

Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften

vRealize Automation 7.1

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-002102-01

vmware[®]

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

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

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

Inhalt

Referenz für benutzerdefinierte Eigenschaften	5
Aktualisierte Informationen	7
1 Verwenden benutzerdefinierter Eigenschaften	9
Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften	9
Verwenden von Eigenschaften bei der Maschinenbereitstellung	10
Grundlegende Informationen zur Rangfolge benutzerdefinierter Eigenschaften	11
Benutzerdefinierte Eigenschaftstypen	12
2 Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach der Funktion	15
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Blueprints und Bereitstellungen	17
Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen	18
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Openstack-Endpoints	19
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints	20
Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints	23
Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints	27
Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints	30
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints	31
Benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints	33
Benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints	34
Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director -Blueprints	38
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke	42
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE-Bereitstellung	47
Benutzerdefinierte Eigenschaften für den vRealize Automation -Gast-Agent	50
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager	54
Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation	56
3 Benutzerdefinierte Eigenschaften gruppiert nach dem Namen	59
Tabelle der benutzerdefinierten Eigenschaften mit Unterstrichen (_)	60
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A	61
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B	61
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C	62
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E	63
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H	65
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I	65
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L	67
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M	68
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O	68
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P	69
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R	70
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S	71

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V	75
Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X	101

4 Verwenden des Eigenschaftswörterbuchs 103

Verwenden von Eigenschaftsdefinitionen	103
Erstellen und Testen von benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen	104
Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen für die vRealize Orchestrator -Aktion	118
Verwenden von Eigenschaftsgruppen	124
Erstellen einer Eigenschaftsgruppe	125

Index 127

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
002102-01	<ul style="list-style-type: none">■ Die Informationen zu optionalen Einstellungen wurden in „Erstellen einer Eigenschaftsgruppe“, auf Seite 125 aktualisiert.■ Die Informationen zur <code>_deploymentName</code>-Eigenschaft wurde in „Tabelle der benutzerdefinierten Eigenschaften mit Unterstrichen (_)“, auf Seite 60 aktualisiert.
002102	Erste 7.1-Version.

Verwenden benutzerdefinierter Eigenschaften

1

Mithilfe benutzerdefinierter Eigenschaften von vRealize Automation können Sie Werte hinzufügen oder vorhandene Werte bzw. Standardwerte überschreiben, um Einstellungen für Netzwerk, Plattform, Gast-Agent und viele andere Bereitstellungsparameter zu konfigurieren.

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. 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/gugent/site/workitem.xml auf.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- [„Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften“](#), auf Seite 9
- [„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 auch benutzerdefinierte Eigenschaften anderen vRealize Automation-Elementen hinzufügen, wie beispielsweise bestimmten Endpoint-Typen.

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 benutzerdefinierten Eigenschaftsnamen wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Beispielsweise werden die benutzerdefinierte Eigenschaft `hostname` und die benutzerdefinierte Eigenschaft `HOSTNAME` als unterschiedliche benutzerdefinierte Eigenschaften betrachtet.

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 Eigenschaftenwörterbuchs“](#), auf Seite 103.

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 von vRealize Automation bereitgestellte Eigenschaften. Sie können auch eigene Eigenschaften definieren. 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 Eigenschaften in Reservierungen und Business-Gruppen auf zahlreiche Maschinen anwenden. Ihre Verwendung ist in der Regel auf Zwecke beschränkt, die sich auf die jeweiligen Quellen beziehen, wie z. B. Ressourcenverwaltung. 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

Benutzerdefinierte Eigenschaften von Eigenschaftsgruppen, Blueprints und Business-Gruppen werden zum Zeitpunkt der Anforderung zugewiesen, während die Eigenschaften von Computing-Ressourcen, Reservierungen und Endpoints während der Bereitstellung zugewiesen werden.

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

In den meisten Fällen hat eine Laufzeiteigenschaft Vorrang vor anderen Eigenschaften. Eine Laufzeiteigenschaft erfüllt die folgenden Bedingungen:

- Die Eigenschaftsoption, die den Benutzer zur Eingabe auffordert, ist ausgewählt und gibt an, dass der Benutzer einen Wert für die Eigenschaft festlegen muss, wenn Maschinenbereitstellung angefordert wird.
- Ein Business-Gruppenmanager fordert Maschinenbereitstellung an und die Eigenschaft wird in der Liste mit den benutzerdefinierten Eigenschaften auf der Seite zur Bestätigung der Maschinenanforderung angezeigt.

Es gibt Ausnahmen zu den Vorrangregeln. Sie fügen beispielsweise die benutzerdefinierte Eigenschaft `VMware.VirtualCenter.Folder` zu einer Business-Gruppe hinzu, stellen einen Eigenschaftswert bereit und wählen die Option zum Anzeigen der Eigenschaft in der Anforderung nicht aus. Sie fügen dieselbe benutzerdefinierte Eigenschaft zu einem Blueprint hinzu und geben an, dass die Eigenschaft in der Anforderung angezeigt werden soll. Wenn die festgelegten Benutzer Bereitstellung aus dem Katalog anfordern, wird die Eigenschaft nicht im Kataloganforderungsformular angezeigt, da sich die Eigenschaft auf Reservierungsinformationen bezieht, die erst nach dem Beginn der Bereitstellung und nicht bei Bereitstellungsanforderung verfügbar sind.

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 59.

- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für Blueprints und Bereitstellungen](#) auf Seite 17
vRealize Automation stellt eine Reihe benutzerdefinierter Eigenschaften bereit, die im Allgemeinen für alle oder die meisten Blueprints und Bereitstellungen gelten. Viele dieser Eigenschaften können in der Benutzeroberfläche von vRealize Automation ohne benutzerdefinierte Eigenschaften festgelegt werden.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Benennen und Analysieren von Bereitstellungen](#) auf Seite 18
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.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für Openstack-Endpoints](#) auf Seite 19
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, die Sie bei der Konfiguration von Openstack-Endpoints in vRealize Automation verwenden können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints](#) auf Seite 20
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für Klon-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für verknüpfte Klon-Blueprints](#) auf Seite 23
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für verknüpfte Klon-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone-Blueprints](#) auf Seite 27
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für FlexClone-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints](#) auf Seite 30
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für einfache Workflow-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints](#) auf Seite 31
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für Linux Kickstart-Blueprints bereitstellen können.

- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM-Blueprints](#) auf Seite 33
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für SCCM-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints](#) auf Seite 34
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für WIM-Blueprints bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air- und vCloud Director-Blueprints](#) auf Seite 38
Sie können bestimmte benutzerdefinierte Eigenschaften zu einer vCloud Air- oder vCloud Director-Maschinenkomponentendefinition in einem Blueprint hinzufügen.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke](#) auf Seite 42
Mit den benutzerdefinierten Eigenschaften von vRealize Automation für Netzwerke wird die Konfiguration für ein bestimmtes Netzwerkgerät auf einer Maschine festgelegt.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE-Bereitstellung](#) auf Seite 47
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 den vRealize Automation-Gast-Agent](#) auf Seite 50
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.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager](#) auf Seite 54
vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, mit denen Sie zusätzliche Steuerelemente für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager bereitstellen können.
- [Benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation](#) auf Seite 56
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.

Benutzerdefinierte Eigenschaften für Blueprints und Bereitstellungen

vRealize Automation stellt eine Reihe benutzerdefinierter Eigenschaften bereit, die im Allgemeinen für alle oder die meisten Blueprints und Bereitstellungen gelten. Viele dieser Eigenschaften können in der Benutzeroberfläche von vRealize Automation ohne benutzerdefinierte Eigenschaften festgelegt werden.

Tabelle 2-1. Benutzerdefinierte Eigenschaften für Blueprints und Bereitstellungen

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>_debug_deployment</code>	<p>Mit Ausnahme von Skalierungsvorgängen, die teilweise erfolgreiche Bereitstellungen ermöglichen, wird standardmäßig die gesamte Bereitstellung gelöscht, wenn einzelne Ressourcen nicht bereitgestellt werden können. Sie können das Standardverhalten überschreiben, indem Sie den Wert der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>_debug_deployment</code> auf true 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. Benutzer können auf keine der Komponenten in einem fehlgeschlagenen Katalogelement zugreifen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft wird also idealerweise beim Entwickeln und Testen neuer Blueprints verwendet.</p> <p>Um die benutzerdefinierte Eigenschaft auf einen Blueprint anzuwenden, fügen Sie <code>_debug_deployment</code> beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints über die Registerkarte Eigenschaften zur Seite Blueprint-Eigenschaften hinzu. Diese Eigenschaft ist für Blueprints mit mehreren Komponenten (z. B. zusammengesetzte Blueprints) gedacht und wird bei der Anwendung auf eigenständige Blueprints ignoriert. Die <code>_debug_deployment</code>-Eigenschaft wird auf der Softwarebereitstellungsebene verwendet, und nicht auf der Ebene der Gast-Agent- oder Maschinenbereitstellung.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Wenn diese Eigenschaft einem Blueprint hinzugefügt wird, können Sie damit einen benutzerdefinierten Namen für die Bereitstellung angeben, indem Sie den Wert von <code>_deploymentName</code> auf Ihre benutzerdefinierte Zeichenfolge festlegen. Wenn mehrere Instanzen dieser Bereitstellung in einer Einzelanforderung bereitgestellt werden, wird der benutzerdefinierte Name als Präfix verwendet. Wenn Sie möchten, dass Benutzer eigene Bereitstellungs-namen angeben, legen Sie diese Eigenschaft so fest, dass Überschreibungen zulässig sind. Die folgenden zwei Vorbehalte sind für die Nutzung erforderlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sie müssen diese Eigenschaft auf Blueprint-Ebene hinzufügen, nicht auf Komponentenebene. Klicken Sie beispielsweise beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints auf die Registerkarte Eigenschaften und wählen Sie anschließend Benutzerdefinierte Eigenschaften > Neu aus, um die <code>_deploymentName</code>-Eigenschaft dem Blueprint hinzuzufügen. Fügen Sie die Eigenschaft keiner Maschine oder anderen Komponente im Blueprint hinzu. ■ Sie müssen diese Eigenschaft als separate Eigenschaft und nicht als Mitglied einer Eigenschaftsgruppe hinzufügen.
<code>_number_of_instances</code>	<p>Wenn diese Eigenschaft einem Blueprint hinzugefügt wird, können Sie damit die Anzahl der Instanzen der Bereitstellung festlegen, die ein Benutzer in einer Einzelanforderung bereitstellen kann.</p>

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 2-2. Benutzerdefinierte Eigenschaften für Analyse-Bereitstellungen

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>_debug_deployment</code>	<p>Mit Ausnahme von Skalierungsvorgängen, die teilweise erfolgreiche Bereitstellungen ermöglichen, wird standardmäßig die gesamte Bereitstellung gelöscht, wenn einzelne Ressourcen nicht bereitgestellt werden können. Sie können das Standardverhalten überschreiben, indem Sie den Wert der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>_debug_deployment</code> auf true 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. Benutzer können auf keine der Komponenten in einem fehlgeschlagenen Katalogelement zugreifen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft wird also idealerweise beim Entwickeln und Testen neuer Blueprints verwendet.</p> <p>Um die benutzerdefinierte Eigenschaft auf einen Blueprint anzuwenden, fügen Sie <code>_debug_deployment</code> beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints über die Registerkarte Eigenschaften zur Seite Blueprint-Eigenschaften hinzu. Diese Eigenschaft ist für Blueprints mit mehreren Komponenten (z. B. zusammengesetzte Blueprints) gedacht und wird bei der Anwendung auf eigenständige Blueprints ignoriert. Die <code>_debug_deployment</code>-Eigenschaft wird auf der Softwarebereitstellungsebene verwendet, und nicht auf der Ebene der Gast-Agent- oder Maschinenbereitstellung.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Wenn diese Eigenschaft einem Blueprint hinzugefügt wird, können Sie damit einen benutzerdefinierten Namen für die Bereitstellung angeben, indem Sie den Wert von <code>_deploymentName</code> auf Ihre benutzerdefinierte Zeichenfolge festlegen. Wenn mehrere Instanzen dieser Bereitstellung in einer Einzelanforderung bereitgestellt werden, wird der benutzerdefinierte Name als Präfix verwendet. Wenn Sie möchten, dass Benutzer eigene Bereitstellungsamen angeben, legen Sie diese Eigenschaft so fest, dass Überschreibungen zulässig sind. Die folgenden zwei Vorbehalte sind für die Nutzung erforderlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sie müssen diese Eigenschaft auf Blueprint-Ebene hinzufügen, nicht auf Komponentenebene. Klicken Sie beispielsweise beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints auf die Registerkarte Eigenschaften und wählen Sie anschließend Benutzerdefinierte Eigenschaften > Neu aus, um die <code>_deploymentName</code>-Eigenschaft dem Blueprint hinzuzufügen. Fügen Sie die Eigenschaft keiner Maschine oder anderen Komponente im Blueprint hinzu. ■ Sie müssen diese Eigenschaft als separate Eigenschaft und nicht als Mitglied einer Eigenschaftsgruppe hinzufügen.

Benutzerdefinierte Eigenschaften für Openstack-Endpoints

vRealize Automation enthält benutzerdefinierte Eigenschaften, die Sie bei der Konfiguration von Openstack-Endpoints in vRealize Automation verwenden können.

Tabelle 2-3. Benutzerdefinierte Eigenschaften für Openstack-Endpoints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress.Regex</code>	<p>Wird von einem vRealize Automation-Administrator für die Definition eines regulären Ausdrucks verwendet, um eine passende IP-Adresse für Terminalverbindungen wie etwa eine RDP-Verbindung zuzuordnen. Wenn eine passende IP-Adresse gefunden wird, wird sie unter der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code> gespeichert. Andernfalls wird die erste verfügbare IP-Adresse zugewiesen.</p> <p>Beispielsweise kann durch Festlegen des Eigenschaftswerts auf <code>10.10.0.*</code> eine IP-Adresse in einem 10.10.0.*-Subnetz ausgewählt werden, das der virtuellen Maschine zugewiesen ist. Wenn das Subnetz nicht zugewiesen wurde, wird die Eigenschaft ignoriert.</p> <p>Diese Eigenschaft ist für die Verwendung mit OpenStack verfügbar.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.AdditionAddressM</code>	<p>Definiert eine zusätzliche <i>M</i>-IP-Adresse, die einer OpenStack-Instanz für das Netzwerk <i>N</i> zugeteilt wird, mit Ausnahme des IP-Adresssatzes, der durch die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code> angegeben wird. Weitere Adressen werden auf der Registerkarte „Netzwerk“ in der Spalte „Zusätzliche Adressen“ angezeigt.</p> <p>Diese Eigenschaft wird von der Zustandsdatenerfassung der OpenStack-Maschine verwendet.</p> <p>Für diese Eigenschaft werden nur vom OpenStack-Endpoint Daten erfasst, aber sie gilt nicht speziell für OpenStack und kann von anderen Endpoint-Typen für die Lebenszyklus-Erweiterbarkeit verwendet werden.</p>
<code>VMware.Endpoint.Openstack.IdentityProvider.Version</code>	<p>Gibt die Version des OpenStack-Identitätsanbieters (Keystone) an, die beim Authentifizieren eines OpenStack-Endpoints verwendet werden soll. Konfigurieren Sie den Wert 3 für die Authentifizierung mit dem OpenStack-Identitätsanbieter Keystone, Version 3. Wenn Sie einen anderen Wert verwenden oder diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht verwenden, wird für die Authentifizierung standardmäßig Keystone, Version 2, verwendet.</p>

Benutzerdefinierte Eigenschaften für Klon-Blueprints

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

Tabelle 2-4. 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</i>=0 für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn Sie die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> verwenden, wird mithilfe des Netzwerkprofils, auf das verwiesen wird, eine IP-Adresse zugeteilt. Die bereitgestellte Maschine wird jedoch jedem in der Reservierung ausgewählten Netzwerk mithilfe der Round-Robin-Methode hinzugefügt.</p> <p>Die Änderung dieses Eigenschaftswerts hat nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen.</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"> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code> <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 Klon-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
	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.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 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 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 2-5. 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 2-5. 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 2-5. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen geklonter 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.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 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
<code>VirtualMachine.DiskN.Storage</code>	Gibt den Datenspeicher an, auf dem die Festplatte <i>N</i> der Maschine platziert werden soll, wie beispielsweise DATA-STORE01. 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.
<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.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 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
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	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.
<code>MaximumProvisionedMachines</code>	Gibt die maximale Anzahl von verknüpften Klonen für einen Snapshot der virtuellen Maschine an. Der Standardwert ist „unlimited“.
<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 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 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 Installationsskript 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 FlexClone -Blueprints

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

Tabelle 2-8. Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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</i>=0 für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn Sie die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> verwenden, wird mithilfe des Netzwerkprofils, auf das verwiesen wird, eine IP-Adresse zugeteilt. Die bereitgestellte Maschine wird jedoch jedem in der Reservierung ausgewählten Netzwerk mithilfe der Round-Robin-Methode hinzugefügt.</p> <p>Die Änderung dieses Eigenschaftswerts hat nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen.</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"> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code> <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>Linux.ExternalScript.Name</code>	<p>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.</p> <p>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.</p>

Tabelle 2-8. Benutzerdefinierte Eigenschaften für FlexClone -Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte 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.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 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 2-9. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen von FlexClone -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 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.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 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 2-9. 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 Installationsskript 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 {CustomPropertyName} 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 einfache Workflow-Blueprints

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

Tabelle 2-10. 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.

Tabelle 2-10. Benutzerdefinierte Eigenschaften für einfache Workflow-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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.
<code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code>	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. HINWEIS 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.
<code>VMware.Hardware.Version</code>	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.

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 2-11. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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>
<code>Image.ISO.Location</code>	<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 der jeweiligen 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>
<code>Image.ISO.Name</code>	<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 der jeweiligen 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>
<code>Image.ISO.UserName</code>	<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>
<code>Image.ISO.Password</code>	<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 2-12. Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für Linux Kickstart-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.ThinProvision	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.
Machine.SSH	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Option Verbindungsherstellung mithilfe von SSH auf der vRealize Automation-Seite „Elemente“ für Linux-Maschinen zu aktivieren, die über diesen Blueprint bereitgestellt wurden. Wenn diese Eigenschaft auf „True“ festgelegt ist und die Option Verbinden via RDP oder SSH der Maschine im Blueprint aktiviert ist, wird für alle Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt werden, die Option Verbindungsherstellung mithilfe von SSH für berechnete Benutzer angezeigt.</p> <p>Gemäß der Option Verbindungsherstellung mithilfe von SSH muss der Browser über ein Plug-In verfügen, das SSH unterstützt, z. B. der SSH-Terminalclient „FireSSH“ für Mozilla Firefox und Google Chrome. Wenn das Plug-In vorhanden ist, wird bei Auswahl von Verbindungsherstellung mit SSH eine SSH-Konsole mit der Aufforderung angezeigt, Administratoranmeldedaten einzugeben.</p>

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 2-13. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -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 der jeweiligen 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 der jeweiligen 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.

Tabelle 2-13. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für SCCM -Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
Image.ISO.Password	Gibt das Kennwort für die Eigenschaft Image.ISO.UserName an. Für Dell iDRAC-Integrationen, bei denen sich das Image auf einer CIFS-Freigabe befindet, die für den Zugriff die Authentifizierung erfordert.
SCCM.Collection.Name	Gibt den Namen der SCCM-Kollektion an, die die Aufgabenabfolge für die Betriebssystembereitstellung enthält.
SCCM.Server.Name	Gibt den vollqualifizierten Domänennamen 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 2-14. 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 2-15. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-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 der jeweiligen 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 der jeweiligen 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>Image.Network.Letter</code>	Gibt den Laufwerksbuchstaben an, dem der WIM-Image-Pfad auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet wird. Der Standardwert ist <code>„K“</code> .
<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.

Tabelle 2-15. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Admin.Owner	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (VirtualMachineGuestOsIdentifizier) 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>Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp VirtualMachineGuestOsIdentifizier 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 2-16. Häufig verwendete benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<p><code>SysPrep.Section.Key</code></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</code> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</code> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</code> 	<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 <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> 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"> ■ GuiUnattended <ul style="list-style-type: none"> ■ AdminPassword ■ EncryptedAdminPassword ■ TimeZone ■ UserData <ul style="list-style-type: none"> ■ ProductKey ■ FullName ■ ComputerName ■ OrgName ■ Identification <ul style="list-style-type: none"> ■ DomainAdmin ■ DomainAdminPassword ■ JoinDomain ■ JoinWorkgroup
<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>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</code>	Gibt den Namen der Arbeitsgruppe an, der beigetreten werden soll, wenn keine Domäne verwendet wird.
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Gibt einen Maschinennamen an, wie beispielsweise „lab-client005“.
<code>SysPrep.UserData.FullName</code>	Gibt den vollständigen Namen eines Benutzers an.
<code>SysPrep.UserData.OrgName</code>	Gibt den Organisationsnamen des Benutzers an.

Tabelle 2-16. Häufig verwendete benutzerdefinierte Eigenschaften für WIM-Blueprints (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
SysPrep.UserData.ProductKey	Gibt den Windows-Product Key an.
VirtualMachine.Admin.ThinProvision	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 nur vSphere-Maschinen.

Tabelle 2-17. Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
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 <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> an.
Sysprep.Identification.JoinDomain	Gibt den Namen der Domäne an, der in Active Directory beigetreten werden soll.
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 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 2-17. Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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.EULA.AcceptAll</code>	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.
<code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>	<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 „Benutzerdefinierte Eigenschaften für Netzwerke“, auf Seite 42.</p>

Tabelle 2-17. Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>	<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"> ■ DHCP ■ Statisch ■ MANUAL (nur verfügbar für vCloud Air und vCloud Director) <p>Mit dieser Eigenschaft können Sie vCloud Air-, vCloud Director- und vSphere-Maschinenkomponenten im Blueprint konfigurieren. Siehe auch <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p>
<code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu</code>	<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>
<code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code>	<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>
<code>VCloud.Owner.UseEndpointAccount</code>	<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 2-17. Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
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 2-17. Benutzerdefinierte Eigenschaften für vCloud Air - und vCloud Director - Maschinenkomponenten in der Blueprint-Arbeitsfläche (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VMware.SCSI.Sharing</code>	<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 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>
<code>VMware.SCSI.Type</code>	<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"> ■ <code>buslogic</code> Verwenden Sie die BusLogic-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ <code>lsilogic</code> Verwenden Sie die LSILogic-Emulation für die virtuelle Festplatte (Standardwert). ■ <code>lsilogicsas</code> Verwenden Sie die LSILogic SAS 1068-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ <code>pvscsi</code> Verwenden Sie die Para-Virtualisierungs-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ <code>Keine</code> Verwenden Sie diese Option, wenn kein SCSI-Controller für diese Maschine vorhanden ist. <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>

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 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.

HINWEIS Netzwerkspezifische benutzerdefinierte Eigenschaften, die auf On-Demand-Netzwerke verweisen, werden nicht unterstützt. Sie können benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaften, wie `VirtualMachine.Network0.NetworkProfileName`, beispielsweise nicht für On-Demand-NAT- und geroutete On-Demand-Netzwerkkomponenten verwenden.

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 2-18. 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 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.

Tabelle 2-18. Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code>	<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>
<code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>	<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>
<code>VirtualMachine.NetworkN.PortID</code>	<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 2-18. Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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</i>=0 für das erste Gerät, 1 für das zweite Gerät usw.</p> <p>Wenn Sie die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> verwenden, wird mithilfe des Netzwerkprofils, auf das verwiesen wird, eine IP-Adresse zugeteilt. Die bereitgestellte Maschine wird jedoch jedem in der Reservierung ausgewählten Netzwerk mithilfe der Round-Robin-Methode hinzugefügt.</p> <p>Die Änderung dieses Eigenschaftswerts hat nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen.</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"> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code> <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 2-18. Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"> ■ VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask ■ VirtualMachine.NetworkN.Gateway ■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns ■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns ■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins ■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins ■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix ■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes 	<p>Konfiguriert Attribute des in VirtualMachine.NetworkN.ProfileName angegebenen Netzwerkprofils.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften VirtualMachine.NetworkN 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>
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 Edge/Pool-Namen oder eine durch Kommas getrennte Liste von Edge/Pool-Namen. Bei Namen wird die Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt.</p> <p>HINWEIS Sie können die IP-Adresse einer Maschine einem vorhandenen Lastenausgleichsdienst mithilfe der benutzerdefinierten Eigenschaft VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names 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 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"> ■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names ■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate ■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high ■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low

Tabelle 2-18. Konfiguration benutzerdefinierter Eigenschaften für Netzwerke (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.name</code>	<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"> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names</code> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.sales</code> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.support</code>
<code>VCNS.SecurityTag.Names.name</code>	<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"> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names</code> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.sales</code> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.support</code>

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 2-19. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Aufrufen von PowerShell-Skripts

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>Pxe.Setup.ScriptName</code>	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> .
<code>Pxe.Clean.ScriptName</code>	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 2-20. Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und SCCM-Bereitstellung

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>SCCM.Collection.Name</code>	Gibt den Namen der SCCM-Kollektion an, die die Aufgabenabfolge für die Betriebssystembereitstellung enthält.
<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.CustomVariable.</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.

Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung

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

Tabelle 2-21. Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>Image.Network.Letter</code>	Gibt den Laufwerkbuchstaben an, dem der WIM-Image-Pfad auf der bereitgestellten Maschine zugeordnet wird. Der Standardwert ist „K“.
<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> .

Tabelle 2-21. Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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.
SysPrep.Section.Key <ul style="list-style-type: none"> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</code> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</code> ■ <code>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</code> 	<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 <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> 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"> ■ GuiUnattended <ul style="list-style-type: none"> ■ AdminPassword ■ EncryptedAdminPassword ■ TimeZone ■ UserData <ul style="list-style-type: none"> ■ ProductKey ■ FullName ■ ComputerName ■ OrgName ■ Identification <ul style="list-style-type: none"> ■ DomainAdmin ■ DomainAdminPassword ■ JoinDomain ■ JoinWorkgroup
<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>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</code>	Gibt den Namen der Arbeitsgruppe an, der beigetreten werden soll, wenn keine Domäne verwendet wird.

Tabelle 2-21. Benutzerdefinierte Eigenschaften für die PXE- und WIM-Bereitstellung (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Gibt einen Maschinennamen an, wie beispielsweise „lab-client005“.
<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.

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 2-22. 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 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.

Tabelle 2-22. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<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.
<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.

Tabelle 2-22. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath	<p>Gibt den vollständigen Pfad zum Installationsskript 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 {CustomProperty-Name} in der Pfadzeichenfolge einfügen. Angenommen, Sie haben eine benutzerdefinierte Eigenschaft ActivationKey mit dem Wert 1234. In diesem Fall lautet der Skriptpfad D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}. Der Gast-Agent führt den Befehl D:\InstallApp.bat -key 1234 aus. Ihre Skriptdatei kann dann so programmiert werden, dass dieser Wert akzeptiert und verwendet wird.</p> <p>Fügen Sie {Owner} ein, um den Namen des Maschinenbesitzers an das Skript zu übergeben.</p> <p>Sie können auch benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript weitergeben, indem Sie {YourCustomProperty} in die Pfadzeichenfolge einfügen. Wenn Sie beispielsweise den Wert \\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat eingeben, wird das Skript changeIP.bat von einem gemeinsam genutzten Speicherort ausgeführt. Wenn Sie jedoch den Wert \\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat {VirtualMachine.Network0.Address} eingeben, wird das Skript für die Änderung der IP-Adresse ausgeführt, aber auch der Wert der Eigenschaft VirtualMachine.Network0.Address als Parameter an das Skript weitergegeben.</p>

Tabelle 2-22. Benutzerdefinierte Eigenschaften zum Anpassen bereitgestellter Maschinen mit einem Gast-Agent (Fortsetzung)

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code>	<p>Ermöglicht vRealize Automation das Abrufen einer verschlüsselten Zeichenfolge, die als ordnungsgemäß formatierte benutzerdefinierte Eigenschaftsanweisung <code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code> an die gagent-Befehlszeile übergeben wird.</p> <p>Sie können eine verschlüsselte Zeichenfolge wie beispielsweise Ihr Kennwort als benutzerdefinierte Eigenschaft in einem Befehlszeilenargument bereitstellen. Auf diese Weise können Sie verschlüsselte Informationen speichern, die der Gast-Agent entschlüsseln und als gültiges Befehlszeilenargument interpretieren kann. Beispielsweise ist die benutzerdefinierte Eigenschaftszeichenfolge <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat</code> <i>Kennwort</i> nicht sicher, da sie ein tatsächliches Kennwort enthält.</p> <p>Zum Entschlüsseln des Kennworts können Sie eine benutzerdefinierte vRealize Automation-Eigenschaft erstellen, wie beispielsweise <code>MyPassword = password</code>, und die Verschlüsselung durch Aktivieren des verfügbaren Kontrollkästchens aktivieren. Der Gast-Agent entschlüsselt den Eintrag [MyPassword] in den Wert in der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>MyPassword</code> und führt das Skript als <code>c:\dosomething.bat password</code> aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft MyPassword = Kennwort, wobei <i>Kennwort</i> der Wert Ihres tatsächlichen Kennworts ist. Aktivieren Sie die Verschlüsselung durch Aktivieren des verfügbaren Kontrollkästchens. ■ Legen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> als VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt = true fest. ■ Legen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath</code> als VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat [MyPassword] fest. <p>Wenn Sie <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> auf „False“ festlegen oder die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> nicht erstellen, wird die Zeichenfolge in den eckigen Klammern ([und]) nicht entschlüsselt.</p>
<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 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 2-23. Für die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften

Benutzerdefinierte Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	Gibt den External Provisioning Infrastructure-Typ an.
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
<code>BMC.Software.Install</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um die Integration von BMC BladeLogic Configuration Manager zu aktivieren.
<code>EPI.Server.Name</code>	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.
<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>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	Gibt die Version des vCenter Server-Gastbetriebssystems (<code>VirtualMachineGuestOsIdentifizier</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. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt zum Enumerationstyp <code>VirtualMachineGuestOsIdentifizier</code> 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 2-24. 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 <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

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 2-25. 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 2-26. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Eigenschaft	Definition
<code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	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.
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	Gibt den External Provisioning Infrastructure-Typ an.
<code>EPI.Server.Name</code>	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.
<code>Opware.Software.Install</code>	Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um HP Server Automation das Installieren von Software zu erlauben.
<code>Opware.Server.Name</code>	Gibt den vollqualifizierten Namen des HP Server Automation-Servers an.
<code>Opware.Server.Username</code>	Gibt den Benutzernamen an, der bereitgestellt wird, wenn eine Kennwortdatei im Agent-Verzeichnis erstellt wurde, wie beispielsweise „opwareadmin“. Für diesen Benutzernamen ist Administratorzugriff auf die HP Server Automation-Instanz erforderlich.
<code>Opware.BootImage.Name</code>	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.
<code>Opware.Customer.Name</code>	Gibt den Wert für den Kundennamen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „MyCompanyName“.
<code>Opware.Facility.Name</code>	Gibt den Wert für den Facility-Namen gemäß der Definition in HP Server Automation an, wie beispielsweise „Cambridge“.

Tabelle 2-26. Erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation (Fortsetzung)

Eigenschaft	Definition
Opware.Machine.Password	Gibt das standardmäßige lokale Administratorkennwort für ein Betriebssystemsequenz-WIM-Image wie etwa <code>Opware.OSSequence.Name</code> 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.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 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 <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.
Linux.ExternalScript.LocationType	Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> 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 <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

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 2-27. Optionale benutzerdefinierte Eigenschaften für die Integration von HP Server Automation

Eigenschaft	Definition
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.

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 2-28. 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 der benutzerdefinierten Eigenschaften mit Unterstrichen \(_\)“](#), auf Seite 60
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A“](#), auf Seite 61
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B“](#), auf Seite 61
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C“](#), auf Seite 62
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E“](#), auf Seite 63
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H“](#), auf Seite 65
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I“](#), auf Seite 65
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L“](#), auf Seite 67
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M“](#), auf Seite 68
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O“](#), auf Seite 68
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P“](#), auf Seite 69
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R“](#), auf Seite 70
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S“](#), auf Seite 71
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V“](#), auf Seite 75
- [„Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X“](#), auf Seite 101

Tabelle der benutzerdefinierten Eigenschaften mit Unterstrichen (_)

In diesem Abschnitt sind benutzerdefinierte Eigenschaften von vRealize Automation aufgelistet, die mit einem Unterstrich (_) beginnen.

Tabelle 3-1. Tabelle der benutzerdefinierten Eigenschaften mit Unterstrichen (_)

Eigenschaft	Beschreibung
_debug_deployment	<p>Mit Ausnahme von Skalierungsvorgängen, die teilweise erfolgreiche Bereitstellungen ermöglichen, wird standardmäßig die gesamte Bereitstellung gelöscht, wenn einzelne Ressourcen nicht bereitgestellt werden können. Sie können das Standardverhalten überschreiben, indem Sie den Wert der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>_debug_deployment</code> auf true 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. Benutzer können auf keine der Komponenten in einem fehlgeschlagenen Katalogelement zugreifen. Diese benutzerdefinierte Eigenschaft wird also idealerweise beim Entwickeln und Testen neuer Blueprints verwendet.</p> <p>Um die benutzerdefinierte Eigenschaft auf einen Blueprint anzuwenden, fügen Sie <code>_debug_deployment</code> beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints über die Registerkarte Eigenschaften zur Seite Blueprint-Eigenschaften hinzu. Diese Eigenschaft ist für Blueprints mit mehreren Komponenten (z. B. zusammengesetzte Blueprints) gedacht und wird bei der Anwendung auf eigenständige Blueprints ignoriert. Die <code>_debug_deployment</code>-Eigenschaft wird auf der Softwarebereitstellungsebene verwendet, und nicht auf der Ebene der Gast-Agent- oder Maschinenbereitstellung.</p> <p>Sie können vRealize Automation auch so konfigurieren, dass virtuelle Maschinen nach dem Fehlschlagen der Bereitstellung nicht gelöscht werden, indem Sie Einstellungen in der Datei <code>VRMAgent.exe.config</code> verwenden.</p>
_deploymentName	<p>Wenn diese Eigenschaft einem Blueprint hinzugefügt wird, können Sie damit einen benutzerdefinierten Namen für die Bereitstellung angeben, indem Sie den Wert von <code>_deploymentName</code> auf Ihre benutzerdefinierte Zeichenfolge festlegen. Wenn mehrere Instanzen dieser Bereitstellung in einer Einzelanforderung bereitgestellt werden, wird der benutzerdefinierte Name als Präfix verwendet. Wenn Sie möchten, dass Benutzer eigene Bereitstellungsamen angeben, legen Sie diese Eigenschaft so fest, dass Überschreibungen zulässig sind. Die folgenden zwei Vorbehalte sind für die Nutzung erforderlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sie müssen diese Eigenschaft auf Blueprint-Ebene hinzufügen, nicht auf Komponentenebene. Klicken Sie beispielsweise beim Erstellen oder Bearbeiten eines Blueprints auf die Registerkarte Eigenschaften und wählen Sie anschließend Benutzerdefinierte Eigenschaften > Neu aus, um die <code>_deploymentName</code>-Eigenschaft dem Blueprint hinzuzufügen. Fügen Sie die Eigenschaft keiner Maschine oder anderen Komponente im Blueprint hinzu. ■ Sie müssen diese Eigenschaft als separate Eigenschaft und nicht als Mitglied einer Eigenschaftsgruppe hinzufügen.
_number_of_instances	<p>Wenn diese Eigenschaft einem Blueprint hinzugefügt wird, können Sie damit die Anzahl der Instanzen der Bereitstellung festlegen, die ein Benutzer in einer Einzelanforderung bereitstellen kann.</p>

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – A

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

Tabelle 3-2. 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.IAMInstanceProfile.ARN</code>	Gibt die ARNs (Amazon Resource Names) des AWS-Instanzprofils „Identity and Access Management (IAM)“ bei Anforderung einer AWS-Instanz an. Wenn Sie diese Eigenschaft, z. B. <code>amazon.IAMInstanceProfile.ARN</code> , zu einem Blueprint hinzufügen und dann Bereitstellung aus dem Katalog anfordern, enthält die bereitgestellte virtuelle Amazon-Maschine oder Instanz die angegebene IAM-Rolle.
<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 <code>ipAddress</code> 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 3-3. 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, fehlschlagen ist. Die Standardeinstellung ist 100.
<code>BMC.Service.Profile</code>	Gibt den Namen des Standardauthentifizierungsprofils auf dem BMC BladeLogic-Server an.

Tabelle 3-3. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – B (Fortsetzung)

Eigenschaft	Definition
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.
BMC.Software.Install	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 3-4. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – C

Eigenschaft	Definition
Cisco.Organization.Dn	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.
CloneFrom	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“.
CloneSpec	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.
Command.DiskPart.Options	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.
Command.FormatDisk.Options	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 3-5. 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 Opware 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“.
<code>ext.policy.activedirectory.customizationWorkflowTag</code>	Das Tag, das Sie einem benutzerdefinierten vRealize Orchestrator-Workflow hinzugefügt haben. Die Active Directory-Richtlinie sucht nach benutzerdefinierten Workflows mit dem angegebenen Tag und verwendet, wenn welche gefunden werden, den Workflow mit dem Tag beim Erstellen eines Active Directory-Datensatzes.
<code>ext.policy.activedirectory.customizationDeleteWorkflowTag</code>	Das Tag, das Sie einem benutzerdefinierten vRealize Orchestrator-Workflow hinzugefügt haben. Die Active Directory-Richtlinie sucht nach benutzerdefinierten Workflows mit dem angegebenen Tag und verwendet, wenn welche gefunden werden, den Workflow mit dem Tag beim Löschen eines Active Directory-Datensatzes.
<code>ext.policy.activedirectory.domain</code>	<p>Die Domäne, die Sie verwenden möchten, und nicht die Domäne in der aktuellen Active Directory-Richtlinie.</p> <p>Überschreibt den Wert von <code>ext.policy.activedirectory.system.domain</code>, der in der Active Directory-Richtlinie angegeben ist.</p>

Tabelle 3-5. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – E (Fortsetzung)

Eigenschaft	Definition
<code>ext.policy.activedirectory.endpoint.id</code>	Der Richtlinienbezeichner, der zum Angeben oder Überschreiben einer Richtlinie verwendet werden soll. Sie müssen die ID einer vorhandenen Active Directory-Richtlinie angeben. Überschreibt den Wert von <code>ext.policy.activedirectory.system.endpoint.id</code> , der in der Active Directory-Richtlinie angegeben ist.
<code>ext.policy.activedirectory.id</code>	Die Organisationseinheit, die Sie verwenden möchten, und nicht die Organisationseinheit in der aktuellen Active Directory-Richtlinie. Überschreibt den Wert von <code>ext.policy.activedirectory.system.id</code> , der in der Active Directory-Richtlinie angegeben ist.
<code>ext.policy.activedirectory.machineName</code>	Der Name der Maschine in Active Directory, den Sie verwenden möchten, und nicht der Name in der aktuellen Active Directory-Richtlinie. Überschreibt den Wert von <code>ext.policy.activedirectory.system.machineName</code> , der in der Active Directory-Richtlinie angegeben ist.
<code>ext.policy.activedirectory.orgunit</code>	Die Organisationseinheit, die Sie verwenden möchten, und nicht die Domäne in der aktuellen Active Directory-Richtlinie. Überschreibt den Wert von <code>ext.policy.activedirectory.system.orgunit</code> , der in der Active Directory-Richtlinie angegeben ist.
<code>ext.policy.activedirectory.system.domain</code>	Systemeigenschaft für die Domäne der Maschine in Active Directory. Wenn Sie diese Eigenschaft ändern, die von den definierten Richtlinien verwendet wird, können Sie die Richtlinie deaktivieren. Mithilfe von <code>ext.policy.activedirectory.domain</code> können Sie den Richtlinienwert überschreiben.
<code>ext.policy.activedirectory.system.endpoint.id</code>	Systemeigenschaft für den Namen des Active Directory vRealize Orchestrator-Endpoints. Wenn Sie diese Eigenschaft ändern, die von den definierten Richtlinien verwendet wird, können Sie die Richtlinie deaktivieren. Mithilfe von <code>ext.policy.activedirectory.endpoint.id</code> können Sie den Richtlinienwert überschreiben.
<code>ext.policy.activedirectory.system.id</code>	Systemeigenschaft für die für den Benutzer lesbare ID für die Active Directory-Richtlinie. Wenn Sie diese Eigenschaft ändern, die von den definierten Richtlinien verwendet wird, können Sie die Richtlinie deaktivieren. Mithilfe von <code>ext.policy.activedirectory.id</code> können Sie den Richtlinienwert überschreiben.
<code>ext.policy.activedirectory.system.machineName</code>	Systemeigenschaft für den Namen der Maschine in Active Directory. Wenn Sie diese Eigenschaft ändern, die von den definierten Richtlinien verwendet wird, können Sie die Richtlinie deaktivieren. Mithilfe von <code>ext.policy.activedirectory.machineName</code> können Sie den Richtlinienwert überschreiben.
<code>ext.policy.activedirectory.system.orgunit</code>	Systemeigenschaft für den Distinguished Name der Active Directory-Organisationseinheit. Wenn Sie diese Eigenschaft ändern, die von den definierten Richtlinien verwendet wird, können Sie die Richtlinie deaktivieren. Mithilfe von <code>ext.policy.activedirectory.orgunit</code> können Sie den Richtlinienwert überschreiben.

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – H

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

Tabelle 3-6. 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 Maschinenname verwendet. Die maximal zulässige Anzahl an Zeichen für den Wert <code>Hostname</code> beträgt 15.
Hyperv.Network.Type	Gibt den Netzwerkadapertyp der virtuellen Maschine an. Diese Eigenschaft kann nur zusammen mit Hyper-V 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 3-7. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I

Eigenschaft	Definition
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 <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code> . Das Format dieses Werts hängt von der jeweiligen 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.
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 <code>„/ISO/Microsoft/WinPE.iso“</code> . Das Format dieses Werts hängt von der jeweiligen 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 3-7. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – I (Fortsetzung)

Eigenschaft	Definition
<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 3-8. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – L

Eigenschaft	Beschreibung
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	<p>Gibt den Speicherorttyp des in der Eigenschaft <code>Linux.ExternalScript.Name</code> benannten Anpassungsskripts an. Mögliche Werte sind „local“ oder „nfs“.</p> <p>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.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	<p>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>.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	<p>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.</p>
<code>LoadSoftware</code>	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um Softwareinstallationsoptionen zu aktivieren.</p>

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – M

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

Tabelle 3-9. 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 Verbindungsherstellung mithilfe von SSH auf der vRealize Automation-Seite „Elemente“ für Linux-Maschinen zu aktivieren, die über diesen Blueprint bereitgestellt wurden. Wenn diese Eigenschaft auf „True“ festgelegt ist und die Option Verbinden via RDP oder SSH der Maschine im Blueprint aktiviert ist, wird für alle Linux-Maschinen, die über diesen Blueprint bereitgestellt werden, die Option Verbindungsherstellung mithilfe von SSH für berechnete Benutzer angezeigt. Gemäß der Option Verbindungsherstellung mithilfe von SSH muss der Browser über ein Plug-In verfügen, das SSH unterstützt, z. B. der SSH-Terminalclient „FireSSH“ für Mozilla Firefox und Google Chrome. Wenn das Plug-In vorhanden ist, wird bei Auswahl von Verbindungsherstellung mit SSH eine SSH-Konsole mit der Aufforderung angezeigt, Administratoranmeldedaten einzugeben.

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O

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

Tabelle 3-10. 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 Administrator Kennwort 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.

Tabelle 3-10. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – O (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
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 Bereitstellungsauftrags 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 „opwareadmin“. 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 3-11. 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-Reinigungs-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_“.

Tabelle 3-11. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – P (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
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 3-12. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – R

Eigenschaft	Beschreibung
ReservationPolicyID	Gibt den Namen der Reservierungsrichtlinie an.
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 3-13. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S

Eigenschaft	Beschreibung
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 <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> 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"> ■ GuiUnattended <ul style="list-style-type: none"> ■ AdminPassword ■ EncryptedAdminPassword ■ TimeZone ■ UserData <ul style="list-style-type: none"> ■ ProductKey ■ FullName ■ ComputerName ■ OrgName ■ Identification <ul style="list-style-type: none"> ■ DomainAdmin ■ DomainAdminPassword ■ JoinDomain ■ JoinWorkgroup
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 <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> 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 3-13. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – S (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<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>
<code>Snapshot.Policy.Limit</code>	<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"> ■ Tiefe – der Maximalwert ist 31. ■ Breite – es gibt keinen Grenzwert.

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

Eigenschaft	Beschreibung
<code>Snapshot.Policy.Disable</code>	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.
<code>software.http.proxyHost</code>	<p>Gibt den Hostnamen oder die Adresse des Proxy-Servers an.</p> <p>Sie müssen sowohl <code>software.http.proxyHost</code> als auch <code>software.http.proxyPort</code> angeben, damit Softwareinhalteigenschaften den Proxy-Server verwenden.</p> <p>HINWEIS Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie für eine Softwarekomponente den Wert eines Inhaltseigenschaftstyps definieren. Inhaltseigenschaften sind URLs, die vom Agent heruntergeladen werden. Der Agent verwendet die Variable als Dateipfad zur lokal heruntergeladenen Datei. Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie jedoch über den Proxy-Host anstatt über die URL herunterladen.</p>
<code>software.http.proxyPassword</code>	<p>Gibt das Kennwort für den Benutzernamen an, mit dem die Authentifizierung beim Proxy-Server durchgeführt werden soll. Verwenden Sie dies in Kombination mit <code>software.http.proxyUser</code>.</p> <p>Die Einstellung <code>software.http.proxyPassword</code> ist erforderlich, wenn Sie die Einstellung <code>software.http.proxyUser</code> verwenden.</p> <p>HINWEIS Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie für eine Softwarekomponente den Wert eines Inhaltseigenschaftstyps definieren. Inhaltseigenschaften sind URLs, die vom Agent heruntergeladen werden. Der Agent verwendet die Variable als Dateipfad zur lokal heruntergeladenen Datei. Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie jedoch über den Proxy-Host anstatt über die URL herunterladen.</p>
<code>software.http.proxyPort</code>	<p>Gibt die Portnummer des Proxy-Servers an.</p> <p>Sie müssen sowohl <code>software.http.proxyHost</code> als auch <code>software.http.proxyPort</code> angeben, damit Softwareinhalteigenschaften den Proxy-Server verwenden. Es gibt keinen Standardwert für <code>software.http.proxyPort</code>.</p> <p>HINWEIS Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie für eine Softwarekomponente den Wert eines Inhaltseigenschaftstyps definieren. Inhaltseigenschaften sind URLs, die vom Agent heruntergeladen werden. Der Agent verwendet die Variable als Dateipfad zur lokal heruntergeladenen Datei. Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie jedoch über den Proxy-Host anstatt über die URL herunterladen.</p>

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

Eigenschaft	Beschreibung
<code>software.http.proxyUser</code>	<p>Gibt den Benutzernamen an, mit dem die Authentifizierung beim Proxy-Server durchgeführt werden soll. Verwenden Sie dies in Kombination mit <code>software.http.proxyPassword</code>.</p> <p>Die Einstellung <code>software.http.proxyUser</code> ist optional. Die Einstellung <code>software.http.proxyPassword</code> ist erforderlich, wenn Sie die Einstellung <code>software.http.proxyUser</code> verwenden.</p> <p>HINWEIS Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie für eine Softwarekomponente den Wert eines Inhaltseigenschaftstyps definieren. Inhaltseigenschaften sind URLs, die vom Agent heruntergeladen werden. Der Agent verwendet die Variable als Dateipfad zur lokal heruntergeladenen Datei. Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie jedoch über den Proxy-Host anstatt über die URL herunterladen.</p>
<code>software.http.noProxyList</code>	<p>Gibt eine Liste der Hosts und optionalen Ports an, die den proxyHost nicht verwenden dürfen. Mit der ursprünglichen Inhaltseigenschaft erfolgt der Download direkt über URLs, die mit den in der Liste aufgeführten Elementen übereinstimmen. Die Einstellung <code>software.http.noProxyList</code> ist nur anwendbar, wenn der Proxy-Server konfiguriert ist. Beispielsweise für die folgende kommagetrennte Liste:</p> <pre>"buildweb.eng.vmware.com,confluence.eng.vmware.com:443,*.eng.vmware.com:80"</pre> <p>Es gelten die folgenden Anweisungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Keine URL, deren HOST „buildweb.eng.vmware.com“ lautet, darf den Proxy-Server verwenden. ■ Keine URL, deren HOST „confluence.eng.vmware.com“ und deren PORT 443 lautet, darf den Proxy-Server verwenden. ■ Keine URL, deren HOST aus dem Namespace „eng.vmware.com“ stammt und deren PORT 80 lautet, darf den Proxy-Server verwenden. <p>HINWEIS Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie für eine Softwarekomponente den Wert eines Inhaltseigenschaftstyps definieren. Inhaltseigenschaften sind URLs, die vom Agent heruntergeladen werden. Der Agent verwendet die Variable als Dateipfad zur lokal heruntergeladenen Datei. Mithilfe der Software-Proxy-Einstellungen können Sie jedoch über den Proxy-Host anstatt über die URL herunterladen.</p>

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V

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

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V

Eigenschaft	Beschreibung
VbScript.PreProvisioning.Name	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\SendEmail.vbs. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.
VbScript.PostProvisioning.Name	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\SendEmail.vbs. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.
VbScript.UnProvisioning.Name	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\SendEmail.vb. Die Skriptdatei muss in dem System vorhanden sein, auf dem der EPI-Agent für Visual Basic-Skripts installiert ist.
VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins	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.

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VCloud.Owner.UseEndpointAccount	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.
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 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<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>HINWEIS 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"> ■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code> ■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</code> ■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</code> ■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</code>
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.name</code>	<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"> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names</code> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.sales</code> ■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.support</code>
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.blueprint_name</code>	<p>Bei Verwendung von vCloud Networking and Security wird hiermit der Edge-Pool angegeben, dem der Blueprint zugeordnet werden soll.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VCNS.SecurityTag.Names.name</code>	<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"> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names</code> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.sales</code> ■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.support</code>
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	<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 <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.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.NameCompletion</code>	<p>Gibt den Domännennamen an, der in den vollqualifizierten Domännennamen der Maschine einbezogen werden soll, den die RDP- oder SSH-Dateien für die Benutzeroberflächenoptionen Verbindungsherstellung mithilfe von RDP oder Verbindungsherstellung mithilfe von SSH generieren. Legen Sie beispielsweise „myCompany.com“ als Wert fest, um den vollqualifizierten Domännennamen <code>my-machine-name.myCompany.com</code> in der RDP- oder SSH-Datei zu generieren.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code>	<p>Gibt die Adresse der RDP-Verbindung der Maschine an, auf die eine RDP-Datei heruntergeladen wird, wenn die Benutzeroberflächenoption Verbindungsherstellung mithilfe von RDP 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>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress.Regex</code>	<p>Wird von einem vRealize Automation-Administrator für die Definition eines regulären Ausdrucks verwendet, um eine passende IP-Adresse für Terminalverbindungen wie etwa eine RDP-Verbindung zuzuordnen. Wenn eine passende IP-Adresse gefunden wird, wird sie unter der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code> gespeichert. Andernfalls wird die erste verfügbare IP-Adresse zugewiesen.</p> <p>Beispielsweise kann durch Festlegen des Eigenschaftswerts auf <code>10.10.0.0</code> eine IP-Adresse in einem <code>10.10.0.*</code>-Subnetz ausgewählt werden, das der virtuellen Maschine zugewiesen ist. Wenn das Subnetz nicht zugewiesen wurde, wird die Eigenschaft ignoriert.</p> <p>Diese Eigenschaft ist für die Verwendung mit Open-Stack verfügbar.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	<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>
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	<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>
<code>VirtualMachine.Admin.NetworkInterfaceType</code>	<p>Gibt den Netzwerkadapertyp an, der vom Gastbetriebssystem unterstützt und emuliert wird. Hiermit erstellen Sie eine neue virtuelle Maschine und weisen einen bestimmten Adaptertyp für einen Vorlagenklonvorgang zu. Ändern Sie hiermit die Netzwerkeinstellungen einer neu bereitgestellten virtuellen Maschine. Die folgenden Optionen sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ E1000 (Standard) ■ VirtIO ■ RTL8139 ■ RTL8139 VirtIO

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.Name</code>	<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>HINWEIS 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>
<code>VirtualMachine.Admin.UUID</code>	Gibt die UUID der Maschine an. Der Gast-Agent zeichnet den Wert auf, wenn die Maschine erstellt wird. Dieser Wert ist schreibgeschützt. Der Wert im Blueprint oder in der Eigenschaftsgruppe hat keine Auswirkungen auf diese Eigenschaft.
<code>VirtualMachine.Admin.AgentID</code>	Gibt die UUID des Gast-Agents an. Der Gast-Agent zeichnet den Wert auf, wenn die Maschine erstellt wird. Dieser Wert ist schreibgeschützt. Der Wert im Blueprint oder in der Eigenschaftsgruppe hat keine Auswirkungen auf diese Eigenschaft.
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Gibt den Benutzernamen des Maschinenbesitzers an.
<code>VirtualMachine.Admin.Approver</code>	Gibt den Benutzernamen des Gruppenmanagers an, der die Maschinenanforderung genehmigt hat.
<code>VirtualMachine.Admin.Description</code>	Gibt die Beschreibung der Maschine an, die vom Besitzer oder einem Administrator eingegeben oder geändert wurde.
<code>VirtualMachine.Admin.EncryptPasswords</code>	Wenn Sie diese Eigenschaft auf „True“ festlegen, werden die Administratorkennwörter verschlüsselt.
<code>VirtualMachine.Admin.AdministratorEmail</code>	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 <code>JoeAdmin@VMware.com,WeiLeeMgr@VMware.com</code> .
<code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code>	Gibt den von der Maschine insgesamt verwendeten Festplattenspeicherplatz an, einschließlich aller Festplatten gemäß den Eigenschaften <code>VirtualMachine.DiskN.Size</code> und der Auslagerungsdatei gemäß der Eigenschaft <code>VMware.Memory.Reservation</code> .

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.Hostname</code>	<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 <code>VirtualMachine.Admin.Hostname</code> der Maschine.</p> <p>HINWEIS Dies ist eine interne Ausgabeeigenschaft des Agents, die während des Datenerfassungsvorgangs aufgefüllt wird und den Host, auf dem sich eine Maschine befindet, identifiziert.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.ClusterName</code>	<p>Informiert den Administrator, welcher Cluster die Computing-Ressource für die zu verwendende Maschine enthält.</p> <p>HINWEIS Dies ist eine interne Ausgabeeigenschaft des Agents, die während des Datenerfassungsvorgangs aufgefüllt wird und den Cluster, in dem sich eine Maschine befindet, identifiziert.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.ApplicationID</code>	Listet die Anwendungs-IDs auf, die einer Maschine zugewiesen werden können.
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	<p>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.</p> <p>Diese Eigenschaft ist für die Bereitstellung mittels Klonen nicht verfügbar.</p>
<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.DiskInterfaceType</code>	<p>Gibt den Festplattentreibertyp an. Die folgenden Festplattentreiber werden unterstützt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ IDE (Standard) ■ VirtIO <p>Diese Eigenschaft dient für die virtuelle Bereitstellung.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.EagerZero</code>	<p>Durch Festlegen dieser Eigenschaft auf „True“ werden die Festplatten der Maschine mithilfe des VMware-Bereitstellungsformats Eager-Zero bereitgestellt.</p> <p>Thick-Provision Eager-Zero erstellt einen Typ einer virtuellen Festplatte im Thick-Format, der Clusterfunktionen, wie z. B. Fault Tolerance, unterstützt. Der Speicherplatz, den die virtuelle Festplatte benötigt, wird beim Erstellen zugewiesen. Im Gegensatz zum Flat-Format werden die auf dem physischen Gerät verbleibenden Daten durch Nullbyte ersetzt („zeroed out“), wenn die virtuelle Festplatte erstellt wird. Das Erstellen von Festplatten in diesem Format kann wesentlich länger dauern als das Erstellen anderer Festplattentypen.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code>	<p>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> <p>HINWEIS Diese Eigenschaft ist nur für vSphere gedacht.</p> <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.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy</code>	<p>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> <p>HINWEIS Diese Eigenschaft betrifft nur vSphere.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.CopyToDisk</code>	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um die ausführbare Datei für den Gast-Agent in das Verzeichnis <code>%System-Drive%\VRM\Build\Bin</code> auf der Festplatte der Maschine zu kopieren.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.GuiRunOnce</code>	<p>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.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.Reboot</code>	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ (Standardwert) fest, um anzugeben, dass der Gast-Agent die Maschine nach der Installation des Gastbetriebssystems neu startet.</p>
<code>VirtualMachine.CDRom.Attach</code>	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „False“ fest, um die Maschine ohne CD-ROM-Gerät bereitzustellen. Der Standardwert ist „True“.</p>
<code>VirtualMachine.CPU.Count</code>	<p>Gibt die Anzahl der einer Maschine zugeteilten CPUs an (z. B. 2). Der Standardwert ist der von der CPU-Einstellung im Blueprint angegebene Wert.</p> <p>HINWEIS Dieser benutzerdefinierte Eigenschaftswert wird durch den CPU-Wert im Blueprint überschrieben, wenn die Maschine erstmalig bereitgestellt wird.</p>
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	<p>Legen Sie diese Eigenschaft auf „True“ fest, um zu verhindern, dass der Bereitstellungsworkflow Arbeitselemente an den Gast-Agent sendet, bevor alle Anpassungen abgeschlossen wurden.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.Core.Count	<p>Wenn Sie einen Wert größer als 0 festlegen, wird die Anzahl der Kerne pro Socket beim Bereitstellen der virtuellen Maschine angegeben.</p> <p>Mithilfe dieser Eigenschaften können Sie in einem Blueprint die Kerne pro virtuellem Socket oder die Gesamtanzahl der Sockets angeben. Beispielsweise können Ihre Lizenzbestimmungen die pro Socket lizenzierte Software beschränken, oder aber verfügbare Betriebssysteme erkennen nur eine bestimmte Anzahl von Sockets und zusätzliche CPUs müssen als zusätzliche Kerne bereitgestellt werden.</p>
VirtualMachine.DiskN.Letter	<p>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 VirtualMachine.Disk1.Letter 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.</p>
VirtualMachine.DiskN.Size	<p>Definiert die Größe der Festplatte N in GB. Um beispielsweise eine Größe von 150 GB für die Festplatte G festzulegen, definieren Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft VirtualMachine.Disk0.Size und geben den Wert „150“ ein. Festplatten müssen sequenziell nummeriert werden. Standardmäßig weist eine Maschine eine Festplatte auf, auf die mit VirtualMachine.Disk0.Size 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 VirtualMachine.Disk0.Size. Die Eigenschaft VirtualMachine.Disk0.Size ist aufgrund ihrer Beziehung mit der Speicheroption im Blueprint nicht als benutzerdefinierte Eigenschaft verfügbar. Durch Angabe von VirtualMachine.Disk1.Size, VirtualMachine.Disk2.Size usw. können weitere Festplatten hinzugefügt werden. VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage stellt stets die Summe der Eigenschaften .DiskN.Size zuzüglich der zugeteilten Größe für VMware.Memory.Reservation dar.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<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>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>
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	<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>
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	<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>
<code>VirtualMachine.DiskN.FS</code>	<p>Gibt das Dateisystem der Festplatte <i>N</i> der Maschine an. Mögliche Optionen sind NTFS (Standardwert), FAT und FAT32.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.Percent</code>	<p>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.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<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. 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 Speicherreservierungsrichtlinie auswählen kann, wenn in den Datenspeichern in der Richtlinie nicht ausreichend Speicherplatz verbleibt.
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode</code>	Teilt die Festplatte <i>N</i> der geeignetsten verfügbaren Speicherreservierungsrichtlinie zu.
<code>VirtualMachine.DiskN.Storage</code>	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.
<code>VirtualMachine.DiskN.VMwareType</code>	<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"> ■ persistent ■ independent_persistent ■ independent_nonpersistent <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>HINWEIS Diese Eigenschaft betrifft nur vSphere. Ausführliche Informationen finden Sie in der Hilfe zum Datenobjekt <code>VirtualDeviceDeviceBackingOption</code> in der <i>Dokumentation zu VMware vSphere Web Services SDK</i>.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	<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 „CitrixProvisioning“ fest.</p>
<code>VirtualMachine.EULA.AcceptAll</code>	<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>
<code>VirtualMachine.Host.TpmEnabled</code>	<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>
<code>VirtualMachine.Memory.Size</code>	<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>HINWEIS Diese benutzerdefinierte Eigenschaftseinstellung wird durch die Arbeitsspeicher-Einstellung im Blueprint überschrieben, wenn die Maschine erstmalig bereitgestellt wird.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code>	<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>
<code>VirtualMachine.NetworkN.AdditionAddressM</code>	<p>Definiert eine zusätzliche <i>M</i>-IP-Adresse, die einer OpenStack-Instanz für das Netzwerk <i>N</i> zugeteilt wird, mit Ausnahme des IP-Adresssatzes, der durch die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code> angegeben wird. Weitere Adressen werden auf der Registerkarte „Netzwerk“ in der Spalte „Zusätzliche Adressen“ angezeigt.</p> <p>Diese Eigenschaft wird von der Zustandsdatenerfassung der OpenStack-Maschine verwendet.</p> <p>Für diese Eigenschaft werden nur vom OpenStack-Endpoint Daten erfasst, aber sie gilt nicht speziell für OpenStack und kann von anderen Endpoint-Typen für die Lebenszyklus-Erweiterbarkeit verwendet werden.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>	<p>Gibt an, wie die Zuteilung der IP-Adresse an den Netzanbieter übermittelt wird, wobei „NetworkN“ die Netzwerknummer (beginnend bei 0) ist. Die folgenden Werte sind verfügbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ DHCP ■ Statisch ■ MANUAL (nur verfügbar für vCloud Air und vCloud Director) <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>
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code>	<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>
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code>	<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>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

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 VirtualMachine.NetworkN.Address-Type.</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 VirtualMachine.NetworkN 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 dvPort-Gruppe mit einem vSphere Distributed Switch verwendet wird.</p> <p>Die benutzerdefinierten Eigenschaften VirtualMachine.NetworkN 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 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p data-bbox="919 258 1417 436">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 data-bbox="919 447 1422 632">Wenn Sie die Eigenschaft <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code> verwenden, wird mithilfe des Netzwerkprofils, auf das verwiesen wird, eine IP-Adresse zugeteilt. Die bereitgestellte Maschine wird jedoch jedem in der Reservierung ausgewählten Netzwerk mithilfe der Round-Robin-Methode hinzugefügt.</p> <p data-bbox="919 642 1422 741">Die Änderung dieses Eigenschaftswerts hat nach der Zuweisung des Netzwerks keine Auswirkung auf die erwarteten IP-Adresswerte für die angegebenen Maschinen.</p> <p data-bbox="919 751 1426 989">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 data-bbox="919 999 1422 1073">Die folgenden Attribute des Netzwerkprofils sind für die Zuweisung von statischen IP-Adressen in einem Klon-Blueprint verfügbar:</p> <ul data-bbox="919 1083 1422 1352" style="list-style-type: none"> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code> ■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code> <p data-bbox="919 1362 1422 1600">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 data-bbox="919 1610 1422 1814">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 bedarfsge-</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<ul style="list-style-type: none"> ■ VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask ■ VirtualMachine.NetworkN.Gateway ■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns ■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns ■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins ■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins ■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix ■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes 	<p>steuerten 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. 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>
<code>VirtualMachine.Rdp.SettingN</code>	<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 „authentication level:i:3“ 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>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu</code>	<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>
<code>VirtualMachine.Request.Layout</code>	<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>
<code>VirtualMachine.SoftwareN.Name</code>	<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 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath	<p data-bbox="919 258 1422 384">Gibt den vollständigen Pfad zum Installationsskript 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 data-bbox="919 394 1422 688">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 <i>ActivationKey</i> 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.</p> <p data-bbox="919 699 1422 1098">Sie können auch benutzerdefinierte Eigenschaftswerte als Parameter an das Skript weitergeben, indem Sie {<i>YourCustomProperty</i>} in die Pfadzeichenfolge einfügen. Wenn Sie beispielsweise den Wert <code>\\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat</code> eingeben, wird das Skript <code>changeIP.bat</code> von einem gemeinsam genutzten Speicherort ausgeführt. Wenn Sie jedoch den Wert <code>\\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat {VirtualMachine.Network0.Address}</code> eingeben, wird das Skript für die Änderung der IP-Adresse ausgeführt, aber auch der Wert der Eigenschaft <i>VirtualMachine.Network0.Address</i> als Parameter an das Skript weitergegeben.</p> <p data-bbox="919 1108 1422 1150">Fügen Sie {<i>Owner</i>} ein, um den Namen des Maschinenbesitzers an das Skript zu übergeben.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt	<p>Ermöglicht vRealize Automation das Abrufen einer verschlüsselten Zeichenfolge, die als ordnungsge- mäß formatierte benutzerdefinierte Eigenschaftsan- weisung <code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code> an die gagent-Befehlszeile übergeben wird.</p> <p>Sie können eine verschlüsselte Zeichenfolge wie bei- spielsweise Ihr Kennwort als benutzerdefinierte Ei- genschaft in einem Befehlszeilenargument bereitstel- len. Auf diese Weise können Sie verschlüsselte Infor- mationen speichern, die der Gast-Agent entschlüs- seln und als gültiges Befehlszeilenargument interpre- tieren kann. Beispielsweise ist die benutzerdefinierte Eigenschaftszeichenfolge <code>VirtualMachine.Soft- ware0.ScriptPath = c:\dosomething.bat</code> <i>Kennwort</i> nicht sicher, da sie ein tatsächliches Kenn- wort enthält.</p> <p>Zum Entschlüsseln des Kennworts können Sie eine benutzerdefinierte vRealize Automation-Eigenschaft erstellen, wie beispielsweise <code>MyPassword = pass- word</code>, und die Verschlüsselung durch Aktivieren des verfügbaren Kontrollkästchens aktivieren. Der Gast- Agent entschlüsselt den Eintrag [MyPassword] in den Wert in der benutzerdefinierten Eigenschaft <code>My- Password</code> und führt das Skript als <code>c:\dosome- thing.bat password</code> aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft MyPassword = Kennwort, wobei <i>Kennwort</i> der Wert Ihres tatsächlichen Kennworts ist. Aktivie- ren Sie die Verschlüsselung durch Aktivieren des verfügbaren Kontrollkästchens. ■ Legen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> als VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt = true fest. ■ Legen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath</code> als VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat [MyPassword] fest. <p>Wenn Sie <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> auf „False“ festlegen oder die benutzerdefinierte Ei- genschaft <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> nicht erstellen, wird die Zeichenfolge in den eckigen Klammern ([und]) nicht entschlüsselt.</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/Unterordner- name/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-Imagedatei enthält, die von der Anwendung oder dem Skript verwendet werden soll. Formatieren Sie den in der Hostreservierung angezeigten Pfad, wie beispiels- weise <code>netapp-1:it_nfs_1</code>. Wenn kein Wert angege- ben wird, wird das ISO-Image nicht gemountet.</p>
VirtualMachine.Storage.Name	<p>Identifiziert den Speicherpfad, in dem sich die Ma- schine befindet. Der Standardwert ist der in der Re- servierung angegebene Wert, der zum Bereitstellen der Maschine verwendet wurde.</p>

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VirtualMachine.Storage.AllocationType</code>	Speichert erfasste Gruppen in einem einzigen Datenspeicher. Eine verteilte Umgebung speichert Festplatten im Round Robin-Verfahren.
<code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code>	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.
<code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code>	Gibt den Typ des SDRS-Verhaltens an, wenn <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code> auf „True“ festgelegt ist. Die verfügbaren Werte für den Verhaltenstyp sind „automated“ und „manual“. Die Eigenschaften <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code> und <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code> werden nach der Bereitstellung der Maschine und nach Abschluss der Erfassung von Bestandslistendaten festgelegt. Wenn die Automatisierung deaktiviert wird, ist <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code> nicht auf der Maschine vorhanden.
<code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code>	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. HINWEIS 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.
<code>VirtualMachine.VDI.Type</code>	Gibt den Virtual Desktop Infrastructure-Typ an. Für die XenDesktop-Bereitstellung legen Sie hierfür „XenDesktop“ fest.
<code>VMware.AttributeN.Name</code>	Gibt den Namen eines Attributs in vRealize Orchestrator an. Beispielsweise wird hiermit der Wert des in der Eigenschaft <code>VMware.AttributeN.Name</code> verwendeten Attributs angegeben. Ersetzen Sie den Buchstaben <i>N</i> durch eine Zahl, die bei 0 beginnt und für jedes festzulegende Attribut erhöht wird.

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
<code>VMware.AttributeN.Value</code>	Gibt den Wert des in der Eigenschaft <code>VMware.AttributeN.Name</code> verwendeten Attributs an. Ersetzen Sie den Buchstaben <i>N</i> durch eine Zahl, die bei 0 beginnt und für jedes festzulegende Attribut erhöht wird.
<code>VMware.Endpoint.Openstack.IdentityProvider.Version</code>	Gibt die Version des OpenStack-Identitätsanbieters (Keystone) an, die beim Authentifizieren eines OpenStack-Endpoints verwendet werden soll. Konfigurieren Sie den Wert 3 für die Authentifizierung mit dem OpenStack-Identitätsanbieter Keystone, Version 3. Wenn Sie einen anderen Wert verwenden oder diese benutzerdefinierte Eigenschaft nicht verwenden, wird für die Authentifizierung standardmäßig Keystone, Version 2, verwendet.
<code>VMware.Endpoint.Openstack.Release</code>	Auslaufend. Gibt beim Erstellen eines OpenStack-Endpoints die OpenStack-Version an, wie beispielsweise „Havana“ oder „Icehouse“. Erforderlich für die Bereitstellung von OpenStack 6.2.1, 6.2.2 und 6.2.3.
<code>VMware.Hardware.Version</code>	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.
<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>Wenn diese Eigenschaft einen Nicht-Windows-Wert aufweist, ist die Benutzeroberflächenoption Verbindungsherstellung mithilfe von RDP deaktiviert. Diese Eigenschaft kann in einem virtuellen, physischen oder Cloud-Blueprint verwendet werden.</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>

Tabelle 3-14. 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"> ■ buslogic Verwenden Sie die BusLogic-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ lsilogic Verwenden Sie die LSILogic-Emulation für die virtuelle Festplatte (Standardwert). ■ lsilogicsas Verwenden Sie die LSILogic SAS 1068-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ pvscsi Verwenden Sie die Para-Virtualisierungs-Emulation für die virtuelle Festplatte. ■ Keine Verwenden Sie diese Option, wenn kein SCSI-Controller für diese Maschine vorhanden ist. <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>VirtualSCSI-Sharing</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 3-14. 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"> ■ Flexible (Standard) ■ VirtualPCNet32 (nicht kompatibel mit vSphere). ■ E1000 oder VirtualE1000 ■ VMXNET oder VirtualVMXNET ■ VMXNET2 ■ VMXNET3 <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 Ordernamen wird die Groß-/Kleinschreibung beachtet. Diese Eigenschaft ist für die virtuelle Bereitstellung verfügbar.</p>

Tabelle 3-14. 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>HINWEIS 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 3-14. 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>HINWEIS 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>HINWEIS 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>
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 Zeitüberschreitungswert an, der angibt, wie lange gewartet werden soll, bevor die Active Directory-Registrierung erneut versucht wird. Der Standardwert ist 00:00:15 (30 Minuten).

Tabelle 3-14. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – V (Fortsetzung)

Eigenschaft	Beschreibung
Vdi.ActiveDirectory.Delay	Gibt einen optionalen Verzögerungswert im Zeit-spannenformat 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 Datacenter zu einer Speicherortdatei hinzufügen. Ordnen Sie jeder Computing-Ressource einen Speicherort zu.</p> <p>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>
Vrm.Software.IdNNNN Diese Zeile bezieht sich speziell auf BMC BladeLogic.	<p>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 <code>job_type=job_path</code> fest, wobei <code>job_type</code> für den BMC BladeLogic-Auftrags-typ 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.	<p>(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.</p>

Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X

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

Tabelle 3-15. Tabelle mit benutzerdefinierten Eigenschaften – X

Eigenschaft	Beschreibung
Xen.Platform.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 103
- „[Verwenden von Eigenschaftsgruppen](#)“, auf Seite 124

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 Geben Sie als Maschinenanforderer erforderliche Werte an, wenn Sie dazu 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.

Mit dem Befehl `vra content list --type property-definition` von vRealize CloudClient können Sie alle Eigenschaftsdefinitionen in der aktuellen vRealize Automation-Mandanteninstanz auflisten. Mit dem Befehl `vra content list --type property-group` von vRealize CloudClient können Sie auch alle Eigenschaftsgruppen auflisten. Sie können einem Paket einige oder alle Eigenschaftsdefinitionen und Eigenschaftsgruppen hinzufügen und das Paket in eine ZIP-Datei exportieren. Anschließend können Sie das Paket in eine andere vRealize Automation-Mandanteninstanz importieren. Weitere Informationen zu vRealize CloudClient und dessen Verwendung finden Sie im VMware Developer Center unter <https://developercenter.vmware.com/tool/cloudclient>.

Erstellen und Testen von benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen

Sie erstellen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, die bestimmt, wie die benutzerdefinierte Eigenschaft in vRealize Automation angezeigt wird. Sie können die benutzerdefinierte Eigenschaft einem Blueprint hinzufügen, sodass Sie überprüfen können, ob die Eigenschaft das Kontrollkästchen, das Dropdown-Menü oder andere Steuerelementtypen wie erwartet anzeigt.

Zum Erstellen und Testen der benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen benötigen Sie einen Blueprint, der von Ihnen oder einem Test-Benutzerkonto, auf das Sie Zugriff haben, genutzt werden darf. Dieser Test-Blueprint bietet Ihnen die Möglichkeit, die benutzerdefinierte Eigenschaft zu erstellen, sie zu einem Blueprint hinzuzufügen und dann zu überprüfen, ob die benutzerdefinierte Eigenschaft erwartungsgemäß dargestellt wird. Nachdem Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft validiert haben, können Sie sie nach Bedarf zu Ihren Produktions-Blueprints hinzufügen.

Voraussetzungen

- Stellen Sie sicher, dass Ihnen ein Blueprint zur Verfügung steht, zu dem Sie die Aktion hinzufügen. Siehe *Konfigurieren von vRealize Automation*.
- Überprüfen Sie, ob Sie für die Nutzung des Blueprints berechtigt sind, sodass Sie die benutzerdefinierten Eigenschaften im Blueprint testen können. Siehe *Konfigurieren von vRealize Automation*.
- Melden Sie sich bei der vRealize Automation-Konsole als **Mandantenadministrator** oder **Fabric-Administrator** an.

Vorgehensweise

- 1 [Erstellen benutzerdefinierter Eigenschaftsdefinitionen](#) auf Seite 105
Sie erstellen benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinitionen, die bestimmen, wie die benutzerdefinierte Eigenschaft in vRealize Automation angezeigt wird. Die benutzerdefinierte Eigenschaft können Sie in einem Test-Blueprint validieren, bevor Sie sie zu Ihren Produktions-Blueprints hinzufügen.
- 2 [Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint](#) auf Seite 115
Sie können vielen Teilen von vRealize Automation benutzerdefinierte Eigenschaften hinzufügen, einschließlich Richtlinien, Business-Gruppen, Endpoints und Reservierungsrichtlinien. Jedoch werden von Ihnen als Eigenschaftsdefinitionen konfigurierte Anzeigoptionen nur von den Maschinen-Blueprints unterstützt. Das Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint ist eine einfache Möglichkeit zur Sicherstellung, dass die benutzerdefinierte Eigenschaft auf der Benutzeroberfläche so angezeigt wird, wie Sie dies in der Eigenschaftsdefinition vorgesehen haben.
- 3 [Überprüfen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Kataloganforderungsformular](#) auf Seite 117
Als Ersteller der benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen, die vRealize Orchestrator-Aktionen ausführen, testen Sie Ihre benutzerdefinierten Eigenschaften, um sicherzustellen, dass im Anforderungsformular die korrekten Werte angezeigt werden.

Erstellen benutzerdefinierter Eigenschaftsdefinitionen

Sie erstellen benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinitionen, die bestimmen, wie die benutzerdefinierte Eigenschaft in vRealize Automation angezeigt wird. Die benutzerdefinierte Eigenschaft können Sie in einem Test-Blueprint validieren, bevor Sie sie zu Ihren Produktions-Blueprints hinzufügen.

- [Erstellen einer Eigenschaftsdefinition](#) auf Seite 106
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 an, wie beispielsweise eine Zeichenfolge oder einen booleschen Typ.
- [Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaft, die anhand eines regulären Ausdrucks validiert wird](#) auf Seite 108
Sie erstellen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, die einen regulären Ausdruck auswertet, wenn Sie möchten, dass Nutzer des Servicekatalogs validierte Daten im Kataloganforderungsformular eingeben.
- [Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält](#) auf Seite 109
Sie erstellen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält, damit Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft einem Blueprint hinzufügen können. Die Aktion wird ausgeführt, wenn der Benutzer des Servicekatalogs die benutzerdefinierte Eigenschaft im Anforderungsformular konfiguriert. Die Aktion ruft die Daten ab, die im Formular angezeigt werden.
- [Bindung von benutzerdefinierten Eigenschaften zum Erstellen einer hierarchischen Beziehung](#) auf Seite 111
Zum Erstellen einer hierarchischen Beziehung zwischen benutzerdefinierten Eigenschaften binden Sie die übergeordnete Eigenschaft an die untergeordnete Eigenschaft. Wenn Sie die übergeordneten und die untergeordneten benutzerdefinierten Eigenschaften einem Blueprint hinzufügen, wählt der anfordernde Benutzer einen Wert für die übergeordnete Eigenschaft aus. Der Wert der übergeordneten Eigenschaft bestimmt die möglichen Werte für die untergeordnete Eigenschaft.

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 an, wie beispielsweise eine Zeichenfolge oder einen booleschen Typ.


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 in das Textfeld **Reihenfolge der Anzeige** einen Wert ein.

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

- Die Reihenfolge der Anzeige betrifft nur Eigenschaften, für die die Einstellungen **Eingabeaufforderung** oder **In Anforderungsformular anzeigen** konfiguriert sind.

- Alle Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge erscheinen vor Eigenschaften ohne Anzeigereihenfolge.
 - Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge werden vom niedrigsten zum höchsten Wert sortiert. Negative Zahlen sind zulässig.
 - Alle Eigenschaften werden alphabetisch angeordnet, wobei alle Eigenschaften mit Anzeigereihenfolge vor Eigenschaften ohne Anzeigereihenfolge erscheinen.
 - Wenn zwei Eigenschaften denselben Wert für die Reihenfolge der Anzeige 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

Datentyp	Beschreibung
Boolean	Lässt einen booleschen Wert zu. Die Optionen für „Anzeigen als“ sind Kontrollkästchen und Ja/Nein .
Datum/Uhrzeit	Lässt einen im Datum/Uhrzeit-Format eingegebenen Wert zu. Die Option für „Anzeigen als“ ist Datum/Uhrzeit-Auswahl .
Dezimal	Lässt einen Ganzzahlwert oder Dezimalwert zu. Die Optionen für „Anzeigen als“ sind Dropdown , Schieberegler und Textfeld .
Integer	Lässt einen Ganzzahlwert zu. Die Optionen für „Anzeigen als“ sind Dropdown , Schieberegler und Textfeld .
Sichere Zeichenfolge	Lässt einen sicheren oder verschlüsselten Inhalt wie beispielsweise ein Kennwort zu. Die Option für „Anzeigen als“ ist Textfeld .
Zeichenfolge	Lässt einen Zeichenfolgenwert zu. Die Optionen für „Anzeigen als“ sind Dropdown , E-Mail , Hyperlink , Textbereich und Textfeld .

- 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 **Anzeigen als** aus. Verfügbare Optionen werden aus der Auswahl **Datentyp** abgeleitet.

Tabelle 4-2. Optionen für „Anzeigen als“ für die Eigenschaftsdefinition

Option für „Anzeigen als“	Beschreibung
CheckBox	Stellt ein einzelnes Kontrollkästchen-Steuerelement bereit.
Datum/Uhrzeit-Auswahl	Stellt ein Datums- und Uhrzeitsteuerelement bereit, das dem Format YYYY-MM-TT oder MM/TT/YYYY und einer Uhrzeit im Format HH:MM entspricht (24-Stunden-Format oder gefolgt von AM oder PM).
Dropdown	Stellt ein Dropdown-Menü-Steuerelement bereit.
E-Mail	Stellt ein E-Mail-Steuerelement bereit.
Hyperlink	Zeigt einen Link mit dem Eigenschaftsanzeigenamen als Linktext und den Eigenschaftswert als URL an.

Tabelle 4-2. Optionen für „Anzeigen als“ für die Eigenschaftsdefinition (Fortsetzung)

Option für „Anzeigen als“	Beschreibung
Schieberegler	Stellt ein Schiebereglersteuerelement für einen Wertbereich bereit.
Textbereich	Stellt einen Textbereich bereit, in den Informationen eingegeben werden oder in dem Informationen angezeigt werden.
Textfeld	Stellt ein Textfeld bereit, in das ein Wert eingegeben wird.
Ja/Nein	Gibt einen Ja- oder Nein-Wert an.

- 12 Klicken Sie im Bereich „Werte“ auf die Option **Statische Liste**.
Klicken Sie im Bereich **Statische Liste** auf **Neu** und fügen Sie einen Namen und einen Wert für die Eigenschaft hinzu.
- 13 (Optional) Aktivieren Sie optional das Kontrollkästchen **Eintrag für 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.

Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaft, die anhand eines regulären Ausdrucks validiert wird



Sie erstellen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, die einen regulären Ausdruck auswertet, wenn Sie möchten, dass Nutzer des Servicekatalogs validierte Daten im Kataloganforderungsformular eingeben.

Hierdurch kann beispielsweise ein alphanumerisches Textfeld hinzugefügt werden, in dem der anfordernde Benutzer den Namen einer Anwendung oder Funktion eingibt, der auf fünf bis zehn Zeichen (ohne Sonderzeichen) begrenzt ist. Für dieses Szenario verwenden Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft eines regulären Ausdrucks, die in etwa wie folgt konfiguriert ist: `^[a-zA-Z0-9]{5,10}$`.

Voraussetzungen

- Stellen Sie sicher, dass Sie über einen regulären Ausdruck verfügen, der die angegebenen Werte erwartungsgemäß validiert.
- 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 das Symbol **Neu** ().
- 3 Geben Sie die Optionen ein.

Option	Beschreibung
Name	Geben Sie unter Zugrundelegung einer standardmäßigen Namenskonvention einen Wert für den neuen Eigenschaftsnamen ein, beispielsweise <code>my_grouping_prefix.my_property_name</code> .
Bezeichnung	Der Bezeichnung liegt der Name zugrunde. Sie können die Bezeichnung in einen besser lesbaren Namen ändern.
Sichtbarkeit	Die benutzerdefinierten Eigenschaften der Aktion sind nur im aktuellen Mandanten verfügbar. Sie müssen sie konfigurieren, wenn Sie bei dem jeweiligen Mandanten angemeldet sind, um sie in einem anderen Mandanten zur Verfügung zu stellen.

Option	Beschreibung
Beschreibung	Beschreiben Sie den Zweck der Eigenschaftsdefinition und alle anderen hilfreichen Informationen über die Eigenschaft.
Reihenfolge der Anzeige	Die eingegebene Zahl bestimmt, wie der Eigenschaftsname im Anforderungsformular angezeigt wird. Es gelten die folgenden Reihenfolgeregeln: <ul style="list-style-type: none"> ■ Die Reihenfolge der Anzeige betrifft nur Eigenschaften, für die die Einstellungen Eingabeaufforderung oder In Anforderungsformular anzeigen konfiguriert sind. ■ Alle Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge werden vor Eigenschaften ohne Reihenfolgen-Index angezeigt. ■ Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge werden vom niedrigsten zum höchsten Reihenfolgen-Indexwert sortiert. Sie können auch negative Zahlen verwenden. ■ Alle Eigenschaften werden alphabetisch sortiert, wobei alle Eigenschaften mit Anzeigereihenfolge vor Eigenschaften ohne Anzeigereihenfolge angezeigt werden. ■ Wenn zwei Eigenschaften denselben Wert für die Reihenfolge der Anzeige aufweisen, werden sie alphabetisch sortiert.
Datentyp	Wählen Sie im Dropdown-Menü Zeichenfolge aus.
Erforderlich	Wählen Sie im Dropdown-Menü Nein aus.
Anzeigen als	Wählen Sie im Dropdown-Menü Textfeld aus.
Benutzereingabe validieren	Geben Sie den regulären Ausdruck ein.

- 4 Geben Sie einen Wert im Textfeld für den Test ein, um zu überprüfen, ob der Ausdruck funktioniert.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.

Die benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition wird der Liste hinzugefügt und kann nun einem Blueprint hinzugefügt werden.

Weiter

Fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft einem Blueprint für eine Maschine hinzu. Siehe „[Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft](#)“, auf Seite 115.

Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator -Aktion enthält


Sie erstellen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält, damit Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft einem Blueprint hinzufügen können. Die Aktion wird ausgeführt, wenn der Benutzer des Servicekatalogs die benutzerdefinierte Eigenschaft im Anforderungsformular konfiguriert. Die Aktion ruft die Daten ab, die im Formular angezeigt werden.

Voraussetzungen

- Überprüfen Sie die Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierte Eigenschaft, die Sie erstellen. Siehe „[Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen für die vRealize Orchestrator-Aktion](#)“, auf Seite 118.
- Melden Sie sich bei der vRealize Automation-Konsole als **Mandantenadministrator** oder **Fabric-Administrator** an.

Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Administration > Eigenschaftswörterbuch > Eigenschaftsdefinitionen** aus.

- 2 Klicken Sie auf das Symbol **Neu** ().

3 Geben Sie die Optionen ein.

Option	Beschreibung
Name	Konsultieren Sie die Konfigurationsdetails. Manche der benutzerdefinierten Eigenschaften erfordern spezifische Namen oder Formate. Verwenden Sie, wo immer möglich, eine standardmäßige Benennungskonvention für den Namen der neuen Eigenschaft, wie etwa mein_Gruppierungspräfix.mein_Eigenschaftsname .
Bezeichnung	Der Bezeichnung liegt der Name zugrunde. Sie können die Bezeichnung in einen besser lesbaren Namen ändern.
Sichtbarkeit	Die benutzerdefinierten Eigenschaften der Aktion sind nur im aktuellen Mandanten verfügbar. Sie müssen sie konfigurieren, wenn Sie bei dem jeweiligen Mandanten angemeldet sind, um sie in einem anderen Mandanten zur Verfügung zu stellen.
Beschreibung	Beschreiben Sie den Zweck der Eigenschaftsdefinition und alle anderen hilfreichen Informationen über die Eigenschaft.
Reihenfolge der Anzeige	Die von Ihnen eingegebene Zahl steuert, wo im Anforderungsformular der Eigenschaftsname angezeigt wird. Es gelten die folgenden Reihenfolgeregeln: <ul style="list-style-type: none"> ■ Die Reihenfolge der Anzeige betrifft nur Eigenschaften, für die die Einstellungen Eingabeaufforderung oder In Anforderungsformular anzeigen konfiguriert sind. ■ Alle Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge werden vor Eigenschaften ohne Reihenfolgen-Index angezeigt. ■ Eigenschaften mit einer Anzeigereihenfolge werden vom niedrigsten zum höchsten Wert sortiert. Sie können auch negative Zahlen verwenden. ■ Alle Eigenschaften werden alphabetisch angeordnet, wobei alle Eigenschaften mit Anzeigereihenfolge vor Eigenschaften ohne Anzeigereihenfolge erscheinen. ■ Wenn zwei Eigenschaften denselben Wert für die Reihenfolge der Anzeige aufweisen, werden sie alphabetisch sortiert.

4 Konsultieren Sie die Konfigurationsdetails, um zu ermitteln, was Sie für die Werte angeben müssen.

Die folgenden Werte sind in den Konfigurationsdetails angegeben:

- Datentyp
- Anzeigen als
- Werte
- Aktionsordner
- Skriptaktion
- Eingabeparameter

5 Klicken Sie auf **OK**.

Die benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition wird der Liste hinzugefügt und kann nun einem Blueprint hinzugefügt werden.

Weiter

Fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft einem Blueprint hinzu. Ob Sie sie als Maschinen- oder Netzwerkeigenschaft hinzufügen, hängt von der jeweiligen Eigenschaft ab. Siehe [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint“](#), auf Seite 115.

Bindung von benutzerdefinierten Eigenschaften zum Erstellen einer hierarchischen Beziehung

Zum Erstellen einer hierarchischen Beziehung zwischen benutzerdefinierten Eigenschaften binden Sie die übergeordnete Eigenschaft an die untergeordnete Eigenschaft. Wenn Sie die übergeordneten und die untergeordneten benutzerdefinierten Eigenschaften einem Blueprint hinzufügen, wählt der anfordernde Benutzer einen Wert für die übergeordnete Eigenschaft aus. Der Wert der übergeordneten Eigenschaft bestimmt die möglichen Werte für die untergeordnete Eigenschaft.

- Die übergeordnete benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition kann eine statische Liste oder ein externer Wert sein, der von einer vRealize Orchestrator-Aktion bestimmt wird. Sie stellt mögliche Eingabeparameter für eine untergeordnete Eigenschaftsdefinition zur Verfügung.
- Die untergeordnete benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition muss eine vRealize Orchestrator-Aktion aufrufen. In der untergeordneten benutzerdefinierten Eigenschaft binden Sie die übergeordnete benutzerdefinierte Eigenschaft, sodass sie einen Eingabeparameterwert zur Verfügung stellt.

Angenommen, Ihr Entwicklungsteam arbeitet auf Produktions- und Nicht-Produktionssystemen. Außerdem stehen Ihnen fünf Datacenter zur Verfügung. Drei der Datacenter dienen als Test-Datacenter zu Entwicklungszwecken und über die anderen beiden stellen Sie Ihren internen Kunden Dienste zur Verfügung. Um sicherzustellen, dass die Entwickler die gleichen Blueprints in jeder Umgebung bereitstellen können, d. h. in den Datacentern für Testzwecke oder für interne Kunden, erstellen und binden Sie zwei benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinitionen. Mithilfe der ersten benutzerdefinierten Eigenschaft kann der Benutzer entweder die Produktions- oder die Nicht-Produktionsumgebung auswählen. Ausgehend von der Umgebung, die der Benutzer im Anforderungsformular auswählt, zeigt die zweite benutzerdefinierte Eigenschaft einen der folgenden Werte an:

- Die Liste der drei Test-Datacenter für die Nicht-Produktionsumgebungen.
- Die zwei Datacenter für interne Kunden als Produktionsumgebungen.

The image displays two overlapping screenshots of the VMware vRealize Automation 'New Request' form. The top screenshot shows the 'vSphere Machine: vSphere_Machine_1' configuration. The 'Production Ready' dropdown is set to 'Production', and the 'Target data center' dropdown shows 'NorthDC for AMEA clients' and 'SouthDC for Asia Pacific clients'. The bottom screenshot shows the same form with 'Production Ready' set to 'Non-Production', and the 'Target data center' dropdown shows 'WestDC for development testing', 'EastDC for QA automation testing', and 'CentralDC for scale testing'. Red circles highlight the 'Production Ready' dropdown in both screenshots.

Ziel dieses Verfahrens ist die Erstellung von zwei benutzerdefinierten Eigenschaften, die in einer hierarchischen Beziehung gebunden werden. Beim Einrichten der Bindung können Sie den entsprechenden Standort basierend auf dem ausgewählten Produktionsstatus auswählen.

Voraussetzungen

- Erstellen Sie für dieses Beispiel eine vRealize Orchestrator-Aktion, die Datacenter-Namen als Standortinformationen zur Verfügung stellt. Legen Sie für die Aktion den Namen „datacenters_prod“ fest, fügen Sie einen Eingabeparameter namens „prod“ als Zeichenfolgentyp hinzu und verwenden Sie dieses Beispielskript als Skript für die Aktion.

```
if(prod == null) {
    return ['Empty1', 'Empty2'];
} else if (prod.equals('nonprod')) {
    return ['WestDC for development testing', 'EastDC for QA automation testing', 'CentralDC
for scale testing'];
} else {
    return ['NorthDC for AMEA clients', 'SouthDC for Asia Pacific clients'];
}
```

Informationen zum Entwickeln von Workflows sowie zum Erstellen und Verwenden von vRealize Orchestrator-Skriptaktionen finden Sie unter *Entwickeln mit VMware vCenter Orchestrator*.

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

Vorgehensweise

- 1 Erstellen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition, sodass Benutzer die Produktions- oder Nicht-Produktionsumgebung auswählen können.
 - a Wählen Sie **Administration > Eigenschaftswörterbuch > Eigenschaftsdefinitionen** aus.
 - b Konfigurieren Sie die Optionen der benutzerdefinierten Eigenschaft.

The screenshot shows the VMware vRealize Automation interface. The left sidebar has a menu with 'Administration', 'Eigenschaftsdefinitionen', and 'Eigenschaftsgruppen'. The main area is titled 'Eigenschaftsdefinition bearbeiten: Production Ready'. It contains several configuration fields:

- Name:** production.ready
- *Bezeichnung:** Production Ready
- Sichtbarkeit:** Dieser Mandant
- Beschreibung:** (empty text area)
- Reihenfolge der Anzeige:** 1 (with a dropdown arrow)
- *Datentyp:** Zeichenfolge
- *Erforderlich:** Nein
- *Anzeigen als:** Dropdown
- *Werte:** Statische Liste (selected), Externe Werte (radio button)
- Eintrag für benutzerdefinierte Werte aktivieren:** (checkbox)
- Statische Liste:** A table with columns 'Name' and 'Wert'. It contains two rows: 'Production' with value 'prod' and 'Non-Production' with value 'nonprod'.

 At the bottom right are 'OK' and 'Abbrechen' buttons.

Option	Beispielwerte
Name	production.ready
Bezeichnung	Environment
Beschreibung	Wählen Sie die Produktions- oder Nicht-Produktionsumgebung aus.
Reihenfolge der Anzeige	1 Sie wählen „1“ aus, um sicherzustellen, dass diese benutzerdefinierte Eigenschaft zuerst im Blueprint angezeigt wird.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Statische Liste
Werte der statischen Liste	Fügen Sie die folgenden Schlüsselpaare hinzu. <ul style="list-style-type: none"> ■ Produktion und prod ■ Nicht-Produktion und nonprod

- c Klicken Sie auf **OK**.

Die benutzerdefinierte Eigenschaft „production.ready“ ist konfiguriert und kann jetzt verwendet werden.

- 2 Erstellen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition der vRealize Orchestrator-Aktion, die die Aktion für Ihren benutzerdefinierten Standort ausführt.
 - a Wählen Sie **Administration > Eigenschaftenwörterbuch > Eigenschaftsdefinitionen** aus.
 - b Konfigurieren Sie die Optionen der benutzerdefinierten Eigenschaft.

Option	Beispielwerte
Name	Datencenter
Bezeichnung	Ziel-Datencenter
Beschreibung	Wählen Sie das Datencenter auf Grundlage davon aus, ob Sie einen Produktions- oder einen Nicht-Produktions-Blueprint bereitstellen.
Reihenfolge der Anzeige	2 Sie wählen „2“ aus, um sicherzustellen, dass diese benutzerdefinierte Eigenschaft nach der benutzerdefinierten Eigenschaft „production.ready“ im Blueprint angezeigt wird.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Externe Werte
Skriptaktion	Klicken Sie auf Auswählen und suchen Sie nach der Aktion „datacenters_prod“.

Die Tabelle mit Eingabeparametern enthält den Parameter „prod“.

- c Wählen Sie in der Tabelle mit Eingabeparametern die Zeile „prod“ aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- d Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Binden**.
- e Wählen Sie im Dropdown-Menü **production.ready** aus.
- f Klicken Sie auf **OK**.
- g Klicken Sie auf **OK**.

Die benutzerdefinierte Datencenter-Eigenschaft ist konfiguriert und kann jetzt verwendet werden.

Weiter

- Fügen Sie aufgrund der Beziehung zwischen den beiden Eigenschaftsdefinitionen die beiden Eigenschaftsdefinitionen einer Eigenschaftsgruppe hinzu. Siehe [„Erstellen einer Eigenschaftsgruppe“](#), auf Seite 125.

- Fügen Sie Ihre Eigenschaftsgruppe für das Produktions-Datencenter einem Blueprint hinzu. Siehe [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft“](#), auf Seite 115.

Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint

Sie können vielen Teilen von vRealize Automation benutzerdefinierte Eigenschaften hinzufügen, einschließlich Richtlinien, Business-Gruppen, Endpoints und Reservierungsrichtlinien. Jedoch werden von Ihnen als Eigenschaftsdefinitionen konfigurierte Anzeigeeoptionen nur von den Maschinen-Blueprints unterstützt. Das Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint ist eine einfache Möglichkeit zur Sicherstellung, dass die benutzerdefinierte Eigenschaft auf der Benutzeroberfläche so angezeigt wird, wie Sie dies in der Eigenschaftsdefinition vorgesehen haben.

Manche benutzerdefinierten Eigenschaften sind dem Blueprint der virtuellen Maschine auf der Registerkarte **Eigenschaften** zugeordnet, und andere befinden sich auf der Registerkarte **Netzwerk**.

- [Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft](#) auf Seite 115

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft als eine benutzerdefinierte Maschineneigenschaft hinzu, damit Benutzer des Servicekatalogs die Werte beim Anfordern des Elements auswählen oder konfigurieren können. Sie können einzelne Eigenschaften oder Eigenschaftsgruppen hinzufügen.

- [Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft als benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft](#) auf Seite 116

Fügen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaft als benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft hinzu, so dass Benutzer des Servicekatalogs beim Anfordern des Elements den erforderlichen Netzwerkprofilwert auswählen können.

Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft als eine benutzerdefinierte Maschineneigenschaft hinzu, damit Benutzer des Servicekatalogs die Werte beim Anfordern des Elements auswählen oder konfigurieren können. Sie können einzelne Eigenschaften oder Eigenschaftsgruppen hinzufügen.

In diesem Workflow fügen Sie die benutzerdefinierten Eigenschaften hinzu, um zu überprüfen, ob sie in Blueprints wie erwartet funktionieren. Sie können benutzerdefinierte Eigenschaften auch Business-Gruppen, Richtlinien und anderen Komponenten hinzufügen.

Voraussetzungen

- Vergewissern Sie sich, dass Sie die erforderliche Eigenschaftsdefinition erstellt haben. Siehe [„Erstellen benutzerdefinierter Eigenschaftsdefinitionen“](#), auf Seite 105.
- Vergewissern Sie sich beim Hinzufügen einer Eigenschaftsgruppe, dass Sie der Eigenschaftsgruppe die entsprechenden Eigenschaftsdefinitionen hinzugefügt haben. Siehe [„Erstellen einer Eigenschaftsgruppe“](#), auf Seite 125. Zum Testen der visuellen Funktionen der Eigenschaftsdefinitionen müssen Sie beim Hinzufügen der Eigenschaft zur Gruppe **In Anforderung anzeigen** auswählen.
- Wenn Sie eine vRealize Orchestrator-Aktion als benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen, überprüfen Sie die Konfigurationsdetails, um sicherzustellen, dass Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft am richtigen Speicherort hinzugefügt haben. Siehe [„Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen für die vRealize Orchestrator-Aktion“](#), auf Seite 118.
- Stellen Sie sicher, dass Sie den Blueprint, dem Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen, erstellt haben. Siehe *Konfigurieren von vRealize Automation*.
- Melden Sie sich an der vRealize Automation-Konsole als **Infrastrukturarchitekt** an.

Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Design > Blueprints** aus.
- 2 Wählen Sie den Blueprint aus, dem Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen, und klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 3 Klicken Sie auf die Zielmaschinenkomponente.
Die Konfigurationsoptionen für die virtuelle Maschine werden auf der Arbeitsfläche angezeigt.
- 4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Eigenschaften** und klicken Sie dann auf die Registerkarte **Benutzerdefinierte Eigenschaften** oder die Registerkarte **Eigenschaftsgruppen**.
 - Um eine benutzerdefinierte Eigenschaft hinzuzufügen, klicken Sie auf **Neu** und wählen Sie im Dropdown-Menü die Eigenschaftsdefinition aus.

Option	Beschreibung
Name	Name der ausgewählten benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition.
Wert	(Optional) Geben Sie einen Standardwert ein.
Verschlüsselt	Wenn Sie benutzerdefinierte Eigenschaften hinzufügen, die vRealize Orchestrator-Aktionen ausführen, verschlüsseln Sie den Wert nicht.
Überschreibbar	Wählen Sie diese Option aus, um sicherzustellen, dass der Benutzer, der die Anforderung stellt, im Anforderungsformular einen Wert auswählen kann.
In Anforderung anzeigen	Wählen Sie diese Option aus, um sicherzustellen, dass der Benutzer, der die Anforderung stellt, die Eigenschaft anzeigen und im Anforderungsformular einen Wert auswählen kann.

- Um eine Eigenschaftsgruppe hinzuzufügen, klicken Sie auf **Hinzufügen** und wählen Sie die Gruppe aus.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.
Die benutzerdefinierte Eigenschaft wird dem Blueprint hinzugefügt.
 - 6 Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
 - 7 Veröffentlichen Sie den Blueprint.

Der Blueprint enthält die benutzerdefinierte Eigenschaft.

Weiter

Testen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft im Anforderungsformular. Siehe „[Überprüfen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Kataloganforderungsformular](#)“, auf Seite 117.

Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft als benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft

Fügen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaft als benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft hinzu, sodass Benutzer des Servicekatalogs beim Anfordern des Elements den erforderlichen Netzwerkprofilwert auswählen können.

Voraussetzungen

- Vergewissern Sie sich, dass Sie über die erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition verfügen. Siehe „[Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält](#)“, auf Seite 109.
- Wenn Sie eine vRealize Orchestrator-Aktion als benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen, überprüfen Sie die Konfigurationsdetails, um sicherzustellen, dass Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft am richtigen Speicherort hinzugefügt haben. Siehe „[Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen für die vRealize Orchestrator-Aktion](#)“, auf Seite 118.

- Stellen Sie sicher, dass Sie den Blueprint, dem Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen, erstellt haben. Siehe *Konfigurieren von vRealize Automation*.
- Melden Sie sich an der vRealize Automation-Konsole als **Infrastrukturarchitekt** an.

Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Design > Blueprints** aus.
- 2 Wählen Sie den Blueprint aus, dem Sie die benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft hinzufügen, und klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 3 Klicken Sie auf die Ziel-VM-Komponente.
Die Konfigurationsoptionen für die virtuelle Maschine werden auf der Arbeitsfläche angezeigt.
- 4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Netzwerk**.
- 5 Klicken Sie auf **Neu**.
- 6 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Netzwerk“ das Netzwerkprofil aus und klicken Sie auf **OK**.
- 7 Klicken Sie in der neuen Zeile auf **Benutzerdefinierte Eigenschaften bearbeiten**.
- 8 Wählen Sie die benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft aus und konfigurieren Sie die Optionen.

Option	Beschreibung
Name	Der Eigenschaftsname kann nicht geändert werden.
Wert	(Optional) Geben Sie einen Standardwert ein.
Verschlüsselt	Wenn Sie benutzerdefinierte Eigenschaften hinzufügen, die vRealize Orchestrator-Aktionen ausführen, verschlüsseln Sie den Wert nicht.
Überschreibbar	Wählen Sie diese Option aus, um sicherzustellen, dass der Benutzer, der die Anforderung stellt, im Anforderungsformular einen Wert auswählen kann.
In Anforderung anzeigen	Wählen Sie diese Option aus, um sicherzustellen, dass der Benutzer, der die Anforderung stellt, die Eigenschaft anzeigen und im Anforderungsformular einen Wert auswählen kann.

- 9 Klicken Sie auf **OK**.
Die benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft kann zum Blueprint hinzugefügt werden.
- 10 Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
- 11 Veröffentlichen Sie den Blueprint.

Der Blueprint enthält die benutzerdefinierte Eigenschaft.

Weiter

Testen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft im Anforderungsformular. Siehe [„Überprüfen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Kataloganforderungsformular“](#), auf Seite 117.

Überprüfen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Kataloganforderungsformular

Als Ersteller der benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen, die vRealize Orchestrator-Aktionen ausführen, testen Sie Ihre benutzerdefinierten Eigenschaften, um sicherzustellen, dass im Anforderungsformular die korrekten Werte angezeigt werden.

Voraussetzungen

- Fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft am geeigneten Speicherort im Blueprint hinzu. Siehe [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint“](#), auf Seite 115.

- Überprüfen Sie, ob Sie für die Nutzung des Blueprints berechtigt sind, sodass Sie die benutzerdefinierten Eigenschaften im Blueprint testen können. Siehe *Konfigurieren von vRealize Automation*.
- Melden Sie sich bei vRealize Automation als Benutzer mit Zugriff auf den Test-Blueprint an.

Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie **Katalog** aus.
- 2 Wählen Sie den Test-Blueprint aus und klicken Sie auf **Anfordern**.
- 3 Klicken Sie im Anforderungsformular auf die Maschine, der Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft hinzugefügt haben.
- 4 Suchen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft und klicken Sie auf den Dropdown-Pfeil.

Die vRealize Orchestrator-Aktion wird ausgeführt und ruft die gemäß ihrer Konfiguration anzuzeigenden Werte ab. Vergewissern Sie sich, dass die erwarteten Werte angezeigt werden.

Weiter

Fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft nach Bedarf Ihren Produktions-Blueprints hinzu.

Konfigurationsdetails für die benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinitionen für die vRealize Orchestrator -Aktion

Sie erstellen benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinitionen, die vRealize Orchestrator-Aktionen zum Abrufen von Schlüssel/Wert-Paaren aus externen Dateien oder aus den vRealize Automation-Konfigurationsinformationen ausführen. Sie fügen benutzerdefinierte Eigenschaften zu Blueprints hinzu, sodass sie in den Kataloganforderungsformularen angezeigt werden.

Der Benutzer des Servicekatalogs, der das Element anfordert, kann einen Wert auswählen, der in der Bereitstellung enthalten sein soll. Wenn der Benutzer zur Auswahl eines Werts auf das Dropdown-Menü klickt, wird die vRealize Orchestrator-Aktion ausgeführt, und diese ruft die Daten ab, die dem Benutzer im Menü zur Auswahl angezeigt werden.

Die Konfigurations-Workflows für jede Eigenschaftsdefinition der vRealize Orchestrator-Aktionen verlaufen immer ähnlich, unterscheiden sich jedoch bezüglich mancher Details. Es gibt beispielsweise Unterschiede bei den Voraussetzungen und den Einschränkungen, und der Ort, an dem Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft im Blueprint anwenden, kann variieren.

- [Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Netzwerk](#) auf Seite 119

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition zum Abrufen von Netzwerknamen aus der vRealize Automation-Datenbank hinzu, wenn Sie möchten, dass Benutzer das Netzwerk im Anforderungsformular auswählen. Die benutzerdefinierte Eigenschaft für die Netzwerkauswahl verwendet zum Abrufen der Werte eine vRealize Orchestrator-Aktion.

- [Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Reservierungsrichtlinie](#) auf Seite 120

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition zum Abrufen von Reservierungsrichtlinienamen hinzu, die für die die Anforderung stellenden Benutzer gelten, wenn diese die Richtlinie im Anforderungsformular auswählen. Die benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für die Reservierungsrichtlinienauswahl verwendet zum Abrufen der Werte eine vRealize Orchestrator-Aktion.

- [Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für PowerShell-Skript](#) auf Seite 121

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zum Ausführen eines PowerShell-Skripts hinzu, wenn Sie ein Skript verwenden möchten, um die Daten zum Ausfüllen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Anforderungsformular abzurufen. Die benutzerdefinierte Eigenschaft für das PowerShell-Skript verwendet eine vRealize Orchestrator-Aktion zum Ausführen des Skripts und Abrufen der Werte.

■ [Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Datenbankabfrage](#) auf Seite 122

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zur Abfrage einer Datenbank hinzu, wenn Sie aus dieser Datenbank Werte zum Ausfüllen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Anforderungsformular abrufen möchten. Die benutzerdefinierte Datenbankeigenschaft verwendet eine vRealize Orchestrator-Aktion zum Ausführen der Abfrage und Abrufen der Werte.

■ [Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für benutzerdefinierte Aktion](#) auf Seite 123

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zum Abrufen von Daten aus einer Quelle mithilfe einer benutzerdefinierten vRealize Orchestrator-Aktion hinzu, wenn Sie möchten, dass Benutzer die abgerufenen Werte im Anforderungsformular auswählen.

Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Netzwerk

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition zum Abrufen von Netzwerknamen aus der vRealize Automation-Datenbank hinzu, wenn Sie möchten, dass Benutzer das Netzwerk im Anforderungsformular auswählen. Die benutzerdefinierte Eigenschaft für die Netzwerkauswahl verwendet zum Abrufen der Werte eine vRealize Orchestrator-Aktion.

Einschränkungen

Planen Sie die folgenden Einschränkungen ein, wenn Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft für die Netzwerkauswahl verwenden.

- Der Name der benutzerdefinierten Eigenschaft muss „VirtualMachine.network0.Name“ lauten. Es muss dieser Name verwendet werden. Sie können nicht mehrere Eigenschaftsdefinitionen für die Netzwerkauswahl erstellen.
- Diese Aktion ruft alle Netzwerknamen für den anfordernden Benutzer ab, ohne zu überprüfen, ob sie für die Ziel-vCenter Server-Instanz gilt. Ein Benutzer eines Servicekatalogs wählt möglicherweise ein Netzwerk aus, das für das ausgewählte Ziel nicht anwendbar ist. Wird das falsche Netzwerk ausgewählt, schlägt die Kataloganforderung fehl.
- Die Aktion ruft Netzwerknamen ausschließlich für den Benutzer ab, der die Anforderung stellt. Wenn Sie eine Anforderung im Auftrag eines anderen Benutzers erstellen, gelten die Netzwerke für Sie. Beispiel: Netzwerk A und Netzwerk C sind der Business-Gruppe 1 zugeordnet, sodass BG 1-Benutzer nur die Netzwerke A und C, nicht jedoch Netzwerk B sehen.

Voraussetzungen

Keine.

Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft

Mithilfe dieser Optionen erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft. Allgemeine Schritte finden Sie unter „[Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält](#)“, auf Seite 109.

Tabelle 4-3. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft

Option	Wert
Name	Sie müssen „VirtualMachine.network0.Name“ verwenden.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Extern
Aktionsordner	com.vmware.vra.reservations

Tabelle 4-3. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft (Fortsetzung)

Option	Wert
Skriptaktion	getApplicableNetworks Bei dieser Skriptaktion handelt es sich um ein Beispielskript. Sie können spezifische Aktionen für Ihre Umgebung erstellen.
Eingabeparameter	Keine erforderlichen Parameter.

Blueprint-Konfiguration

Fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft auf der Registerkarte „Netzwerk“ des Blueprints hinzu. Siehe [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft als benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft“](#), auf Seite 116.

Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Reservierungsrichtlinie

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition zum Abrufen von Reservierungsrichtliniennamen hinzu, die für die die Anforderung stellenden Benutzer gelten, wenn diese die Richtlinie im Anforderungsformular auswählen. Die benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für die Reservierungsrichtlinienauswahl verwendet zum Abrufen der Werte eine vRealize Orchestrator-Aktion.

Einschränkungen

Planen Sie die folgenden Einschränkungen ein, wenn Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft für die Reservierungsrichtlinienauswahl verwenden.

- Der Name der benutzerdefinierten Eigenschaft muss „ReservationPolicyID“ lauten. Es muss dieser Name verwendet werden. Sie können nicht mehrere Eigenschaftsdefinitionen für die Reservierungsrichtlinienauswahl erstellen.
- Die Aktion ruft alle für den Benutzer, der die Anforderung stellt, anwendbaren Reservierungsrichtlinien ab, ohne zu überprüfen, ob sie für den Ziel-Endpoint gilt, z. B. eine vCenter Server-Instanz oder eine andere Plattform. Ein Benutzer eines Servicekatalogs wählt möglicherweise eine Reservierung aus, die für das ausgewählte Blueprint-Zielsystem nicht anwendbar ist. Wenn der Benutzer die falsche Reservierung auswählt, schlägt die Kataloganforderung fehl.
- Die Aktion ruft Reservierungsrichtlinien ausschließlich für den Benutzer ab, der die Anforderung stellt. Wenn Sie eine Anforderung im Auftrag eines anderen Benutzers erstellen, gelten die Reservierungsrichtlinien für Sie. Beispiel: Reservierung 1 und Reservierung 3 sind der Business-Gruppe 1 zugeordnet, sodass BG 1-Benutzer nur die Reservierungen 1 und 3, nicht jedoch Reservierung 2 sehen.

Voraussetzungen

Keine.

Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft

Mithilfe dieser Optionen erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft. Allgemeine Schritte finden Sie unter [„Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält“](#), auf Seite 109.

Tabelle 4-4. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für Reservierungsrichtlinie

Option	Wert
Name	Sie müssen „ReservationPolicyID“ verwenden.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Extern

Tabelle 4-4. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für Reservierungsrichtlinie (Fortsetzung)

Option	Wert
Aktionsordner	com.vmware.vra.reservations
Skriptaktion	getApplicableReservationPolicies Bei dieser Skriptaktion handelt es sich um ein Beispielskript. Sie können spezifische Aktionen für Ihre Umgebung erstellen.
Eingabeparameter	Keine erforderlichen Parameter.

Blueprint-Konfiguration

Informationen zum Hinzufügen der benutzerdefinierten Eigenschaft zur Registerkarte „Blueprint-Eigenschaften“ finden Sie unter [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft“](#), auf Seite 115.

Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für PowerShell-Skript

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zum Ausführen eines PowerShell-Skripts hinzu, wenn Sie ein Skript verwenden möchten, um die Daten zum Ausfüllen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Anforderungsformular abzurufen. Die benutzerdefinierte Eigenschaft für das PowerShell-Skript verwendet eine vRealize Orchestrator-Aktion zum Ausführen des Skripts und Abrufen der Werte.

Als Cloud-Administrator verfügen Sie beispielsweise über ein PowerShell-Skript, das Benutzer-IDs aus dem bei vRealize Automation registrierten Active Directory abrufen. Der Zweck des Skripts besteht darin, „John Smith“ abzurufen und anzuzeigen, wenn der tatsächliche Wert in Active Directory „JSmith01“ lautet.

Die Verwendung der PowerShell-Skriptaktion hat den Vorteil, dass es einen zentralen Speicherort für das Skript gibt. Sie können das Skript entweder auf einem zentralen Server speichern und dann auf virtuellen Zielmaschinen ausführen, oder Sie können es in vRealize Orchestrator speichern und dann auf den Zielmaschinen ausführen. Ein zentraler Speicherort bedeutet einen geringeren Zeitaufwand für die Pflege. Wenn Sie die Skripte in vRealize Orchestrator speichern und sichern und Wiederherstellen konfiguriert haben, ist sichergestellt, dass Sie die Skripte bei einem Systemausfall wiederherstellen können.

Einschränkungen

Keine.

Voraussetzungen

Vergewissern Sie sich, dass Sie über ein funktionierendes PowerShell-Skript verfügen, das Schlüssel/Wert-Paare zurückgibt. Das Skript muss auf einem zugänglichen Server verfügbar sein oder in vRealize Orchestrator hochgeladen werden.

Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft

Mithilfe dieser Optionen erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft. Allgemeine Schritte finden Sie unter [„Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält“](#), auf Seite 109.

Tabelle 4-5. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für PowerShell-Skript

Option	Wert
Name	Sie können eine beliebige Zeichenfolge verwenden.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Extern

Tabelle 4-5. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für PowerShell-Skript (Fortsetzung)

Option	Wert
Aktionsordner	com.vmware.vra.powershell
Skriptaktion	<p>Wählen Sie eine Aktion basierend darauf, wo sich das PowerShell-Skript befindet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Wenn sich das PowerShell-Skript auf einem zentralen Server befindet, verwenden Sie „executeExternalPowerShellScriptOnHostByName“. ■ Wenn das PowerShell-Skript in vRealize Orchestrator hochgeladen wurde, verwenden Sie „executePowerShellScriptFromResourceOnHostByName“. <p>Diese Skriptaktionen sind Beispielskripte. Sie können spezifische Aktionen für Ihre Umgebung erstellen.</p>
Eingabeparameter	<p>Konfigurieren Sie die Eingabeparameter basierend auf der ausgewählten Aktion.</p> <p>Definieren von Parametern</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Wenn Sie „executeExternalPowerShellScriptOnHostByName“ verwenden: <ul style="list-style-type: none"> ■ hostName: Name des zentralen Servers, auf dem sich das Skript befindet. ■ externalPowershellScript: Pfad zur PowerShell-Datei auf dem Host. ■ Argumente: Parameter, die an das Skript weitergegeben werden. Argumente werden durch Komma getrennt, z. B.: Argument1,Argument2. ■ Wenn Sie „executePowerShellScriptFromResourceOnHostByName“ verwenden: <ul style="list-style-type: none"> ■ vRealize Orchestrator. Name der vRealize Orchestrator-Instanz, die Sie als Host verwenden. ■ scriptResourcePath: Pfad zur PowerShell-Datei auf dem Host. ■ scriptResourceName: Pfad zur PowerShell-Datei als hochgeladene Ressource in vRealize Orchestrator. Beispielsweise

Blueprint-Konfiguration

Informationen zum Hinzufügen der benutzerdefinierten Eigenschaft zur Registerkarte „Blueprint-Eigenschaften“ finden Sie unter [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft“](#), auf Seite 115.

Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für Datenbankabfrage

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zur Abfrage einer Datenbank hinzu, wenn Sie aus dieser Datenbank Werte zum Ausfüllen der benutzerdefinierten Eigenschaft im Anforderungsformular abrufen möchten. Die benutzerdefinierte Datenbankeigenschaft verwendet eine vRealize Orchestrator-Aktion zum Ausführen der Abfrage und Abrufen der Werte.

Diese Aktion wird für die folgenden Datenbanken unterstützt:

- Microsoft SQL Server
- MySQL
- Oracle
- PostgreSQL

Einschränkungen

Alle abgerufenen Werte werden in Zeichenfolgen umgewandelt.

Voraussetzungen

Stellen Sie sicher, dass das SQL-Plug-in für vRealize Orchestrator installiert und so konfiguriert ist, dass eine Verbindung zur Zieldatenbank hergestellt wird.

Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft

Mithilfe dieser Optionen erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft. Allgemeine Schritte finden Sie unter „[Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält](#)“, auf Seite 109.

Tabelle 4-6. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für Datenbankabfrage

Option	Wert
Name	Sie können eine beliebige Zeichenfolge verwenden.
Datentyp	String
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Extern
Aktionsordner	com.vmware.vra.sql
Skriptaktion	executeSQLSelectOnDatabase Bei dieser Skriptaktion handelt es sich um ein Beispiel-skript. Sie können spezifische Aktionen für Ihre Umgebung erstellen.
Eingabeparameter	<ul style="list-style-type: none"> ■ databaseName: Name der Datenbank, mit der vRealize Orchestrator verbunden ist. ■ sqlSelectQuery: Die Select-Abfrage in SQL, die Sie auf der Datenbank ausführen, um die Werte abzurufen. Beispiel: select * <Tabellenname>. ■ keyColumnName: Name der Datenbankspalte, die als Schlüssel für das Schlüssel/Wert-Paar fungiert. ■ valueColumnName: Name der Datenbankspalte, aus der Sie die Werte abrufen.

Blueprint-Konfiguration

Informationen zum Hinzufügen der benutzerdefinierten Eigenschaft zur Registerkarte „Blueprint-Eigenschaften“ finden Sie unter „[Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft oder einer Eigenschaftsgruppe als Blueprint-Maschineneigenschaft](#)“, auf Seite 115.

Benutzerdefinierte Eigenschaftsdefinition für benutzerdefinierte Aktion

Sie fügen eine benutzerdefinierte Eigenschaft zum Abrufen von Daten aus einer Quelle mithilfe einer benutzerdefinierten vRealize Orchestrator-Aktion hinzu, wenn Sie möchten, dass Benutzer die abgerufenen Werte im Anforderungsformular auswählen.

Einschränkungen

Die Einschränkungen hängen von Ihrer benutzerdefinierten Aktion ab.

Voraussetzungen

Vergewissern Sie sich, dass Sie über eine funktionierende vRealize Orchestrator-Aktion verfügen. Informationen zum Entwickeln von Workflows sowie zum Erstellen und Verwenden von vRealize Orchestrator-Skriptaktionen finden Sie unter *Entwickeln mit VMware vCenter Orchestrator*.

Das Aktionsskript muss die Werte für die Eingabeparameter akzeptieren. Sie können die Werte als Schlüssel/Wert-Paare konfigurieren. Sie können mithilfe von Schlüssel/Wert-Paaren für den Benutzer lesbare Namen anstelle weniger gut lesbarer Bezeichner darstellen.

Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft

Mithilfe dieser Optionen erstellen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft. Allgemeine Schritte finden Sie unter [„Erstellen einer benutzerdefinierten Eigenschaftsdefinition, die eine vRealize Orchestrator-Aktion enthält“](#), auf Seite 109.

Tabelle 4-7. Konfigurationswerte für benutzerdefinierte Eigenschaft für benutzerdefinierte Aktion

Option	Wert
Name	Sie können eine beliebige Zeichenfolge verwenden.
Datentyp	Dezimal, Integer oder Zeichenfolge
Anzeigen als	Dropdown
Werte	Extern
Aktionsordner	Speicherort Ihrer benutzerdefinierten Aktion.
Skriptaktion	Name Ihrer benutzerdefinierten Aktion.
Eingabeparameter	Hängt von Ihrer benutzerdefinierten Aktion ab.

Blueprint-Konfiguration

Normalerweise fügen Sie die benutzerdefinierte Eigenschaft auf der Registerkarte „Eigenschaften“ des Blueprints hinzu. Ob Sie sie auf der Registerkarte „Eigenschaften“ hinzufügen, hängt von Ihrer Aktion ab. Siehe [„Hinzufügen einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu einem Blueprint“](#), auf Seite 115.

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 wird das Hinzufügen von Eigenschaften zu Blueprints oder anderen vRealize Automation-Elementen, für die sie verfügbar sind, vereinfacht. 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`

Mit dem Befehl `vra content list --type property-definition` von vRealize CloudClient können Sie alle Eigenschaftsdefinitionen in der aktuellen vRealize Automation-Mandanteninstanz auflisten. Mit dem Befehl `vra content list --type property-group` von vRealize CloudClient können Sie auch alle Eigenschaftsgruppen auflisten. Sie können einem Paket einige oder alle Eigenschaftsdefinitionen und Eigenschaftsgruppen hinzufügen und das Paket in eine ZIP-Datei exportieren. Anschließend können Sie das Paket in eine andere vRealize Automation-Mandanteninstanz importieren. Weitere Informationen zu vRealize CloudClient und dessen Verwendung finden Sie im VMware Developer Center unter <https://developercenter.vmware.com/tool/cloudclient>.

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** > **Eigenschaftswörterbuch** > **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 **In Anforderung anzeigen**, um beim Anfordern der Maschinenbereitstellung die Eigenschaft im Anforderungsformular anzuzeigen.
 - f 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

- Amazon, Verfügbare benutzerdefinierter Eigenschaften **61**
- Anforderungsformular, benutzerdefinierte Eigenschaft testen **117**

B

- Benutzerdefiniert **10**
- Benutzerdefinierte Eigenschaft
 - Datenbankabfrage **122**
 - Eigenschaftsdefinition **104**
 - in Anforderungsformular testen **117**
 - in Blueprint testen **115, 116**
 - Netzwerk **119**
 - PowerShell-Skript **121**
 - Reservierungsrichtlinie **120**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften
 - aktualisierte Eigenschaftsinformationen **7**
 - Auflistung nach dem Namen **59**
 - Auflistung nach der Funktion **15**
 - benutzerdefinierte Eigenschaftstypen **12**
 - Bindung **111**
 - Blueprints **17**
 - Debugging von Bereitstellungsproblemen **18**
 - Definieren neuer Eigenschaften **103**
 - Eigenschaften – O **68**
 - Eigenschaften angeben **9**
 - erforderlich für die Integration von HP Server Automation **56**
 - erforderlich und optional **54**
 - Erstellen von Eigenschaftsgruppen **125**
 - für einfache Workflow-Blueprints **30**
 - für FlexClone-Blueprints **27**
 - für Klon-Blueprints **20, 50**
 - für verknüpfte Klon-Blueprints **23**
 - Gründe für die Verwendung **9**
 - Linux Kickstart-Bereitstellung **31**
 - Maschinenbereitstellung **10**
 - Netzwerk **42**
 - Openstack-Endpoints **19**
 - PXE-Bereitstellung **47**
 - Rangfolge **11**
 - Regulärer Ausdruck **108**
 - SCCM-Bereitstellung **33**
 - vCloud Air- und vCloud Director-Blueprints **38**

- Verwenden des Eigenschaftenwörterbuchs **103**

- WIM-Bereitstellung **34**

- Zugehörige Handbücher **5**

- Benutzerdefinierte Eigenschaften – A **61**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – B **61**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – C **62**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – E **63**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – H **65**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – I **65**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – L **67**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – M **68**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – P **69**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – R **70**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – S **71**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – V **75**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften – X **101**
- Benutzerdefinierte Eigenschaften, Eigenschaften mit Unterstrichen (**60**
- benutzerdefinierte vRealize Orchestrator-Aktion, Eigenschaftsdefinition **123**
- Bereitstellung, Rollback eines fehlgeschlagenen Bereitstellungsvorgangs **18**
- Bindung
 - Eigenschaften **111**
 - Eigenschaftsdefinitionen **111**
- Blueprint
 - benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen **115, 116**
 - benutzerdefinierte Eigenschaft testen **115, 116**
 - benutzerdefinierte Netzwerkeigenschaft hinzufügen **116**
- Blueprints, Benutzerdefinierte Eigenschaften **17, 54**

D

- Datenbankabfrage, Eigenschaftsdefinition **122**

E

- Eigenschaften
 - in Anforderung anzeigen **125**
 - überschreibbar **125**
 - verschlüsselt **125**
- Eigenschaftenwörterbuch, Erstellen einer Eigenschaftsdefinition **106**

Eigenschaftsdefinition
benutzerdefinierte vRealize Orchestrator-Aktion **123**
Bindung **111**
Datenbankabfrage **122**
Hinzufügen **104, 105**
Netzwerk **119**
PowerShell-Skript **121**
Regulärer Ausdruck **108**
Reservierungsrichtlinie **120**
vRealize Orchestrator-Aktion **109**
Eigenschaftsdefinitionen, in Blueprint testen **115, 116**
Eigenschaftsgruppen
Erstellen **125**
Verwenden von benutzerdefinierten Eigenschaftsgruppen **124**

H

Hinzufügen, Eigenschaftsdefinition **104, 105**
HP Server Automation, erforderliche benutzerdefinierte Eigenschaften **56**

L

Linux Kickstart-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **31**

M

Maschinenbereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **10**

N

Netzwerk, Eigenschaftsdefinition **119**

O

OpenStack, Benutzerdefinierte Eigenschaften für Endpoints **19**

P

PowerShell-Skript, Eigenschaftsdefinition **121**
PXE-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **47**

R

Regulärer Ausdruck, Eigenschaftsdefinition **108**
Reservierungsrichtlinie, Eigenschaftsdefinition **120**

S

SCCM-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **33**

V

vCloud Air-Blueprints, Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften **38**
vCloud Director-Blueprints, Hinzufügen benutzerdefinierter Eigenschaften **38**

VirtualMachine.Network, Angeben eines Netzwerkgeräts **42**
vRealize Orchestrator-Aktion
Eigenschaftsdefinition **109**
Eigenschaftsdefinition für benutzerdefinierte Aktion **123**
Eigenschaftsdefinition für Datenbankabfrage **122**
Eigenschaftsdefinition für Netzwerk **119**
Eigenschaftsdefinition für PowerShell-Skript **121**
Eigenschaftsdefinition für Reservierungsrichtlinie **120**

W

WIM-Bereitstellung, Benutzerdefinierte Eigenschaften **34**