgesamt verwendeten Festplattenspeicherplatz an, einschließlich aller Festplatten gemäß den Eigenschaften VirtualMachine.DiskN.Size und der Auslagerungsdatei gemäß der Eigenschaft VMware.Memory.Reservation.
VirtualMachine.Admin.Hostname	<p>Informiert den Administrator, welcher Host für die Bereitstellung der Maschine auf dem Endpoint verwendet wird. Der angegebene Wert wird auf der Maschine implementiert und während der Datenerfassung aufgefüllt. Wenn beispielsweise die Computing-Ressource einer Maschine geändert wird, aktualisiert ein Proxy-Agent den Wert für die Eigenschaft VirtualMachine.Admin.Hostname der Maschine.</p> <p><b>HINWEIS</b> Dies ist eine interne Ausgabeeigenschaft des Agents, die während des Datenerfassungsvorgangs aufgefüllt wird und den Host, auf dem sich eine Maschine befindet, identifiziert.</p>
VirtualMachine.Admin.ClusterName	<p>Informiert den Administrator, welcher Cluster die Computing-Ressource für die zu verwendende Maschine enthält.</p> <p><b>HINWEIS</b> Dies ist eine interne Ausgabeeigenschaft des Agents, die während des Datenerfassungsvorgangs aufgefüllt wird und den Cluster, in dem sich eine Maschine befindet, identifiziert.</p>
VirtualMachine.Admin.ApplicationID	Listet die Anwendungs-IDs auf, die einer Maschine zugewiesen werden können.

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Besitzer der Maschine, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , zur lokalen Administratorengruppe auf der Maschine hinzuzufügen. Diese Eigenschaft ist für die Bereitstellung mittels Klonen nicht verfügbar.
VirtualMachine.Admin.AllowLogin	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um den Maschinenbesitzer zur Gruppe der lokalen Remotedesktopbenutzer, gemäß der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , hinzuzufügen.
VirtualMachine.Admin.DiskInterfaceType	Gibt den Festplattentreibertyp an. Die folgenden Festplattentreiber werden unterstützt: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ IDE (Standard)</li> <li>■ VirtIO</li> </ul> Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.
VirtualMachine.Admin.ForceHost	Gibt den Namen des ESX-Hosts an. Diese Eigenschaft wird nur berücksichtigt, wenn <code>VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy</code> auf <code>EXACT_MATCH</code> festgelegt ist. <p><b>HINWEIS</b> Diese Eigenschaft ist nur für vSphere gedacht.</p> Bei der Bereitstellung für einen vSphere-Cluster können Sie mithilfe der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code> den Host angeben, auf dem eine Maschine bereitgestellt werden soll. Diese Eigenschaft wird nur verwendet, wenn DRS für den Cluster nicht auf „Automatisch“ festgelegt ist. Wenn für den Cluster DRS aktiviert ist und „Automatisch“ festgelegt ist, verlagert vSphere die bereitgestellte Maschine beim Neustart.
VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy	Legen Sie diese Eigenschaft optional auf <code>EXACT_MATCH</code> fest, um das Platzieren der Maschine auf dem mit der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code> angegebenen Host zu erzwingen. Wenn der Host nicht verfügbar ist, führt die Anforderung zu einem Fehler. Wenn kein Host angegeben wird, wird der nächste geeignete und verfügbare Host ausgewählt. Wenn diese Eigenschaft auf <code>EXACT_MATCH</code> festgelegt wird, tritt ein Fehler auf, wenn der angegebene Host nicht über ausreichend Arbeitsspeicher verfügt oder er sich im Wartungsmodus befindet. <p><b>HINWEIS</b> Diese Eigenschaft betrifft nur vSphere.</p>
VirtualMachine.Agent.CopyToDisk	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um die ausführbare Datei für den Gast-Agent in das Verzeichnis <code>%SystemDrive%\VRM\Build\Bin</code> auf der Festplatte der Maschine zu kopieren.

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Agent.GuiRunOnce	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Ausführung des Gast-Agents in den Abschnitt für einmalige Ausführung in <code>SysPrep.inf</code> einzubeziehen. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, damit der Linux-Agent den Bereitstellungsworkflow beendet.
VirtualMachine.Agent.Reboot	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um anzugeben, dass der Gast-Agent die Maschine nach der Installation des Gastbetriebssystems neu startet.
VirtualMachine.CDRom.Attach	Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Maschine ohne CD-ROM-Gerät bereitzustellen. Der Standardwert ist „True“.
VirtualMachine.CPU.Count	Gibt die Anzahl der einer Maschine zugeteilten CPUs an (z. B. 2). Der Standardwert ist der von der CPU-Einstellung im Blueprint angegebene Wert. <b>HINWEIS</b> Dieser benutzerdefinierte Eigenschaftswert wird durch den CPU-Wert im Blueprint überschrieben, wenn die Maschine erstmalig bereitgestellt wird.
VirtualMachine.Customize.WaitComplete	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.
VirtualMachine.DiskN.Letter	Gibt den Laufwerksbuchstaben oder Einhängpunkt der Festplatte N einer Maschine an. Der Standardwert ist C. Um beispielsweise den Buchstaben D für die Festplatte 1 anzugeben, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft als <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> und geben Sie den Wert „D“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent gibt dieser Wert den Laufwerksbuchstaben oder Einhängpunkt an, unter dem die zusätzliche Festplatte N vom Gast-Agent im Gastbetriebssystem gemountet wird.

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.Size	<p>Definiert die Größe der Festplatte <i>N</i> in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte <i>G</i> festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> verwiesen wird. Dabei wird die Größe durch den Speicherwert im Blueprint angegeben, über den die Maschine bereitgestellt wird. Der Speicherwert in der Blueprint-Benutzeroberfläche überschreibt den Wert in der Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code>. Die Eigenschaft <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code>, <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> stellt stets die Summe der Eigenschaften <code>.DiskN.Size</code> zuzüglich der zugeteilten Größe für <code>VMware.Memory.Reservation</code> dar.</p>
VirtualMachine.DiskN.IsFixed	<p>Deaktiviert die Bearbeitung einer bestimmten Festplatte bei der Neukonfiguration einer Maschine. Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Anzeige der Kapazitätsbearbeitungsoption für ein bestimmtes Volumen zu deaktivieren. Für den Wert „True“ wird die Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt. Der Wert <i>N</i> ist der 0-basierte Index der Festplatte.</p> <p>Alternativ können Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code> in der <code>VirtualMachineProperties</code>-Tabelle der Datenbank auf „True“ festlegen oder mithilfe der Repository-API einen URI-Wert angeben, wie beispielsweise <code>./Repository/Data/ManagementModelEntities.svc/VirtualMachines(guid'60D93A8A-F541-4CE0-A6C6-78973AC0F1D2')/VirtualMachineProperties</code>.</p>
VirtualMachine.DiskN.Label	<p>Gibt die Bezeichnung für die Festplatte <i>N</i> einer Maschine an. Für die Festplattenbezeichnung sind maximal 32 Zeichen zulässig. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Bei Verwendung in Verbindung mit einem Gast-Agent wird hiermit die Bezeichnung der Festplatte <i>N</i> einer Maschine im Gastbetriebssystem angegeben.</p>
VirtualMachine.DiskN.Active	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine aktiv ist. Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um anzugeben, dass die Festplatte <i>N</i> der Maschine nicht aktiv ist.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.FS	Gibt das Dateisystem der Festplatte <i>N</i> der Maschine an. Mögliche Optionen sind NTFS (Standardwert), FAT und FAT32.
VirtualMachine.DiskN.Percent	Gibt an, welcher Prozentsatz der Festplatte <i>N</i> von einem Gast-Agent für die Verwendung durch die Maschine formatiert werden soll. Diese Maschine kann den restlichen Bereich der Festplatte nicht verwenden.
VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy	<p>Gibt die Speicherreservierungsrichtlinie an, die für die Suche nach Speicher für die Festplatte <i>N</i> verwendet werden soll. Hiermit wird außerdem die benannte Speicherreservierungsrichtlinie einem Volume zugewiesen. Um diese Eigenschaft zu verwenden, ersetzen Sie die Volume-Nummer im Eigenschaftsnamen durch <i>N</i> und geben Sie den Namen einer Speicherreservierungsrichtlinie als Wert an. Diese Eigenschaft entspricht dem Namen der im Blueprint angegebenen Speicherreservierungsrichtlinie. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Diese Eigenschaft kann für alle virtuellen Reservierungen und vCloud-Reservierungen verwendet werden. Für physische, Amazon- oder OpenStack-Reservierungen kann diese Eigenschaft nicht verwendet werden.</p> <p>Mithilfe von <code>VirtualMachine.Disk N.StorageReservationPolicyMode</code> können Sie verhindern, dass die Bereitstellung im Fall von unzureichendem Speicherplatz in den Datenspeichern in einer Speicherreservierungsrichtlinie fehlschlägt. Verwenden Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft, sodass vRealize Automation einen Datenspeicher außerhalb der angegebenen Speicherreservierungsrichtlinien wählen kann, wenn in den Datenspeichern in der Richtlinie nicht ausreichend Speicherplatz verbleibt.</p>
VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode	Teilt die Festplatte <i>N</i> der geeignetsten verfügbaren Speicherreservierungsrichtlinie zu.
VirtualMachine.DiskN.Storage	Gibt den Datenspeicher an, auf dem die Festplatte <i>N</i> der Maschine platziert werden soll, wie beispielsweise DATASTORE01. Mithilfe dieser Eigenschaft wird auch ein einzelner Datenspeicher zu einem verknüpften Klon-Blueprint hinzugefügt. <i>N</i> ist der Index (beginnend mit 0) des zuzuweisenden Volumes. Geben Sie den Namen des Datenspeichers ein, der dem Volume zugewiesen werden soll. Dies ist der Datenspeichername, der auf der Seite „Computing-Ressource bearbeiten“ im Feld „Speicherpfad“ angezeigt wird. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden.

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.DiskN.VMwareType	<p>Gibt den VMware-Festplattenmodus der Festplatte <i>N</i> der Maschine an. Die folgenden Optionen sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ persistent</li> <li>■ independent_persistent</li> <li>■ independent_nonpersistent</li> </ul> <p>Wenn Sie diese benutzerdefinierte Eigenschaft auf „independent_persistent“ oder „independent_nonpersistent“ festlegen, müssen die Benutzer ihre Maschine ausschalten, bevor sie mit vRealize Automation einen Snapshot erstellen können.</p> <p><b>HINWEIS</b> Diese Eigenschaft betrifft nur vSphere.</p> <p>Ausführliche Informationen finden Sie in der Hilfe zum Datenobjekt <code>VirtualDeviceDeviceBackingOption</code> in der <i>Dokumentation zu VMware vSphere Web Services SDK</i>.</p>
VirtualMachine.EPI.Type	<p>Gibt den External Provisioning Infrastructure-Typ an.</p> <p>Legen Sie diese Eigenschaft für die BMC BladeLogic-Integration auf „BMC“ fest.</p> <p>Legen Sie diese Eigenschaft für die Citrix Provisioning Server-Integration auf „Citrix-Provisioning“ fest.</p>
VirtualMachine.EULA.AcceptAll	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um anzugeben, dass alle Lizenzvereinbarungen (EULAs) für die VM-Vorlagen der vCloud Air- oder vCloud Director-Endpoints während der Bereitstellung akzeptiert werden.</p>
VirtualMachine.Host.TpmEnabled	<p>Beschränkt die Bereitstellung virtueller Maschinen auf Hosts, auf denen ein TPM-Gerät (Trust Protection Module) installiert ist und das von ESX und vSphere erkannt wird. Der Standardwert lautet „False“.</p> <p>Für alle Hosts in einem Cluster muss ein Trust Protection Module-Gerät installiert sein. Wenn keine akzeptablen Hosts oder Cluster gefunden werden, kann die Maschine erst bereitgestellt werden, nachdem diese Eigenschaft entfernt wurde.</p>
VirtualMachine.Memory.Size	<p>Gibt für die Maschine die Größe des Arbeitsspeichers in MB an, wie beispielsweise 1024. Der Standardwert ist der von der Arbeitsspeicher-Einstellung im Blueprint angegebene Wert.</p> <p><b>HINWEIS</b> Diese benutzerdefinierte Eigenschaftseinstellung wird durch die Arbeitsspeicher-Einstellung im Blueprint überschrieben, wenn die Maschine erstmalig bereitgestellt wird.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.Address	<p>Gibt die IP-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> in einer mit einer statischen IP-Adresse bereitgestellten Maschine an.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>
VirtualMachine.NetworkN.AddressType	<p>Gibt an, wie die Zuteilung der IP-Adresse an den Netzwerkanbieter übermittelt wird, wobei „NetworkN“ die Netzwerknummer (beginnend bei 0) ist. Die folgenden Werte sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DHCP</li> <li>■ Statisch</li> <li>■ MANUAL (nur verfügbar für vCloud Air und vCloud Director)</li> </ul> <p>Für den Wert MANUAL ist auch die Angabe einer IP-Adresse erforderlich.</p> <p>Mit dieser Eigenschaft können Sie vCloud Air-, vCloud Director- und vSphere-Maschinenkomponenten im Blueprint konfigurieren. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p>
VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType	<p>Gibt an, ob die MAC-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> generiert wird („generated“) oder benutzerdefiniert („static“) ist. Diese Eigenschaft ist für das Klonen verfügbar.</p> <p>Der Standardwert lautet „generated“. Mit dem Wert „static“ müssen Sie auch <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code> verwenden, um die MAC-Adresse anzugeben.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>



**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.MacAddress	<p>Gibt die MAC-Adresse des Netzwerkgeräts <i>N</i> an. Diese Eigenschaft ist für das Klonen verfügbar.</p> <p>Wenn <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> den Wert „generated“ hat, enthält diese Eigenschaft die generierte Adresse.</p> <p>Wenn <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> den Wert „static“ hat, enthält diese Eigenschaft die MAC-Adresse. Für virtuelle Maschinen, die auf ESX Server-Hosts bereitgestellt werden, muss die Adresse innerhalb des von VMware angegebenen Bereichs liegen. Weitere Informationen finden Sie in der vSphere-Dokumentation.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>
VirtualMachine.NetworkN.Name	<p>Gibt den Namen des Netzwerks an, mit dem eine Verbindung hergestellt werden soll. Beispielsweise das Netzwerkgerät <i>N</i>, mit dem eine Maschine verbunden wird. Dies entspricht einer Netzwerkkarte (Network Interface Card, NIC).</p> <p>Standardmäßig wird ein Netzwerk aus den in der Reservierung verfügbaren Netzwerkpfaden zugewiesen, in denen die Maschine bereitgestellt wird. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>.</p> <p>Sie können sicherstellen, dass ein Netzwerkgerät mit einem bestimmten Netzwerk verbunden wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerks in einer verfügbaren Reservierung festlegen. Wenn Sie beispielsweise als Eigenschaften <code>N=0</code> und <code>1</code> festlegen, erhalten Sie zwei NICs und deren zugewiesenen Wert, vorausgesetzt das Netzwerk ist in der zugeordneten Reservierung ausgewählt.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p> <p>Sie können diese Eigenschaft zu einer vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenkomponente in einem Blueprint hinzufügen.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

<b>Eigenschaft</b>	<b>Beschreibung</b>
VirtualMachine.NetworkN.PortID	<p>Gibt die für das Netzwerkgerät <i>N</i> zu verwendende Port-ID an, wenn eine dvPort-Gruppe mit einem vSphere Distributed Switch verwendet wird.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.NetworkN.ProfileName	<p>Gibt den Namen eines Netzwerkprofils an, aus dem dem Netzwerkgerät <i>N</i> eine statische IP-Adresse zugewiesen werden soll oder aus dem der statische IP-Adressbereich bezogen werden soll, der dem Netzwerkgerät <i>N</i> einer geklonten Maschine zugewiesen werden kann. Dabei steht <i>N=0</i> für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn ein Netzwerkprofil im Netzwerkpfad der Reservierung angegeben wird, in dem die Maschine bereitgestellt wird, wird aus diesem Netzwerkprofil eine statische IP-Adresse zugewiesen. Sie können sicherstellen, dass eine statische IP-Adresse aus einem bestimmten Profil zugewiesen wird, indem Sie für diese Eigenschaft den Namen eines Netzwerkprofils festlegen.</p> <p>Beachten Sie, dass die Änderung dieses Eigenschaftswerts nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen hat.</p> <p>Mit der WIM-basierten Bereitstellung für virtuelle Maschinen können Sie mithilfe dieser Eigenschaft ein Netzwerkprofil und eine Netzwerkschnittstelle angeben. Sie können aber auch den Abschnitt „Netzwerk“ der Seite „Virtuelle Reservierung“ verwenden. Darüber hinaus können Sie mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code> die Netzwerkschnittstelle einem virtuellen Netzwerk zuweisen.</p> <p>Die folgenden Attribute des Netzwerkprofils sind für die Zuweisung von statischen IP-Adressen in einem Klon-Blueprint verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul>	<p>Sie können diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht verwenden, um einen Profilnamen für eine bedarfsgesteuerte NAT oder ein bedarfsgesteuertes geroutetes Netzwerk zu definieren. Da Profilnamen für bedarfsgesteuerte Netzwerke bei Zuteilungszeit generiert werden (bei der Bereitstellung), sind deren Namen beim Erstellen oder Bearbeiten des Blueprints unbekannt. Um Informationen von bedarfsgesteuerten Netzwerken von NSX anzugeben, verwenden Sie die entsprechende Netzwerkkomponenten in der Blueprint-Design-Arbeitsfläche für Ihre vSphere-Maschinenkomponenten.</p> <p>Konfiguriert Attribute des in <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> angegebenen Netzwerkprofils.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften <code>VirtualMachine.NetworkN</code> gelten speziell für einzelne Blueprints und Maschinen. Wenn eine Maschine angefordert wird, erfolgt die Zuteilung der Netzwerk- und IP-Adresse vor der Zuweisung der Maschine zu einer Reservierung. Es ist nicht garantiert, dass Blueprints einer bestimmten Reservierung zugeteilt werden, weshalb Sie diese Eigenschaft nicht für eine Reservierung verwenden sollten.</p> <p>Wenn Sie mithilfe von <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code> Werte für mehrere DNS-Suchsuffixe angeben, können Sie die Werte für eine Windows-Bereitstellung durch Kommas voneinander trennen.</p>
<code>VirtualMachine.Rdp.File</code>	<p>Gibt die RDP-Datei an, die Einstellungen enthält, die beim Öffnen eines RDP-Links zur Maschine verwendet werden sollen. Diese Eigenschaft kann zusammen mit bzw. als Alternative für <code>VirtualMachine.Rdp.SettingN</code> verwendet werden. Diese Datei muss sich im Installationsverzeichnis von vRealize Automation Server befinden, wie beispielsweise <code>%SystemDrive%\Programme (x86)\VMware\VCAC\Server\Rdp\console.rdp</code>.</p> <p>Sie müssen das Verzeichnis <code>Rdp</code> erstellen.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Rdp.SettingN	<p>Konfiguriert bestimmte RDP-Einstellungen. <i>N</i> ist eine eindeutige Zahl zur Unterscheidung der RDP-Einstellungen. Um beispielsweise die Authentifizierungsebene so festzulegen, dass keine Authentifizierung erforderlich ist, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Rdp.Setting1</code> und legen Sie deren Wert auf „<code>authentication level:i:3</code>“ fest. Verwenden Sie diese Eigenschaft, um einen RDP-Link zum Angeben von Einstellungen zu öffnen.</p> <p>Eine Liste der verfügbaren Einstellungen und die zugehörige korrekte Syntax finden Sie in der Microsoft Windows RDP-Dokumentation.</p>
VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um anzugeben, dass mit der Option für die Maschinenneukonfiguration die angegebene Maschine neu gestartet wird. Standardmäßig wird mit der Option für die Maschinenneukonfiguration die Maschine nicht neu gestartet.</p> <p>Beim Hinzufügen von CPU, Arbeitsspeicher oder Speicher bei laufendem Betrieb schlägt die Option für die Maschinenneukonfiguration fehl und die Maschine wird nicht neu gestartet, außer die Einstellung <code>Hot Add</code> ist in vSphere für die Maschine oder Vorlage aktiviert. Sie können <code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu=true</code> einer Maschinenkomponente in einem vRealize Automation-Blueprint hinzufügen, um die Einstellung <code>Hot Add</code> zu deaktivieren und den Neustart der Maschine unabhängig von der vSphere-Einstellung <code>Hot Add</code> zu erzwingen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft ist nur für Maschinentypen verfügbar, die die Hardwareneukonfiguration unterstützen, nämlich vSphere, vCloud Air und vCloud Director.</p>
VirtualMachine.Request.Layout	<p>Gibt das Eigenschaftslayout an, das auf der Seite für VM-Anforderungen verwendet werden soll. Dieser Wert muss mit dem Namen des zu verwendenden Layouts übereinstimmen.</p>
VirtualMachine.SoftwareN.Name	<p>Gibt den beschreibenden Namen der Softwareanwendung <i>N</i> oder eines Skripts an, die bzw. das während der Bereitstellung installiert oder ausgeführt werden soll. Dies ist eine optionale und rein informative Eigenschaft. Sie hat keine echte Funktion für den erweiterten Klon-Workflow oder den Gast-Agent, ist aber hilfreich für die benutzerdefinierte Softwareauswahl in einer Benutzeroberfläche oder für Berichte zur Softwarenutzung.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath	<p>Gibt den vollständigen Pfad zum Installationskript einer Anwendung an. Bei dem Pfad muss es sich um einen gültigen absoluten Pfad wie er im Gastbetriebssystem angezeigt wird handeln und er muss den Namen der Skriptdatei enthalten.</p> <p>Sie können benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript übergeben, indem Sie <code>{CustomPropertyName}</code> in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft <code>ActivationKey</code> mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. Der Gast-Agent führt den Befehl <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code> aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird. Fügen Sie <code>{Owner}</code> ein, um den Namen des Maschinenbesitzers an das Skript zu übergeben.</p>
VirtualMachine.SoftwareN.ISOName	<p>Gibt den Pfad und den Dateinamen der ISO-Datei in Bezug auf das Stammverzeichnis des Datenspeichers an. Das Format lautet <code>/Ordnername/Unterordnername/Dateiname.iso</code>. Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.</p>
VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation	<p>Gibt den Speicherpfad an, der die ISO-Image-Datei enthält, die von der Anwendung oder dem Skript verwendet werden soll. Formatieren Sie den in der Hostreservierung angezeigten Pfad, wie beispielsweise <code>netapp-1:it_nfs_1</code>. Wenn kein Wert angegeben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.</p>
VirtualMachine.Storage.Name	<p>Identifiziert den Speicherpfad, in dem sich die Maschine befindet. Der Standardwert ist der in der Reservierung angegebene Wert, der zum Bereitstellen der Maschine verwendet wurde.</p>
VirtualMachine.Storage.AllocationType	<p>Speichert erfasste Gruppen in einem einzigen Datenspeicher. Eine verteilte Umgebung speichert Festplatten im Round Robin-Verfahren.</p>
VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled	<p>Wenn Sie diese Eigenschaft auf „True“ festlegen, ist die Speicherclusterautomatisierung auf der Maschine aktiviert. Wenn diese Eigenschaft auf „False“ festgelegt ist, ist die Speicherclusterautomatisierung auf der Maschine deaktiviert. Der Typ der Speicherclusterautomatisierung wird durch die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code> bestimmt.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior	<p>Gibt den Typ des SDRS-Verhaltens an, wenn VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled auf „True“ festgelegt ist.</p> <p>Die verfügbaren Werte für den Verhaltenstyp sind „automated“ und „manual“.</p> <p>Die Eigenschaften VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled und VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior werden nach der Bereitstellung der Maschine und nach Abschluss der Erfassung von Bestandslistendaten festgelegt. Wenn die Automatisierung deaktiviert wird, ist VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior nicht auf der Maschine vorhanden.</p>
VirtualMachine.Storage.ReserveMemory	<p>Legen Sie diese Eigenschaft für die Verwaltung der vSwap-Speicherzuteilung auf „True“ fest, um die Verfügbarkeit sicherzustellen und die Zuteilung in der Reservierung festzulegen. Die vSwap-Zuteilung wird beim Erstellen oder Neukonfigurieren einer virtuellen Maschine berücksichtigt. Die vSwap-Zuteilungsprüfung ist nur für vSphere-Endpoints verfügbar.</p> <p><b>HINWEIS</b> Wenn Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft VirtualMachine.Storage.ReserveMemory beim Erstellen oder Neukonfigurieren der Maschine in vRealize Automation nicht angeben, ist die Verfügbarkeit von Auslagerungsspeicherplatz nicht sichergestellt. Wenn Sie diese Eigenschaft für eine bereits bereitgestellte Maschine hinzufügen und die zugewiesene Reservierung voll ist, überschreitet der in der Reservierung zugewiesene Speicher möglicherweise den tatsächlich zugewiesenen Speicher.</p>
VirtualMachine.VDI.Type	<p>Gibt den Virtual Desktop Infrastructure-Typ an.</p> <p>Für die XenDesktop-Bereitstellung legen Sie hierfür „XenDesktop“ fest.</p>
VMware.AttributeN.Name	<p>Gibt den Namen eines Attributs in vRealize Orchestrator an. Beispielsweise wird hiermit der Wert des in der Eigenschaft VMware.AttributeN.Name verwendeten Attributs angegeben. Ersetzen Sie den Buchstaben <i>N</i> durch eine Zahl, die bei 0 beginnt und für jedes festzulegende Attribut erhöht wird.</p>
VMware.AttributeN.Value	<p>Gibt den Wert des in der Eigenschaft VMware.AttributeN.Name verwendeten Attributs an. Ersetzen Sie den Buchstaben <i>N</i> durch eine Zahl, die bei 0 beginnt und für jedes festzulegende Attribut erhöht wird.</p>
VMware.Endpoint.Openstack.Release	<p>Gibt beim Erstellen eines OpenStack-Endpoints die OpenStack-Version an, wie beispielsweise „Havana“ oder „Icehouse“. Dies ist für die IaaS-Bereitstellung mit OpenStack 6.2 und höher erforderlich.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VMware.Hardware.Version	<p>Gibt die VM-Hardwareversion an, die für vSphere-Einstellungen verwendet werden soll. Unterstützte Werte sind derzeit „vmx-04“, „vmx-07“, „vmx-08“, „vmx-09“ und „vmx-10“. Diese Eigenschaft betrifft VM-Erstellungs- und VM-Aktualisierungsworkflows und ist nur für einfache Workflow-Blueprints verfügbar.</p>
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (VirtualMachineGuestOsIdentifier) an, mit der vCenter Server die Maschine erstellt. Diese Betriebssystemversion muss mit der Betriebssystemversion übereinstimmen, die auf der bereitgestellten Maschine installiert werden soll. Administratoren können Eigenschaftsgruppen mithilfe mehrerer Eigenschaftensätze erstellen, wie beispielsweise VMware[OS_Version]Properties. Diese Eigenschaftensätze sind vordefiniert und enthalten die korrekten Werte für VMware.VirtualCenter.OperatingSystem. Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.</p> <p>Wenn diese Eigenschaft einen Nicht-Windows-Wert aufweist, ist die Benutzeroberflächenoption <b>Verbindungsherstellung mithilfe von RDP</b> deaktiviert. Diese Eigenschaft kann in einem virtuellen, physischen oder Cloud-Blueprint verwendet werden.</p> <p>Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp VirtualMachineGuestOsIdentifier in der vSphere API/SDK-Dokumentation. Eine Liste der aktuell akzeptierten Werte finden Sie in der vCenter Server-Dokumentation.</p>



**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VMware.SCSI.Type	<p>Für vCloud Air-, vCloud Director - oder vSphere-Maschinenkomponenten in Blueprints wird hiermit der SCSI-Maschinentyp mithilfe eines der folgenden Werte, bei denen die Groß-/Kleinschreibung beachtet wird, angegeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ buslogic Verwenden Sie die BusLogic-Emulation für die virtuelle Festplatte.</li> <li>■ lsilogic Verwenden Sie die LSILogic-Emulation für die virtuelle Festplatte (Standardwert).</li> <li>■ lsilogicsas Verwenden Sie die LSILogic SAS 1068-Emulation für die virtuelle Festplatte.</li> <li>■ pvscsi Verwenden Sie die Para-Virtualisierungs-Emulation für die virtuelle Festplatte.</li> <li>■ Keine Verwenden Sie diese Option, wenn kein SCSI-Controller für diese Maschine vorhanden ist.</li> </ul> <p>Die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Type</code> ist für die Verwendung mit dem CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow nicht verfügbar. Wenn Sie den CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow beim Konfigurieren der Maschinenkomponente auf der Design-Arbeitsfläche des Blueprints angeben, können Sie die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Type</code> nicht verwenden.</p>
VMware.SCSI.Sharing	<p>Gibt an, in welchem Modus der VMware-SCSI-Bus der Maschine gemeinsam verwendet wird. Mögliche Werte basieren auf dem ENUM-Wert <code>VirtualSCSISharing</code> und enthalten „noSharing“, „physicalSharing“ und „virtualSharing“.</p> <p>Wenn Sie den CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow beim Konfigurieren der Maschinenkomponente auf der Design-Arbeitsfläche des Blueprints angeben, ist die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Sharing</code> nicht verfügbar.</p> <p>Die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Sharing</code> ist für die Verwendung mit dem CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow nicht verfügbar. Wenn Sie den CloneWorkflow-Bereitstellungsworkflow beim Konfigurieren der Maschinenkomponente auf der Design-Arbeitsfläche des Blueprints angeben, können Sie die Eigenschaft <code>VMware.SCSI.Sharing</code> nicht verwenden.</p>
VMware.Memory.Reservation	<p>Gibt die Größe der Auslagerungsdatei der Maschine an, wie beispielsweise 1024.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VMware.Network.Type	<p>Gibt das Netzwerk an, mit dem die VM gemäß der Angabe in der Reservierung verbunden werden soll. Der Netzwerkadapter der Maschine muss mit einem eindeutigen Netzwerk verbunden werden.</p> <p>Die folgenden Adaptertypwerte sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Flexible (Standard)</li> <li>■ VirtualPCNet32 (nicht kompatibel mit vSphere).</li> <li>■ E1000 oder VirtualE1000</li> <li>■ VMXNET oder VirtualVMXNET</li> <li>■ VMXNET2</li> <li>■ VMXNET3</li> </ul> <p>Legen Sie diese Eigenschaft bei der Bereitstellung von virtuellen Windows-32-Bit-Maschinen auf ESX Server-Hosts auf „E1000“ fest, um sicherzustellen, dass die Maschinen mit dem richtigen Netzwerkadapter erstellt werden. Diese Eigenschaft wird für die physische Bereitstellung nicht verwendet.</p>
VMware.VCenterOrchestrator.EndpointName	<p>Diese Eigenschaft überschreibt eine angegebene Endpoint-Einstellung oder gibt an, dass während der IaaS-Bereitstellung von vRealize Automation ein bestimmter Endpoint verwendet wird. Für diese Eigenschaft kann ein entsprechender vRealize Orchestrator-Endpoint festgelegt werden (z. B. eine externe VRO-Komponente), der in der Umgebung verfügbar ist.</p>
VMware.VirtualCenter.Folder	<p>Gibt den Namen des Bestandslistendatenordners im Datacenter an, in dem die virtuelle Maschine platziert werden soll. Der Standardwert ist VRM. Dieser Ordner ist auch der vSphere-Ordner, in dem vRealize Automation bereitgestellte Maschinen platziert, falls die Eigenschaft nicht verwendet wird. Bei diesem Wert kann es sich um einen Pfad mit mehreren Ordnern handeln, wie beispielsweise <code>production\email servers</code>. Ein Proxy-Agent erstellt den angegebenen Ordner in vSphere, falls der Ordner nicht vorhanden ist. Bei Ordnernamen wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Diese Eigenschaft ist für die virtuelle Bereitstellung verfügbar.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VDI.Server.Website	<p>Gibt den Servernamen der Citrix Web Interface-Site an, die bei der Verbindungsherstellung mit der Maschine verwendet werden soll. Wenn der Wert von VDI.Server.Name eine XenDesktop-Farm ist, muss diese Eigenschaft einen entsprechenden Wert aufweisen, da andernfalls der Maschinenbesitzer mithilfe von XenDesktop keine Verbindung mit der Maschine herstellen kann. Wenn diese Eigenschaft nicht angegeben ist, bestimmt die Eigenschaft VDI.Server.Name den Desktop Delivery Controller, mit dem eine Verbindung hergestellt werden soll. Dies muss der Name eines Servers sein, der einen Desktop Delivery Controller hostet.</p> <p><b>HINWEIS</b> Falls die Citrix Web Interface (WI) durch StoreFront (SF) ersetzt wurde, können Sie diese Eigenschaft anstelle von VDI.Server.Name für die Verbindungsherstellung mit dem XenDesktop-Server verwenden. Ein Beispielwert ist VDI.Server.Website=sqa-xddc-7.sqa.local/Citrix/StoreWeb. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter VDI.Server.Name.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VDI.Server.Name	<p>Gibt den Namen des Servers an, der den Desktop Delivery Controller hostet, mit dem die Registrierung erfolgen soll, oder aber den Namen einer XenDesktop-Farm, die Desktop Delivery Controller enthält, mit denen die Registrierung erfolgen soll.</p> <p>Wenn es sich bei dem Wert um den Namen einer XenDesktop-Farm handelt, muss der Eigenschaftswert <code>VDI.Server.Website</code> die URL einer entsprechenden Citrix Web Interface-Site sein, die bei der Verbindungsherstellung mit der Maschine verwendet werden soll.</p> <p>Wenn der Wert ein Servername ist und mindestens ein allgemeiner XenDesktop VDI-Agent installiert wurde, ohne einen Desktop Delivery Controller-Server anzugeben, wird die Anforderung mit diesem Wert an den gewünschten Server verwiesen. Wenn der Wert ein Servername ist und nur dedizierte XenDesktop VDI-Agents für bestimmte DDC-Server installiert wurden, muss dieser Wert genau mit dem für einen dedizierten Agent konfigurierten Servernamen übereinstimmen.</p> <p><b>HINWEIS</b> Weitere Informationen, wie Sie StoreFront als Standardseite in IIS festlegen, finden Sie in der Citrix-Dokumentation. Siehe auch <code>VDI.Server.Website</code>.</p> <p><b>HINWEIS</b> Änderungen beim Citrix Web Interface-Protokoll haben Auswirkungen darauf, wie der Standardwert <code>VDI.Server.Name</code> erkannt wird. Der Wert der Eigenschaft <code>VDI.Server.Name</code> wird als Standardverbindungszeichenfolge zum Öffnen der Citrix Web Interface verwendet, wenn Benutzer eine Verbindung mit einem virtuellen Desktop herstellen. Dies ist stets der DNS/IP-Wert des XD-Servers. Wenn mit diesem Wert keine Verbindung mit der Citrix-Schnittstelle hergestellt wird, können Sie nicht auf Ihre VMs zugreifen. Sie können jedoch die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VDI.Server.Website</code> verwenden, wenn die Citrix Web Interface auf einem anderen Server als dem XenDesktop-Server gehostet wird. Wenn diese Eigenschaft in der VM vorhanden ist, wird sie anstelle von <code>VDI.Server.Name</code> verwendet.</p>
VDI.Server.Group	<p>Für XenDesktop 5 werden mit dieser Eigenschaft der Name der XenDesktop-Gruppe, der Maschinen hinzugefügt werden sollen, sowie der Name des Katalogs, zu der die Gruppe gehört, im Format <i>Gruppenname;Katalogname</i> angegeben.</p> <p>Für XenDesktop 4 wird hiermit der Name der XenDesktop-Gruppe angegeben, der Maschinen hinzugefügt werden sollen. Vorab zugewiesene XenDesktop 4-Gruppen werden unterstützt.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VDI.ActiveDirectory.Interval	Gibt einen optionalen Intervallwert im Zeitspannenformat für die Active Directory-Registrierungsprüfung von Virtual Desktop Infrastructure-Maschinen an. Der Standardwert ist 00:00:15 (15 Sekunden).
VDI.ActiveDirectory.Timeout	Gibt einen optionalen Zeitüberschreitungs Wert an, der angibt, wie lange gewartet werden soll, bevor die Active Directory-Registrierung erneut versucht wird. Der Standardwert ist 00:00:15 (30 Minuten).
VDI.ActiveDirectory.Delay	Gibt einen optionalen Verzögerungswert im Zeitspannenformat zwischen dem erfolgreichen Hinzufügen einer Maschine zu Active Directory und dem Start der XenDesktop-Registrierung an. Der Standardwert ist 00:00:05 (5 Sekunden).
Vrm.DataCenter.Policy	<p>Gibt an, ob für die Bereitstellung eine Computing-Ressource im Zusammenhang mit einem bestimmten Standort verwendet werden muss oder ob jeder beliebige Standort zulässig ist. Um diese Funktion zu aktivieren, müssen Sie das Datencenter zu einer Speicherortdatei hinzufügen. Ordnen Sie jeder Computing-Ressource einen Speicherort zu. Legen Sie „Exact“ (Standardwert) fest, um eine angeforderte Maschine auf einer Computing-Ressource bereitzustellen, der der im Blueprint angegebene Speicherort zugeordnet ist. Die Anforderung schlägt fehl, wenn keine Reservierung mit dem angeforderten Speicherort übereinstimmt. Wenn die Eigenschaft nicht vorhanden ist, wird der Standardwert „Exact“ verwendet.</p> <p>Legen Sie „NonExact“ fest, um eine angeforderte Maschine auf einer Computing-Ressource mit ausreichender Kapazität und dem im Blueprint angegebenen Speicherort bereitzustellen. Wenn diese Computing-Ressource nicht verfügbar ist, verwenden Sie die nächste verfügbare Computing-Ressource mit ausreichender Kapazität ohne Berücksichtigung des Speicherorts.</p>

**Tabelle 3-13.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
Vrm.Software.IdNNNN Diese Zeile bezieht sich speziell auf BMC BladeLogic.	Gibt einen Softwareauftrag oder eine Software-richtlinie an, die auf alle Maschinen, die über den Blueprint bereitgestellt werden, angewendet werden soll. Legen Sie diesen Wert auf <code>job_type=job_path</code> fest, wobei <code>job_type</code> für den BMC BladeLogic-Auftragstyp und <code>job_path</code> für den Speicherort des Auftrags in BMC BladeLogic steht, wie beispielsweise <code>4=/Utility/putty</code> . <code>NNNN</code> ist eine Zahl zwischen 1000 und 1999. Die erste Eigenschaft muss mit 1000 beginnen und für jede zusätzliche Eigenschaft muss eine Erhöhung in numerischer Reihenfolge durchgeführt werden.  1 – AuditJob 2 – BatchJob 3 – ComplianceJob 4 – DeployJob 5 – FileDeployJob 6 – NSHScriptJob 7 – PatchAnalysisJob 8 – SnapshotJob
Vrm.Software.IdNNNN Diese Zeile bezieht sich speziell auf HP Server Automation.	(Optional) Gibt eine HP Server Automation-Richtlinie an, die auf alle Maschinen, die über den Blueprint bereitgestellt werden, angewendet werden soll. <code>NNNN</code> ist eine Zahl zwischen 1000 und 1999. Die erste Eigenschaft muss mit 1000 beginnen und für jede zusätzliche Eigenschaft muss eine Erhöhung in numerischer Reihenfolge durchgeführt werden.

## Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit dem Buchstaben „X“ beginnen.

**Tabelle 3-14.** Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X

Eigenschaft	Beschreibung
Xen.Plattform.Viridian	Für die virtuelle Bereitstellung legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, wenn Sie virtuelle Windows-Maschinen auf einem XenServer-Host oder -Pool bereitstellen. Der Standardwert ist „True“. Diese Eigenschaft wird für die physische Bereitstellung nicht verwendet.

# Verwenden des Eigenschaftenwörterbuchs

# 4

Sie können das Eigenschaftenwörterbuch für das Festlegen neuer benutzerdefinierter Eigenschaftsdefinitionen und Eigenschaftsgruppen verwenden.

Eine Eigenschaft wird definiert, um einen bestimmten Datentyp und ein bestimmtes Anzeigeformat für diesen Datentyp zu unterstützen. Sie können auch wiederverwendbare Eigenschaftsgruppen erstellen, um das Hinzufügen mehrerer Eigenschaften zu vereinfachen.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- [„Verwenden von Eigenschaftsdefinitionen“](#), auf Seite 95
- [„Verwenden von Eigenschaftsgruppen“](#), auf Seite 100

## Verwenden von Eigenschaftsdefinitionen

Viele benutzerdefinierte Eigenschaften sind in vRealize Automation enthalten. Sie können auch neue Eigenschaftsdefinitionen definieren, um eindeutige benutzerdefinierte Eigenschaften zu erstellen und um die Bereitstellung von Maschinen besser steuern zu können.

Beim Hinzufügen einer Eigenschaft zu einem Blueprint oder einer Reservierung können Sie festlegen, ob ein Benutzer zur Eingabe eines Eigenschaftswerts aufgefordert und ob der Eigenschaftswert verschlüsselt werden muss.

Sie können festlegen, wie eine Eigenschaft wiedergegeben wird, ob sie z. B. in Form eines Kontrollkästchens oder Dropdown-Menüs mit Werten aus einem benutzerdefinierten vRealize Orchestrator-Workflow angezeigt werden soll.

Sie können Eigenschaften auch zur Steuerung der Funktionen Ihrer benutzerdefinierten Workflows verwenden. Weitere Informationen zur Verwendung von vRealize Automation Designer zum Definieren von und Arbeiten mit benutzerdefinierten Workflows finden Sie unter *Lebenszyklus-Erweiterbarkeit*.

---

**HINWEIS** Um Namenskonflikte mit bereitgestellten benutzerdefinierten vRealize Automation-Eigenschaften zu vermeiden, sollten Sie für alle Eigenschaftsnamen, die Sie erstellen, ein standardmäßiges und aussagekräftiges Präfix verwenden. Verwenden Sie für alle neuen Eigenschaftsnamen ein Präfix wie beispielsweise einen Unternehmens- oder Funktionsnamen, gefolgt von einem Punkt. VMware reserviert alle Eigenschaftsnamen, die keinen Punkt (.) enthalten. Eigenschaftsnamen, die sich nicht an diese Empfehlung halten, verursachen möglicherweise einen Konflikt mit benutzerdefinierten vRealize Automation-Eigenschaften. In diesem Fall hat die benutzerdefinierte vRealize Automation-Eigenschaft Vorrang vor von Ihnen erstellten Eigenschaftsdefinitionen.

---

In den folgenden Schritten wird der allgemeine Vorgang für das Erstellen und Verwenden neuer Eigenschaftsdefinitionen beschrieben:

- 1 Erstellen Sie eine neue Eigenschaftsdefinition und ordnen Sie sie einem Datentyp zu, der einen bestimmten Inhaltstyp ermöglicht, wie z. B. boolesche oder ganzzahlige Inhalte. Verwenden Sie für den neuen Eigenschaftsnamen eine standardmäßige Namenskonvention, wie beispielsweise *my\_grouping\_prefix.my\_property\_name*.
- 2 Ordnen Sie einer Eigenschaftsdefinition einen Anzeigetyp zu, wie z. B. ein Kontrollkästchen oder Dropdown-Menü. Verfügbare Anzeigetypen werden dem ausgewählten Datentyp entnommen.
- 3 Fügen Sie die Eigenschaft einem Blueprint entweder individuell oder als Teil einer Eigenschaftsgruppe hinzu.  
  
Fügen Sie die Eigenschaft einem Blueprint hinzu und legen Sie fest, ob der Wert verschlüsselt werden muss.  
  
Fügen Sie die Eigenschaft einem Blueprint hinzu und legen Sie fest, ob der Benutzer zur Eingabe eines Eigenschaftswerts aufgefordert werden soll.
- 4 Legen Sie als Anforderer der Maschine jeden erforderlichen Wert fest, zu dessen Eingabe Sie aufgefordert werden.

Mit vRealize Orchestrator-Skriptaktionen können Sie ebenfalls den Eigenschaftswert in einem Dropdown-Menü auffüllen. Wenn Sie vRealize Orchestrator-Skriptaktionen verwenden, können Sie ebenfalls einen Dropdown-Menüwert basierend auf den für eine andere Eigenschaft angegebenen Werten auffüllen.

## Erstellen einer Eigenschaftsdefinition

Sie können Eigenschaftsdefinitionen erstellen, um zusätzliche Ebenen der Anpassung von vRealize Automation zu ermöglichen. Wenn Sie eine Eigenschaftsdefinition erstellen, geben Sie einen Datentyp für die Eigenschaft (z. B. „Zeichenfolge“) und einen Anzeigetyp (z. B. „E-Mail“) an.

Um potenzielle Konflikte mit bereitgestellten benutzerdefinierten vRealize Automation-Eigenschaften zu vermeiden, sollten Sie das Namensformat *my\_prefix.my\_property\_name1* verwenden. Verwenden Sie beispielsweise ein standardmäßiges und aussagekräftiges Präfix wie etwa einen Unternehmens- oder Funktionsnamen, gefolgt von einem Punkt (.) und einem kurzen, aber beschreibenden Namen. Von Ihnen erstellte Eigenschaften, die sich nicht an diese Empfehlung halten, verursachen möglicherweise einen Konflikt mit von vRealize Automation bereitgestellten benutzerdefinierten Eigenschaften. In diesem Fall haben die benutzerdefinierten vRealize Automation-Eigenschaften Vorrang vor von Ihnen erstellten Eigenschaften.

### Voraussetzungen

Melden Sie sich bei der vRealize Automation-Konsole als **Mandantenadministrator** oder **Fabric-Administrator** an.

### Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Administration > Eigenschaftenwörterbuch > Eigenschaftsdefinitionen** aus.
- 2 Klicken Sie auf **Neu** (+).
- 3 Geben Sie im Textfeld **Name** den neuen Namen der Eigenschaftsdefinition ein.

Verwenden Sie für den neuen Eigenschaftsnamen eine standardmäßige Namenskonvention, wie beispielsweise *my\_grouping\_prefix.my\_property\_name*.

Der Wert **Name** wird intern als Eigenschaften-ID gespeichert.



4 Akzeptieren Sie den generierten Wert im Textfeld **Bezeichnung**.

Der Wert **Bezeichnung** wird automatisch mit dem von Ihnen im Textfeld **Name** eingegebenen Wert aufgefüllt. Wenn Sie den Wert **Bezeichnung** zuerst eingeben, wird das Textfeld **Name** mit demselben Wert ausgefüllt.

Der Wert **Bezeichnung** wird auf der Benutzeroberfläche beim Anfordern von Eigenschaften angezeigt, zum Beispiel beim Hinzufügen einer Eigenschaft zu einem Blueprint als Eigenschaftsname.

Der Wert **Bezeichnung** kann mehr Zeichen als der Wert **Name** enthalten.

5 Wählen Sie im Abschnitt **Sichtbarkeit** die Option **Alle Mandanten** oder **Dieser Mandant** aus, um zu bestimmen, wo die Eigenschaft verfügbar sein soll.

Wenn Sie nur mit Mandantenadministratorrechten angemeldet sind, ist nur **Dieser Mandant** verfügbar. Wenn Sie nur mit Fabric-Administratorrechten angemeldet sind, ist nur **Alle Mandanten** verfügbar.

Die Einstellung **Alle Mandanten** oder **Dieser Mandant** kann nach dem Erstellen des Elements nicht geändert werden.

6 (Optional) Geben Sie im Textfeld **Beschreibung** eine Eigenschaftenbeschreibung ein.

Beschreiben Sie den Zweck der Eigenschaftsdefinition und alle anderen hilfreichen Informationen über die Eigenschaft.

7 (Optional) Geben Sie im Textfeld **Reihenfolgeindex** einen Wert ein.

Die eingegebene Zahl bestimmt, wie der Eigenschaftsname im Anforderungsformular angezeigt wird. Es gelten die folgenden Reihenfolgeregeln:

- Der Reihenfolgeindex betrifft nur Eigenschaften, für die die Einstellungen **Eingabeaufforderung** oder **In Anforderungsformular anzeigen** konfiguriert sind.
- Alle Eigenschaften mit einem Reihenfolgeindex werden vor Eigenschaften ohne einen Reihenfolgeindex angezeigt.
- Eigenschaften mit einem Reihenfolgeindex werden vom niedrigsten zum höchsten Reihenfolgeindexwert sortiert. Negative Zahlen sind zulässig.
- Alle Eigenschaften werden alphabetisch angeordnet, wobei alle Eigenschaften mit einem Reihenfolgeindex vor Eigenschaften ohne einen Reihenfolgeindex angezeigt werden.
- Wenn zwei Eigenschaften denselben Reihenfolgeindexwert aufweisen, werden sie alphabetisch sortiert.

8 Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü **Datentyp** einen Datentyp für die Eigenschaftsdefinition aus.

**Tabelle 4-1.** Datentypen für die Eigenschaftsdefinition

<b>Datentyp</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>Boolean</b>	Lässt einen booleschen Wert zu. Die Anzeigehinweisoptionen sind <b>Kontrollkästchen</b> und <b>Ja/Nein</b> .
<b>Datum/Uhrzeit</b>	Lässt einen im Datum/Uhrzeit-Format eingegebenen Wert zu. Die Anzeigehinweisoption ist <b>Datum/Uhrzeit-Auswahl</b> .
<b>Dezimal</b>	Lässt einen Ganzzahlwert oder Dezimalwert zu. Die Anzeigehinweisoptionen sind <b>Dropdown</b> , <b>Schieberegler</b> und <b>Textfeld</b> .
<b>Integer</b>	Lässt einen Ganzzahlwert zu. Die Anzeigehinweisoptionen sind <b>Dropdown</b> , <b>Schieberegler</b> und <b>Textfeld</b> .

**Tabelle 4-1.** Datentypen für die Eigenschaftsdefinition (Fortsetzung)

Datentyp	Beschreibung
<b>Sichere Zeichenfolge</b>	Lässt einen sicheren oder verschlüsselten Inhalt wie beispielsweise ein Kennwort zu. Die Anzeigehinweisoption ist <b>Textfeld</b> .
<b>Zeichenfolge</b>	Lässt einen Zeichenfolgenwert zu. Die Anzeigehinweisoptionen sind <b>Dropdown</b> , <b>E-Mail</b> , <b>Hyperlink</b> , <b>Textbereich</b> und <b>Textfeld</b> .

- 9 Wenn die Option **Erforderlich** verfügbar ist, wählen Sie **Ja** oder **Nein** aus dem Dropdown-Menü aus, um anzugeben, ob für diese Eigenschaft ein Wert eingegeben werden muss.
- 10 Wenn die Option **Minimalwert** verfügbar ist, geben Sie einen Minimalwert an.
- 11 Wählen Sie einen Anzeigesteuerungstyp für diese Eigenschaft aus dem Dropdown-Menü **Anzeigehinweis** aus. Verfügbare Optionen werden aus der Auswahl **Datentyp** abgeleitet.

**Tabelle 4-2.** Optionen für Anzeigehinweise für Eigenschaftsdefinition

Anzeigehinweisoption	Beschreibung
<b>CheckBox</b>	Stellt ein einzelnes Kontrollkästchen-Steuerelement bereit.
<b>Datum/Uhrzeit-Auswahl</b>	Stellt ein Datums- und Uhrzeitsteuerelement bereit, das dem Format <i>JJJJ-MM-TT</i> oder <i>MM/TT/JJJJ</i> und einer Uhrzeit im Format <i>HH:MM</i> entspricht (24-Stunden-Format oder gefolgt von AM oder PM).
<b>Dropdown</b>	Stellt ein Dropdown-Menü-Steuerelement bereit.
<b>E-Mail</b>	Stellt ein E-Mail-Steuerelement bereit.
<b>Hyperlink</b>	Zeigt einen Link mit dem Eigenschaftsanzeigenamen als Linktext und den Eigenschaftswert als URL an.
<b>Schieberegler</b>	Stellt ein Schiebereglersteuerelement für einen Wertbereich bereit.
<b>Textbereich</b>	Stellt einen Textbereich bereit, in den Informationen eingegeben werden oder in dem Informationen angezeigt werden.
<b>Textfeld</b>	Stellt ein Textfeld bereit, in das ein Wert eingegeben wird.
<b>Ja/Nein</b>	Gibt einen Ja- oder Nein-Wert an.

- 12 Klicken Sie im Bereich „Werte“ auf die Option **Vordefinierte Werte**.  
Klicken Sie im Bereich **Vordefinierte Werte** auf **Neu** und fügen Sie einen Namen und einen Wert für die Eigenschaft hinzu.
  - 13 (Optional) Aktivieren Sie optional das Kontrollkästchen **Benutzerdefinierte Werte aktivieren**, damit der Benutzer neben den vordefinierten Werten auch benutzerdefinierte Werte angeben kann.
  - 14 Klicken Sie auf **OK**.
- Die Eigenschaft wird erstellt und ist auf der Seite „Eigenschaftsdefinitionen“ verfügbar.

## Verwenden einer vRealize Orchestrator -Skriptaktion zum Auffüllen eines Eigenschaftswerts

Sie können einen Eigenschaftswert in einem Dropdown-Menü auffüllen, indem Sie vRealize Orchestrator-Skriptaktionen verwenden.

Sie können eine Beziehung zwischen zwei Eigenschaftsdefinitionen definieren, wenn Sie die Werte der abhängigen Eigenschaft unter Verwendung einer vRealize Orchestrator-Skriptaktion auffüllen.

Sie können eine Eigenschaftsdefinition an eine vRealize Orchestrator-Skriptaktion binden, jedoch nicht an einen vRealize Orchestrator-Workflow.

### Voraussetzungen

- Erstellen Sie eine vRealize Orchestrator-Skriptaktion. Informationen zum Entwickeln von Workflows sowie zum Erstellen und Verwenden von vRealize Orchestrator-Skriptaktionen finden Sie unter *Entwickeln mit VMware vCenter Orchestrator*.
- Erstellen Sie eine neue Eigenschaftsdefinition oder bearbeiten Sie eine vorhandene. Siehe „[Erstellen einer Eigenschaftsdefinition](#)“, auf Seite 96.

Die folgende Aufgabenabfolge unterscheidet sich von der Aufgabe „[Erstellen einer Eigenschaftsdefinition](#)“, auf Seite 96 nur dahingehend, wie Sie den Wert **Anzeigehinweis** angeben.

### Vorgehensweise

- 1 Erstellen Sie eine neue Eigenschaftsdefinition oder bearbeiten Sie eine vorhandene Eigenschaftsdefinition.
  - a Stellen Sie sicher, dass das Textfeld **Name** einen Wert enthält.
  - b Stellen Sie sicher, dass das Textfeld **Bezeichnung** einen Wert enthält.
  - c Stellen Sie sicher, dass das Textfeld **Datentyp** entweder **Dezimal**, **Ganzzahl** oder **Zeichenfolge** enthält.
- 2 Klicken Sie in das Textfeld **Anzeigehinweis** und wählen Sie **Dropdown** aus dem Dropdown-Menü aus.
- 3 Klicken Sie auf die Option **Externe Werte** im Bereich für die Werte.

Es wird eine Seite geöffnet, die die angegebenen und benutzererstellten vRealize Orchestrator-Skriptaktionen anzeigt.

- 4 Wählen Sie eine vRealize Orchestrator-Skriptaktion aus und klicken Sie auf **OK**.

Wählen Sie eine benutzererstellte vRealize Orchestrator-Skriptaktion aus, die für die Eigenschaft geeignet ist. Die angegebenen vRealize Orchestrator-Skriptaktionen erfordern normalerweise komplexe Werte oder generieren komplexe Werte, die nicht durch die vRealize Automation-Eigenschaftsdefinitionen unterstützt werden.

Das Raster für die Eingabeparameter zeigt alle Parameter an, die für die Skriptaktion verfügbar sind und die für das Zuweisen eines Werts verwendet werden können. Eine der Spalten wird als **Bind** bezeichnet. Wenn **Bind** nicht markiert ist, verwendet die Aktion den Literalwert, um ihn als den Wert dieses Parameters zu übergeben. Wenn **Bind** markiert ist, ändert sich der Wert in den Namen des Felds, dessen Wert als der Wert für diesen Parameter verwendet wird.

Ein Dropdown-Menü zeigt verfügbare Eigenschaftsdefinitionen an, um das Binden an ein bekanntes Feld zu vereinfachen. Sie können einen verfügbaren Wert auswählen oder eine andere benutzerdefinierte Eigenschaft eingeben.

- 5 Klicken Sie auf **OK**.

## Verwenden von Eigenschaftsgruppen

Sie können Eigenschaftsgruppen erstellen, um einzelne Eigenschaften in einer Einheit zu erfassen.

Eigenschaftsgruppen sind logische und wiederverwendbare Gruppen von Eigenschaften, die von Ihnen erstellte Eigenschaftsdefinitionen oder bereitgestellte benutzerdefinierte Eigenschaften enthalten können. Mit Eigenschaftsgruppen soll das Hinzufügen von benutzerdefinierten Eigenschaften zu Blueprints oder anderen vRealize Automation-Elementen vereinfacht werden, für die sie verfügbar sind. Hiermit können logische Gruppierungen von Eigenschaften effizienter hinzugefügt werden, als dies beim Hinzufügen einzelner Eigenschaften der Fall ist.

Eine Eigenschaftsgruppe enthält in der Regel Eigenschaften, die häufig zusammen verwendet werden. Beispielsweise können Sie die Eigenschaftsgruppe „WimImagingProperties“ erstellen, die Eigenschaften enthält, die häufig für die WIM-basierte Bereitstellung verwendet werden:

- `Image.ISO.Location`
- `Image.ISO.Name`
- `Image.Network.Password`
- `Image.Network.User`
- `Image.WIM.Index`
- `Image.WIM.Name`
- `Image.WIM.Path`

Sie können auch eine Eigenschaftsgruppe für die vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenbereitstellung erstellen, die die folgenden Eigenschaften enthält:

- `VirtualMachine.Network0.Name`
- `VCloud.Template.MakeIdenticalCopy`
- `VMware.SCSI.Type`
- `Sysprep.Identification.DomainAdmin`
- `Sysprep.Identification.DomainAdminPassword`
- `Sysprep.Identification.JoinDomain`

## Erstellen einer Eigenschaftsgruppe

Sie können bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften zu Eigenschaftsgruppen zusammenfassen, damit Sie auf einfachere Weise mehrere benutzerdefinierte Eigenschaften zu Blueprints hinzufügen können.

### Voraussetzungen

Melden Sie sich bei der vRealize Automation-Konsole als **Mandantenadministrator** oder **Fabric-Administrator** an.

### Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Administration > Eigenschaftenwörterbuch > Eigenschaftsgruppen** aus.
- 2 Klicken Sie auf **Neu (+)**.
- 3 Geben Sie den Namen und die ID der neuen Eigenschaftsgruppe ein.

Wenn Sie zuerst eine Eingabe im Feld **Name** vornehmen, wird das Textfeld **ID** mit demselben Wert aufgefüllt.

- 4 Wählen Sie im Abschnitt **Sichtbarkeit** die Option **Alle Mandanten** oder **Dieser Mandant** aus, um zu bestimmen, wo die Eigenschaft verfügbar sein soll.

Wenn Sie nur mit Mandantenadministratorrechten angemeldet sind, ist nur **Dieser Mandant** verfügbar. Wenn Sie nur mit Fabric-Administratorrechten angemeldet sind, ist nur **Alle Mandanten** verfügbar.

Die Einstellung **Alle Mandanten** oder **Dieser Mandant** kann nach dem Erstellen des Elements nicht geändert werden.

- 5 (Optional) Geben Sie eine Beschreibung der Eigenschaftsgruppe ein, beispielsweise **My\_CloningProperties\_vSphere**.

- 6 Fügen Sie der Gruppe mithilfe des Dialogfelds **Eigenschaften** eine Eigenschaft hinzu.

a Klicken Sie auf **Neu (+)**.

b Geben Sie einen Eigenschaftsnamen ein.

Geben Sie beispielsweise **VirtualMachine.Storage.ReserveMemory** ein.

c (Optional) Geben Sie einen Eigenschaftswert ein.

Geben Sie beispielsweise **True** ein.

d (Optional) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Verschlüsselt**, um anzugeben, dass der Eigenschaftswert verschlüsselt werden muss. Wenn der Wert beispielsweise ein Kennwort oder ein sonstiger sicherer Eintrag sein soll, werden mit der Option „Verschlüsselt“ die Zeichen des Werts ausgeblendet.

e (Optional) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Überschreibbar**, um anzugeben, dass der Eigenschaftswert durch die nächste oder nachfolgende Person überschrieben werden kann, die die Eigenschaft verwendet. Die nächste Person könnte ein Administrator, ein Architekt oder ein sonstiger Benutzer sein.

f (Optional) Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **In Anforderung anzeigen**, um beim Anfordern der Maschinenbereitstellung die Eigenschaft im Anforderungsformular anzuzeigen.

g Klicken Sie auf **OK**, um die Eigenschaft zur Gruppe hinzuzufügen.

- 7 Fügen Sie der Gruppe zusätzliche Eigenschaften hinzu.

- 8 Klicken Sie auf **Speichern**.



# Index

## A

Aktualisierte Informationen 7

## B

Benutzerdefiniert 10

Benutzerdefinierte Eigenschaften

Auflistung nach dem Namen 57

Auflistung nach der Funktion 15

benutzerdefinierte Eigenschaftstypen 12

Debugging von Bereitstellungsproblemen 43

Definieren neuer Eigenschaften 95

Eigenschaften – O 64

Eigenschaften angeben 10

erforderlich für die Integration von HP Server  
Automation 53

erforderlich und optional 51

Erstellen von Eigenschaftsgruppen 100

für einfache Workflow-Blueprints 16

für FlexClone-Blueprints 22

für Klon-Blueprints 18, 40

für verknüpfte Klon-Blueprints 25

Gründe für die Verwendung 9

Linux Kickstart-Bereitstellung 28

Maschinenbereitstellung 10

Netzwerk 43

PXE-Bereitstellung 48

Rangfolge 11

SCCM-Bereitstellung 30

vCloud Air- und vCloud Director-Blueprints 35

Verwenden des Eigenschaftenwörterbuchs 95

Verwenden von vRealize Orchestrator-Skript-  
aktionen zum Auffüllen von Drop-  
down-Menüs 99

WIM-Bereitstellung 31

Zugehörige Handbücher 5

Benutzerdefinierte Eigenschaften – A 58

Benutzerdefinierte Eigenschaften – B 58

Benutzerdefinierte Eigenschaften – C 59

Benutzerdefinierte Eigenschaften – E 60

Benutzerdefinierte Eigenschaften – H 61

Benutzerdefinierte Eigenschaften – I 61

Benutzerdefinierte Eigenschaften – L 63

Benutzerdefinierte Eigenschaften – M 63

Benutzerdefinierte Eigenschaften – P 65

Benutzerdefinierte Eigenschaften – R 65

Benutzerdefinierte Eigenschaften – S 66

Benutzerdefinierte Eigenschaften – V 68

Benutzerdefinierte Eigenschaften – X 94

Bereitstellung, Rollback eines fehlgeschlagenen  
Bereitstellungsvorgangs 43

Blueprints, Benutzerdefinierte Eigenschaften 51

## E

Eigenschaften

in Anforderung anzeigen 100

überschreibbar 100

verschlüsselt 100

Eigenschaftenwörterbuch, Erstellen einer Eigen-  
schaftsdefinition 96

Eigenschaftsgruppen

Erstellen 100

Verwenden von benutzerdefinierten Eigen-  
schaftsgruppen 100

## H

HP Server Automation, erforderliche benutzerde-  
finierte Eigenschaften 53

## L

Linux Kickstart-Bereitstellung, Benutzerdefinierte  
Eigenschaften 28

## M

Maschinenbereitstellung, Benutzerdefinierte Ei-  
genschaften 10

## P

PXE-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigen-  
schaften 48

## S

SCCM-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigen-  
schaften 30

## V

vCloud Air-Blueprints, Hinzufügen benutzerdefi-  
nierter Eigenschaften 35

vCloud Director-Blueprints, Hinzufügen benut-  
zerdefinierter Eigenschaften 35

VirtualMachine.Network, Angeben eines Netz-  
werkgeräts 43

**W**

WIM-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **31**