

# Référence des propriétés personnalisées

vRealize Automation 7.0



vmware®

Vous trouverez la documentation technique la plus récente sur le site Web de VMware à l'adresse :

<https://docs.vmware.com/fr/>

N'hésitez pas à nous transmettre tous vos commentaires concernant cette documentation à l'adresse suivante :

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

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

**VMware, Inc.**  
100-101 Quartier Boieldieu  
92042 Paris La Défense  
France  
[www.vmware.com/fr](http://www.vmware.com/fr)

Copyright © 2008–2018 VMware, Inc. Tous droits réservés. [Copyright et informations sur les marques.](#)

# Table des matières

Référence des propriétés personnalisées	5
Informations mises à jour	6
<b>1 Utilisation de propriétés personnalisées</b>	<b>7</b>
Ajout de propriétés personnalisées	8
Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines	8
Comprendre la priorité des propriétés personnalisées	9
Types de propriétés personnalisées	10
<b>2 Propriétés personnalisées regroupées par fonction</b>	<b>12</b>
Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base	12
Propriétés personnalisées des Blueprints de clone	14
Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone	19
Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié	23
Propriétés personnalisées des Blueprints Linux Kickstart	26
Propriétés personnalisées des Blueprints SCCM	28
Propriétés personnalisées des Blueprints WIM	29
Propriétés personnalisées des Blueprints vCloud Air et vCloud Director	33
Propriétés personnalisées pour l'agent invité vRealize Automation	37
Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements	40
Propriétés personnalisées pour la mise en réseau	41
Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE	47
Propriétés personnalisées pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager	51
Propriétés personnalisées pour l'intégration de HP Server Automation	53
<b>3 Propriétés personnalisées regroupées par nom</b>	<b>57</b>
Table des propriétés personnalisées A	57
Table des propriétés personnalisées B	58
Table des propriétés personnalisées C	59
Table des propriétés personnalisées E	59
Table des propriétés personnalisées H	60
Tableau des propriétés personnalisées I	61
Table des propriétés personnalisées L	62
Table des propriétés personnalisées M	63
Table des propriétés personnalisées O	64
Table des propriétés personnalisées P	65
Table des propriétés personnalisées R	65

[Table des propriétés personnalisées S](#) 66

[Tableau des propriétés personnalisées V](#) 69

[Table des propriétés personnalisées X](#) 97

## **4 Utilisation du dictionnaire des propriétés** 98

[Utilisation de définitions de propriété](#) 98

[Créer une définition de propriété](#) 99

[Utiliser une action de script vRealize Orchestrator pour renseigner une valeur de propriété](#) 102

[Utilisation de groupes de propriétés](#) 103

[Créer un groupe de propriétés](#) 104

# Référence des propriétés personnalisées

*Référence des propriétés personnalisées* fournit des informations sur les propriétés personnalisées (et leur utilisation) disponibles quand vous utilisez VMware vRealize™ Automation.

Cette documentation est conçue pour être utilisée avec la documentation du produit vRealize Automation disponible à la page Documentation de VMware vRealize™ Automation à l'adresse <https://www.vmware.com/support/pubs/vcac-pubs.html>.

---

**Remarque** Toutes les fonctionnalités et capacités de vRealize Automation sont disponibles dans toutes les éditions. Pour obtenir un comparatif des ensembles de fonctionnalités de chaque édition, reportez-vous à <https://www.vmware.com/products/vrealize-automation/>.

---

## Public visé

Ces informations sont destinées aux administrateurs IaaS, aux administrateurs Fabric et aux gestionnaires de groupes d'activité de vRealize Automation. Ce contenu s'adresse aux administrateurs système Windows ou Linux expérimentés qui maîtrisent la technologie de la virtualisation et les concepts de base décrits dans *Fondements et concepts*.

## Glossaire VMware Technical Publications

VMware Technical Publications fournit un glossaire des termes qui peuvent éventuellement ne pas vous être familiers. Pour consulter la définition des termes utilisés dans la documentation technique VMware, visitez le site Web <http://www.vmware.com/support/pubs>.

# Informations mises à jour

Le présent document *Référence des propriétés personnalisées* est mis à jour lors de la publication de chaque version du produit ou dès que cela s'avère nécessaire.

Le tableau ci-dessous présente un historique des mises à jour de *Référence des propriétés personnalisées*.

Révision	Description
001840-02	Suppression de Amazon.Placement.Tenancy de <a href="#">Table des propriétés personnalisées A</a> .
001840-01	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Mise à jour des rubriques suivantes pour inclure une mise en garde à propos de la propriété VirtualMachine.NetworkN.ProfileName :<ul style="list-style-type: none"><li>■ <a href="#">Tableau des propriétés personnalisées V</a></li><li>■ <a href="#">Propriétés personnalisées pour la mise en réseau</a></li><li>■ Mise à jour de <a href="#">Créer une définition de propriété</a> pour ajouter des informations supplémentaires sur le <b>Nom</b> et l'<b>Étiquette</b>.</li><li>■ Ajout de <a href="#">Utiliser une action de script vRealize Orchestrator pour renseigner une valeur de propriété</a>.</li><li>■ Mise à jour de la section <a href="#">Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements</a>.</li></ul></li></ul>
001840-00	Version initiale.

# Utilisation de propriétés personnalisées

# 1

Vous utilisez des propriétés personnalisées pour contrôler les aspects des machines que les utilisateurs peuvent provisionner.

Certaines propriétés sont déterminées par des paramètres standards que vous devez spécifier pour toutes les machines. Par exemple, les valeurs de la mémoire et de la taille du disque sont requises pour tous les Blueprints. Vous pouvez spécifier des propriétés supplémentaires individuellement ou dans des groupes de propriétés dans des Blueprints et dans des réservations. Utilisez des propriétés personnalisées pour ajouter des valeurs ou pour remplacer des valeurs existantes ou par défaut pour les informations suivantes.

- Système d'exploitation de la machine
- Plate-forme de virtualisation
- Paramètres de build comme la taille du disque
- Intégration à un système externe

Lorsque vous ajoutez une propriété à un Blueprint ou un groupe de propriétés, vous pouvez la spécifier comme une propriété obligatoire. Lorsqu'une propriété est spécifiée comme étant obligatoire, l'utilisateur doit fournir une valeur pour cette propriété lorsqu'il demande la machine, comme dans les exemples suivants.

- Demander les informations sur plusieurs disques partageant le stockage alloué de la machine.
- Demander les informations sur les utilisateurs ou les groupes devant être ajoutés à un groupe local sur la machine.
- Demander le nom d'hôte de la machine.

L'agent invité Windows enregistre les valeurs des propriétés sur la machine provisionnée dans le fichier %SystemDrive%\VRMGuestAgent\site\workitem.xml.

L'agent invité Linux enregistre les valeurs des propriétés sur la machine provisionnée dans le fichier /usr/share/gugent/site/workitem.xml.

Ce chapitre aborde les rubriques suivantes :

- [Ajout de propriétés personnalisées](#)
- [Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines](#)

- [Comprendre la priorité des propriétés personnalisées](#)

## Ajout de propriétés personnalisées

Vous pouvez utiliser les propriétés personnalisées pour contrôler le provisionnement de machines. Vous pouvez ajouter des propriétés et des groupes de propriétés aux Blueprints globaux, aux composants dans un Blueprint et aux réservations.

Vous pouvez ajouter des propriétés et des groupes de propriétés lorsque vous créez un Blueprint ou ultérieurement lorsque le Blueprint se trouve à l'état brouillon ou à l'état publié. Vous pouvez également ajouter des propriétés et des groupes de propriétés personnalisées à des composants individuels dans le Blueprint.

Les propriétés personnalisées au niveau du Blueprint ont priorité sur les propriétés personnalisées qui sont configurées au niveau du composant. Vous pouvez modifier des propriétés au niveau du Blueprint au moyen de la page des propriétés du Blueprint.

Une propriété personnalisée peut nécessiter (facultatif) que l'utilisateur spécifie une valeur de propriété quand il crée une demande de machine. Les valeurs de propriété sont généralement sensibles à la casse.

Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées ainsi que créer et ajouter vos propres propriétés et groupes de propriétés. Pour plus d'informations sur la création de propriétés et les de groupes de propriétés, reportez-vous à [Chapitre 4 Utilisation du dictionnaire des propriétés](#).

Pour plus d'informations sur les propriétés personnalisées prioritaires, reportez-vous à [Comprendre la priorité des propriétés personnalisées](#).

## Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines

Les propriétés personnalisées sont intégrées fournies par vRealize Automation. Vous pouvez également créer vos propres propriétés. Les propriétés sont des paires nom-valeur utilisées pour spécifier les attributs d'une machine ou pour remplacer les spécifications par défaut.

Vous pouvez utiliser des propriétés personnalisées pour contrôler différentes méthodes de provisionnement, types de machines et options de machine comme dans les exemples suivants :

- Spécifier un type spécifique de système d'exploitation invité.
- Activer le provisionnement WIM, dans lequel une image WIM (Windows Imaging File Format) d'une machine de référence est utilisée pour provisionner les nouvelles machines.
- Personnaliser le comportement du protocole RDP (Remote Desktop Protocol) lors de la connexion à une machine.
- Enregistrer une machine virtuelle sur un serveur DDC (Desktop Delivery Controller) XenDesktop.
- Personnaliser les spécifications système d'une machine virtuelle, comme ajouter plusieurs lecteurs de disque.



- Personnaliser le système d'exploitation invité d'une machine, par exemple, en incluant des utilisateurs spécifiés dans les groupes locaux sélectionnés.
- Spécifiez les paramètres de sécurité et réseau.

Lorsque vous ajoutez une propriété à un Blueprint, une réservation ou une autre forme, vous pouvez spécifier si la propriété doit être chiffrée et si l'utilisateur doit être invité à spécifier une valeur lors du provisionnement. Ces options peuvent être remplacées lors du provisionnement.

Une propriété spécifiée dans un Blueprint remplace la même propriété spécifiée dans un groupe de propriétés. Un Blueprint peut ainsi utiliser la plupart des propriétés dans un groupe de propriétés tout en étant différent du groupe de propriétés dans une certaine mesure. Par exemple, un Blueprint qui incorpore un groupe de propriétés de poste de travail de développeur standard peut remplacer les paramètres d'anglais US dans le groupe par les paramètres d'anglais GB.

Vous pouvez appliquer des propriétés personnalisées dans les réservations et les groupes d'activité à un grand nombre de machines. Leur utilisation est généralement limitée à des fins associées à leurs sources, comme la gestion des ressources ou la comptabilité d'un secteur d'activité. La spécification des caractéristiques de la machine à provisionner est généralement effectuée en ajoutant des propriétés à des Blueprints et à des groupes de propriétés.

## Comprendre la priorité des propriétés personnalisées

Les utilisateurs dûment autorisés peuvent spécifier des propriétés personnalisées pour les Blueprints, les groupes d'activité et les réservations. Lorsque la même propriété existe dans plusieurs sources, vRealize Automation suit un ordre de priorité spécifique lors de l'application des propriétés à la machine.

Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées qui s'appliquent aux machines provisionnées avec les éléments suivants :

- Une réservation, pour appliquer des propriétés personnalisées à toutes les machines provisionnées à partir de cette réservation.
- Un groupe d'activité, pour appliquer des propriétés personnalisées à toutes les machines provisionnées par les membres du groupe d'activité.
- Un Blueprint, pour appliquer des propriétés personnalisées à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint.
- Des groupes de propriétés, qui peuvent être incluses dans un Blueprint, pour appliquer toutes les propriétés personnalisées à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint.

Un Blueprint peut contenir un ou plusieurs groupes de propriétés.

- Une demande de machine pour appliquer les propriétés personnalisées à la machine provisionnée.
- Une stratégie d'approbation, si la prise en charge d'approbation avancée est activée, pour demander aux approbateurs de fournir des valeurs pour que la machine soit approuvée.

La liste suivante montre l'ordre de priorité des propriétés personnalisées. La valeur de la propriété spécifiée dans une source qui figure plus tard dans la liste remplace les valeurs de la même propriété spécifiée dans des sources figurant plus tôt dans la liste.

---

**Remarque** S'il existe un conflit entre un nom de propriété personnalisé fourni par vRealize Automation et un nom de propriété défini par l'utilisateur, le nom de propriété personnalisé fourni par vRealize Automation prime.

---

- 1 Groupe de propriétés
- 2 Blueprint
- 3 Groupe d'activité
- 4 Ressource de calcul
- 5 Réservations
- 6 Point de terminaison
- 7 Exécution

Cet ordre est précisé davantage de la manière suivante :

- 1 Propriétés personnalisées et groupes de propriétés personnalisées au niveau global du Blueprint
- 2 Propriétés personnalisées et groupes de propriétés personnalisées au niveau du composant
- 3 Propriétés personnalisées pour le groupe d'activité
- 4 Propriétés personnalisées pour la ressource de calcul
- 5 Propriétés personnalisées pour la réservation
- 6 Propriétés personnalisées pour le point de terminaison
- 7 Propriétés personnalisées au niveau d'une demande de blueprint imbriquée
- 8 Propriétés personnalisées au niveau d'une demande de composant

Une propriété d'exécution a une priorité plus élevée que les autres propriétés. Une propriété d'exécution répond aux conditions suivantes :

- La propriété est marquée en tant qu'Inviter l'utilisateur, qui spécifie que l'utilisateur doit fournir une valeur pour celle-ci lorsqu'il demande une machine. Elle nécessite que le demandeur de la machine personnalise les caractéristiques individuelles de chaque machine, ou elle lui donne la possibilité de le faire lorsqu'une valeur par défaut est fournie pour la propriété.
- Un responsable de groupe d'activité demande une machine et la propriété figure dans la liste des propriétés personnalisées sur la page **Confirmer la demande de machine**.

## Types de propriétés personnalisées

Vous pouvez utiliser les types de propriétés externes et mises à jour de vRealize Automation pour les machines clonées. Vous ne pouvez pas utiliser des types de propriétés internes et mises à jour pour les machines clonées.

Les types de propriétés personnalisées vRealize Automation suivants sont disponibles.

- Interne

La valeur spécifiée est gérée uniquement dans la base de données. Par exemple, l'adresse électronique du gestionnaire ayant approuvé une demande de machine est enregistrée dans la propriété `VirtualMachine.Admin.Approver` mais celle-ci n'a aucune incidence sur la machine.

- Lecture seule

La valeur spécifiée est implémentée sur la machine et ne peut pas être modifiée. Par exemple, `VirtualMachine.Admin.UUID` spécifie l'UUID de la machine, qui ne peut pas être modifié.

- Externe

Les propriétés externes d'une machine sont déterminées lorsque la plate-forme de virtualisation crée la machine ou pendant la phase WinPE du processus de création. Pour définir ces propriétés, leurs valeurs doivent être fournies à l'agent proxy qui les transmet à la plate-forme de virtualisation ou à l'agent invité qui les implémente pendant la phase WinPE.

La valeur spécifiée est implémentée sur la machine mais n'est jamais mise à jour. Par exemple, si la propriété `VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins` est définie sur `True`, le propriétaire de la machine est ajouté à son groupe d'administrateurs locaux. Si le propriétaire est ensuite supprimé de ce groupe, la propriété n'est pas mise à jour sur `False`.

- Mise à jour

La valeur spécifiée est implémentée sur la machine et est mise à jour à l'aide de la collecte de données. Par exemple, si la ressource de calcul d'une machine est modifiée, un agent proxy met à jour la valeur de la propriété `VirtualMachine.Admin.Hostname` de la machine.

Les types de propriétés internes et en lecture seule définissent des attributs que le modèle détermine.

Vous pouvez utiliser le menu de la machine vRealize Automation pour modifier toutes les propriétés personnalisées réservées, à l'exception des propriétés en lecture seule

`VirtualMachine.Admin.AgentID`, `VirtualMachine.Admin.UUID` et `VirtualMachine.Admin.Name`.

# Propriétés personnalisées regroupées par fonction

# 2

Vous pouvez utiliser des propriétés personnalisées pour fournir des contrôles vRealize Automation supplémentaires.

Les propriétés personnalisées ont été regroupées ici par fonction. Pour explorer les propriétés personnalisées regroupées par nom, reportez-vous à [Chapitre 3 Propriétés personnalisées regroupées par nom](#).

Ce chapitre aborde les rubriques suivantes :

- [Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints de clone](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints Linux Kickstart](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints SCCM](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints WIM](#)
- [Propriétés personnalisées des Blueprints vCloud Air et vCloud Director](#)
- [Propriétés personnalisées pour l'agent invité vRealize Automation](#)
- [Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements](#)
- [Propriétés personnalisées pour la mise en réseau](#)
- [Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE](#)
- [Propriétés personnalisées pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager](#)
- [Propriétés personnalisées pour l'intégration de HP Server Automation](#)

## Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de workflow de base.

Tableau 2-1. Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.CDROM.Attach</code>	Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour provisionner la machine sans périphérique de CD-ROM. La valeur par défaut est <code>True</code> .
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Détermine si le provisionnement dynamique est utilisé sur les ressources de calcul ESX utilisant le stockage local ou iSCSI. Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour utiliser le provisionnement standard. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <i>N</i> . Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <i>N</i> dans le nom de la propriété et spécifiez un nom de stratégie de réservation de stockage comme valeur. Cette propriété est équivalente au nom de la stratégie de réservation de stockage spécifié sur le Blueprint. La numérotation des disques doit être séquentielle. Cette propriété est valide pour toutes les réservations virtuelles et vCloud. Cette propriété n'est pas valide pour les réservations physiques, Amazon ou OpenStack.
<code>VirtualMachine.Storage.AllocationType</code>	Stocke les groupes collectés dans une banque de données unique. Un environnement distribué stocke les disques en répétition alternée.
<code>VirtualMachine.Storage.Name</code>	Identifie le chemin de stockage sur lequel la machine réside. La valeur par défaut est celle qui est spécifiée dans la réservation qui a été utilisée pour provisionner la machine.
<code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour gérer l'allocation de stockage vSwap pour garantir la disponibilité et définir l'allocation dans la réservation. L'allocation vSwap est prise en considération lorsque vous créez ou reconfigurez une machine virtuelle. La vérification d'allocation vSwap est disponible uniquement pour les points de terminaison vSphere.</p> <p><b>Remarque</b> si vous ne spécifiez pas la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code> lorsque vous créez ou provisionnez la machine à partir de vRealize Automation, la disponibilité de l'espace d'échange n'est pas garantie. Si vous ajoutez la propriété pour une machine déjà provisionnée, et si la réservation allouée est pleine, le stockage alloué dans la réservation peut dépasser le stockage alloué réel.</p>
<code>VMware.Hardware.Version</code>	Spécifie la version matérielle de machine virtuelle qui doit être utilisée pour les paramètres vSphere. Les valeurs prises en charge actuellement sont <code>vmx-04</code> , <code>vmx-07</code> , <code>vmx-08</code> , <code>vmx-09</code> et <code>vmx-10</code> . Cette propriété s'applique aux workflows de création et de mise à jour de machine virtuelle et est disponible uniquement pour les Blueprints de workflow de base.

## Propriétés personnalisées des Blueprints de clone

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de clone

**Tableau 2-2. Propriétés personnalisées des Blueprints de clone**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	<p>Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <i>N</i>. Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <i>N</i> dans le nom de la propriété et spécifiez un nom de stratégie de réservation de stockage comme valeur. Cette propriété est équivalente au nom de la stratégie de réservation de stockage spécifié sur le Blueprint. La numérotation des disques doit être séquentielle. Cette propriété est valide pour toutes les réservations virtuelles et vCloud. Cette propriété n'est pas valide pour les réservations physiques, Amazon ou OpenStack.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p>Spécifie le nom d'un profil réseau à partir duquel une adresse IP statique doit être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> ou à partir duquel obtenir la plage d'adresses IP statiques pouvant être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> d'une machine clonée, où <i>N</i>=0 pour le premier périphérique, 1 pour le second, etc.</p> <p>Si un profil réseau est spécifié dans le chemin d'accès réseau dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée, une adresse IP statique est attribuée à partir de ce profil réseau. Vous pouvez vous assurer qu'une adresse IP statique est attribuée à partir d'un profil spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un profil réseau.</p> <p>Notez que si la valeur de cette propriété est modifiée après l'affectation du réseau, cela n'a aucune incidence sur les valeurs d'adresse IP attendues pour les machines désignées.</p> <p>Avec le provisionnement WIM de machines virtuelles, vous pouvez utiliser cette propriété pour spécifier un profil réseau et une interface réseau ou utiliser la section Réseau sur la page Réserve virtuelle. Vous pouvez également attribuer l'interface réseau à un réseau virtuel en utilisant la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p> <p>Les attributs suivants du profil réseau sont disponibles pour permettre l'attribution d'adresse IP statique dans un Blueprint de clonage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la</p>

**Tableau 2-2. Propriétés personnalisées des Blueprints de clone (suite)**

Propriété personnalisée	Description
	machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	<p>Spécifie le nom d'un script de personnalisation optionnel, par exemple <code>config.sh</code>, que l'agent invité Linux exécute une fois que le système d'exploitation a été installé. Cette propriété est disponible pour les machines Linux clonées à partir des modèles sur lesquels l'agent Linux est installé.</p> <p>Si vous spécifiez un script externe, vous devez également définir son emplacement en utilisant les propriétés <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> et <code>Linux.ExternalScript.Path</code>.</p>
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	<p>Spécifie le type d'emplacement du script de personnalisation nommé dans la propriété <code>Linux.ExternalScript.Name</code>. Le type d'emplacement peut être <code>local</code> ou <code>nfs</code>.</p> <p>Vous devez également spécifier l'emplacement du script en utilisant la propriété <code>Linux.ExternalScript.Path</code>. Si le type d'emplacement est <code>nfs</code>, utilisez également la propriété <code>Linux.ExternalScript.Server</code>.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	Spécifie le nom du serveur NFS, par exemple <code>lab-ad.lab.local</code> , sur lequel le script de personnalisation externe Linux nommé dans <code>Linux.ExternalScript.Name</code> est situé.
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès local au script de personnalisation Linux ou le chemin d'exportation vers la personnalisation Linux sur le serveur NFS. La valeur doit commencer par une barre oblique et ne doit pas inclure le nom du fichier, par exemple <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Si vos administrateurs ont installé l'agent invité pour exécuter des scripts acceptant les propriétés personnalisées et qui personnalisent les machines provisionnées, vous pouvez utiliser des propriétés personnalisées pour personnaliser davantage les machines clonées qui utilisent l'agent invité.

**Tableau 2-3. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines clonées avec un agent invité**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine, spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , au groupe d'administrateurs local sur la machine.
<code>VirtualMachine.Admin.AllowLogin</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine au groupe d'utilisateurs du bureau à distance local, spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> .



**Tableau 2-3. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines clonées avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <code>True</code> dans le Blueprint de machine pour activer le service d'agent invité sur les machines clonées à partir de ce modèle. Lors du démarrage de la machine, le service d'agent invité est démarré. Pour désactiver l'agent invité, définissez cette propriété sur <code>False</code> . Si elle est définie sur <code>False</code> , le workflow de clone amélioré n'utilisera pas l'agent invité pour les tâches du système d'exploitation invité, réduisant sa fonctionnalité au paramètre <code>VMwareCloneWorkflow</code> . Si cette propriété n'est pas spécifiée ou si elle est définie sur une autre valeur que <code>False</code> , le workflow de clone amélioré enverra les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> est actif. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> n'est pas actif.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Définit la taille en Go du disque <i>N</i> . Par exemple, pour donner une taille de 150 Go à un disque <i>G</i> , définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> et entrez la valeur 150. La numérotation des disques doit être séquentielle. Par défaut, une machine comporte un disque identifié par <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> , où la taille est spécifiée par la valeur de stockage dans le Blueprint à partir duquel la machine est provisionnée. La valeur de stockage sur l'interface utilisateur du Blueprint remplace la valeur dans la propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . La propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> n'est pas disponible comme propriété personnalisée en raison de sa relation avec l'option de stockage sur le Blueprint. Des disques supplémentaires peuvent être ajoutés en spécifiant <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> , etc. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> représente toujours le total des propriétés <code>.DiskN.Size</code> plus l'allocation de taille <code>VMware.Memory.Reservation</code> .
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> . La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> au sein du système d'exploitation invité.

**Tableau 2-3. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines clonées avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	Spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage du disque d'une machine N. La valeur par défaut est C. Par exemple, pour spécifier la lettre D pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> et entrez la valeur D. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, cette valeur spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage sous lequel un disque supplémentaire N est monté par l'agent invité dans le système d'exploitation hôte.
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Spécifie la durée d'attente après le provisionnement et avant de démarrer la personnalisation du système d'exploitation invité. Cette valeur doit être dans le format HH:MM:SS. Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute (00:01:00). Si vous choisissez de ne pas inclure cette propriété personnalisée, le provisionnement peut échouer si la machine virtuelle redémarre avant que les éléments de travail de l'agent invité soient terminés, ce qui entraîne l'échec du provisionnement.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Définissez cette propriété sur True pour empêcher le workflow d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations n'ont pas été effectuées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.Name</code>	Spécifie le nom descriptif d'une application logicielle N ou d'un script d'installation ou d'exécution lors du provisionnement. Cette propriété est facultative et sert uniquement à des fins d'information. Elle ne remplit aucune fonction réelle pour le workflow de clone amélioré ou l'agent invité, mais elle est utile pour une sélection de logiciels personnalisée dans une interface utilisateur ou pour les rapports d'utilisation des logiciels.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès complet à un script d'installation d'application. Le chemin doit être un chemin absolu valide tel qu'il est détecté par le système d'exploitation invité et doit inclure le nom d'un fichier de script.</p> <p>Vous pouvez transmettre les valeurs de propriété personnalisée comme paramètres au script en insérant <code>{CustomPropertyName}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée <code>ActivationKey</code> dont la valeur est 1234, le chemin d'accès au script est <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. L'agent invité exécute la commande <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code>. Votre fichier de script peut alors être programmé pour accepter et utiliser cette valeur.</p>

**Tableau 2-3. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines clonées avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.SoftwareN.ISOName	Spécifie le chemin d'accès et le nom du fichier ISO par rapport à la racine de la banque de données. Le format est <i>/nom_fichier/nom_sous-dossier/nom_fichier.iso</i> . Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.
VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation	Spécifie le chemin de stockage contenant le fichier image ISO qui doit être utilisé par l'application ou le script. Formatez le chemin d'accès tel qu'il apparaît dans la réservation d'hôte, par exemple <i>netapp-1:it_nfs_1</i> . Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.

## Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone

vRealize Automation inclut des propriétés que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints FlexClone.

**Tableau 2-4. Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p>Spécifie le nom d'un profil réseau à partir duquel une adresse IP statique doit être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> ou à partir duquel obtenir la plage d'adresses IP statiques pouvant être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> d'une machine clonée, où <i>N</i>=0 pour le premier périphérique, 1 pour le second, etc.</p> <p>Si un profil réseau est spécifié dans le chemin d'accès réseau dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée, une adresse IP statique est attribuée à partir de ce profil réseau. Vous pouvez vous assurer qu'une adresse IP statique est attribuée à partir d'un profil spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un profil réseau.</p> <p>Notez que si la valeur de cette propriété est modifiée après l'affectation du réseau, cela n'a aucune incidence sur les valeurs d'adresse IP attendues pour les machines désignées.</p> <p>Avec le provisionnement WIM de machines virtuelles, vous pouvez utiliser cette propriété pour spécifier un profil réseau et une interface réseau ou utiliser la section Réseau sur la page Réservation virtuelle. Vous pouvez également attribuer l'interface réseau à un réseau virtuel en utilisant la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p> <p>Les attributs suivants du profil réseau sont disponibles pour permettre l'attribution d'adresse IP statique dans un Blueprint de clonage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	<p>Spécifie le nom d'un script de personnalisation optionnel, par exemple <code>config.sh</code>, que l'agent invité Linux exécute une fois que le système d'exploitation a été installé. Cette propriété est disponible pour les machines Linux clonées à partir des modèles sur lesquels l'agent Linux est installé.</p> <p>Si vous spécifiez un script externe, vous devez également définir son emplacement en utilisant les propriétés <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> et <code>Linux.ExternalScript.Path</code>.</p>

**Tableau 2-4. Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	Spécifie le type d'emplacement du script de personnalisation nommé dans la propriété <code>Linux.ExternalScript.Name</code> . Le type d'emplacement peut être <code>local</code> ou <code>nfs</code> . Vous devez également spécifier l'emplacement du script en utilisant la propriété <code>Linux.ExternalScript.Path</code> . Si le type d'emplacement est <code>nfs</code> , utilisez également la propriété <code>Linux.ExternalScript.Server</code> .
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	Spécifie le nom du serveur NFS, par exemple <code>lab-ad.lab.local</code> , sur lequel le script de personnalisation externe Linux nommé dans <code>Linux.ExternalScript.Name</code> est situé.
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès local au script de personnalisation Linux ou le chemin d'exportation vers la personnalisation Linux sur le serveur NFS. La valeur doit commencer par une barre oblique et ne doit pas inclure le nom du fichier, par exemple <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Si vous avez installé l'agent invité pour personnaliser les machines clonées, la table Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines FlexClone avec un agent invité décrit les propriétés personnalisées utilisées le plus fréquemment pour votre situation.

**Tableau 2-5. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines FlexClone avec un agent invité**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <code>True</code> dans le Blueprint de machine pour activer le service d'agent invité sur les machines clonées à partir de ce modèle. Lors du démarrage de la machine, le service d'agent invité est démarré. Pour désactiver l'agent invité, définissez cette propriété sur <code>False</code> . Si elle est définie sur <code>False</code> , le workflow de clone amélioré n'utilisera pas l'agent invité pour les tâches du système d'exploitation invité, réduisant sa fonctionnalité au paramètre <code>VMwareCloneWorkflow</code> . Si cette propriété n'est pas spécifiée ou si elle est définie sur une autre valeur que <code>False</code> , le workflow de clone amélioré enverra les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Définit la taille en Go du disque <i>N</i> . Par exemple, pour donner une taille de 150 Go à un disque <i>G</i> , définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> et entrez la valeur 150. La numérotation des disques doit être séquentielle. Par défaut, une machine comporte un disque identifié par <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> , où la taille est spécifiée par la valeur de stockage dans le Blueprint à partir duquel la machine est provisionnée. La valeur de stockage sur l'interface utilisateur du Blueprint remplace la valeur dans la propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . La propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> n'est pas disponible comme propriété personnalisée en raison de sa relation avec l'option de stockage sur le Blueprint. Des disques supplémentaires peuvent être ajoutés en spécifiant <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> , etc. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> représente toujours le total des propriétés <code>.DiskN.Size</code> plus l'allocation de taille <code>VMware.Memory.Reservation</code> .
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> . La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> au sein du système d'exploitation invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	Spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage du disque d'une machine <i>N</i> . La valeur par défaut est <code>C</code> . Par exemple, pour spécifier la lettre <code>D</code> pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> et entrez la valeur <code>D</code> . La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, cette valeur spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage sous lequel un disque supplémentaire <i>N</i> est monté par l'agent invité dans le système d'exploitation hôte.

**Tableau 2-5. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines FlexClone avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Spécifie la durée d'attente après le provisionnement et avant de démarrer la personnalisation du système d'exploitation invité. Cette valeur doit être dans le format HH:MM:SS. Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute (00:01:00). Si vous choisissez de ne pas inclure cette propriété personnalisée, le provisionnement peut échouer si la machine virtuelle redémarre avant que les éléments de travail de l'agent invité soient terminés, ce qui entraîne l'échec du provisionnement.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour empêcher le workflow d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations n'ont pas été effectuées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès complet à un script d'installation d'application. Le chemin doit être un chemin absolu valide tel qu'il est détecté par le système d'exploitation invité et doit inclure le nom d'un fichier de script.</p> <p>Vous pouvez transmettre les valeurs de propriété personnalisée comme paramètres au script en insérant <code>{CustomPropertyName}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée <code>ActivationKey</code> dont la valeur est <code>1234</code>, le chemin d'accès au script est <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. L'agent invité exécute la commande <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code>. Votre fichier de script peut alors être programmé pour accepter et utiliser cette valeur.</p>

## Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de clone lié

Certaines propriétés personnalisées vRealize Automation doivent être utilisées avec les Blueprints de clone lié

**Tableau 2-6. Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Storage</code>	Spécifie la banque de données dans laquelle le disque de machine <i>N</i> doit être placé, par exemple DATASTORE01. Cette propriété est utilisée également pour ajouter une banque de données unique à un Blueprint de clone lié. <i>N</i> est l'index (commençant par 0) du volume à attribuer. Entrez le nom de la banque de données à attribuer au volume. Il s'agit du nom de banque de données tel qu'il apparaît dans le chemin de stockage sur la page Modifier la ressource de calcul. La numérotation des disques doit être séquentielle.
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <i>N</i> . Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <i>N</i> dans le nom de la propriété et spécifiez un nom de stratégie de réservation de stockage comme valeur. Cette propriété est équivalente au nom de la stratégie de réservation de stockage spécifié sur le Blueprint. La numérotation des disques doit être séquentielle. Cette propriété est valide pour toutes les réservations virtuelles et vCloud. Cette propriété n'est pas valide pour les réservations physiques, Amazon ou OpenStack.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Définit la taille en Go du disque <i>N</i> . Par exemple, pour donner une taille de 150 Go à un disque G, définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> et entrez la valeur 150. La numérotation des disques doit être séquentielle. Par défaut, une machine comporte un disque identifié par <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> , où la taille est spécifiée par la valeur de stockage dans le Blueprint à partir duquel la machine est provisionnée. La valeur de stockage sur l'interface utilisateur du Blueprint remplace la valeur dans la propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . La propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> n'est pas disponible comme propriété personnalisée en raison de sa relation avec l'option de stockage sur le Blueprint. Des disques supplémentaires peuvent être ajoutés en spécifiant <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> , etc. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> représente toujours le total des propriétés <code>.DiskN.Size</code> plus l'allocation de taille <code>VMware.Memory.Reservation</code> .
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> . La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> au sein du système d'exploitation invité.



**Tableau 2-6. Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	Spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage du disque d'une machine N. La valeur par défaut est C. Par exemple, pour spécifier la lettre D pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> et entrez la valeur D. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, cette valeur spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage sous lequel un disque supplémentaire N est monté par l'agent invité dans le système d'exploitation hôte.
<code>MaximumProvisionedMachines</code>	Spécifie le nombre maximal de clones liés pour le snapshot d'une machine. Le nombre par défaut est illimité.
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	<p>Spécifie le nom d'un script de personnalisation optionnel, par exemple <code>config.sh</code>, que l'agent invité Linux exécute une fois que le système d'exploitation a été installé. Cette propriété est disponible pour les machines Linux clonées à partir des modèles sur lesquels l'agent Linux est installé.</p> <p>Si vous spécifiez un script externe, vous devez également définir son emplacement en utilisant les propriétés <code>Linux.ExternalScript.LocationType</code> et <code>Linux.ExternalScript.Path</code>.</p>
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	<p>Spécifie le type d'emplacement du script de personnalisation nommé dans la propriété <code>Linux.ExternalScript.Name</code>. Le type d'emplacement peut être local ou nfs.</p> <p>Vous devez également spécifier l'emplacement du script en utilisant la propriété <code>Linux.ExternalScript.Path</code>. Si le type d'emplacement est nfs, utilisez également la propriété <code>Linux.ExternalScript.Server</code>.</p>
<code>Linux.ExternalScript.Server</code>	Spécifie le nom du serveur NFS, par exemple <code>lab-ad.lab.local</code> , sur lequel le script de personnalisation externe Linux nommé dans <code>Linux.ExternalScript.Name</code> est situé.
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès local au script de personnalisation Linux ou le chemin d'exportation vers la personnalisation Linux sur le serveur NFS. La valeur doit commencer par une barre oblique et ne doit pas inclure le nom du fichier, par exemple <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

Si vous avez installé l'agent invité pour personnaliser les machines clonées, vous devez utiliser certaines propriétés personnalisées plus souvent que d'autres.

**Tableau 2-7. Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines clonées avec un agent invité**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <code>True</code> dans le Blueprint de machine pour activer le service d'agent invité sur les machines clonées à partir de ce modèle. Lors du démarrage de la machine, le service d'agent invité est démarré. Pour désactiver l'agent invité, définissez cette propriété sur <code>False</code> . Si elle est définie sur <code>False</code> , le workflow de clone amélioré n'utilisera pas l'agent invité pour les tâches du système d'exploitation invité, réduisant sa fonctionnalité au paramètre <code>VMwareCloneWorkflow</code> . Si cette propriété n'est pas spécifiée ou si elle est définie sur une autre valeur que <code>False</code> , le workflow de clone amélioré enverra les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Spécifie la durée d'attente après le provisionnement et avant de démarrer la personnalisation du système d'exploitation invité. Cette valeur doit être dans le format HH:MM:SS. Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute (00:01:00). Si vous choisissez de ne pas inclure cette propriété personnalisée, le provisionnement peut échouer si la machine virtuelle redémarre avant que les éléments de travail de l'agent invité soient terminés, ce qui entraîne l'échec du provisionnement.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour empêcher le workflow d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations n'ont pas été effectuées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès complet à un script d'installation d'application. Le chemin doit être un chemin absolu valide tel qu'il est détecté par le système d'exploitation invité et doit inclure le nom d'un fichier de script.</p> <p>Vous pouvez transmettre les valeurs de propriété personnalisée comme paramètres au script en insérant <code>{CustomPropertyName}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée <code>ActivationKey</code> dont la valeur est <code>1234</code>, le chemin d'accès au script est <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. L'agent invité exécute la commande <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code>. Votre fichier de script peut alors être programmé pour accepter et utiliser cette valeur.</p>

## Propriétés personnalisées des Blueprints Linux Kickstart

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles personnalisés aux Blueprints Linux Kickstart.

Certaines propriétés personnalisées vRealize Automation doivent être utilisées avec les Blueprints Linux Kickstart.

**Tableau 2-8. Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints Linux Kickstart**

Propriété personnalisée	Description
<code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	<p>Spécifie la version du système d'exploitation invité vCenter Server (<code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code>) avec laquelle vCenter Server crée la machine. Cette version de système d'exploitation doit correspondre à la version du système d'exploitation qui sera installé sur la machine provisionnée. Les administrateurs peuvent créer des groupes de propriétés en utilisant un des différents ensembles de propriétés, <code>VMware[OS_Version]Properties</code> par exemple, qui sont prédéfinis pour inclure les valeurs <code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code> correctes. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.</p> <p>Pour obtenir des informations complémentaires, reportez-vous au type d'énumération <code>VirtualMachineGuestOsIdentifier</code> dans la documentation API/SDK vSphere. Pour obtenir la liste des valeurs acceptées actuellement, reportez-vous à la documentation vCenter Server.</p>
<code>Image.ISO.Location</code>	<p>Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie l'emplacement de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code>. Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST, ainsi que le provisionnement SCCM.</p>
<code>Image.ISO.Name</code>	<p>Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie le nom de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>/ISO/Microsoft/WinPE.iso</code>. Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour obtenir des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST et le provisionnement SCCM.</p>
<code>Image.ISO.UserName</code>	<p>Spécifie le nom d'utilisateur pour accéder au partage CIFS dans le format <code>username@domain</code>. Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.</p>
<code>Image.ISO.Password</code>	<p>Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Image.ISO.UserName</code>. Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.</p>

Des propriétés personnalisées facultatives sont disponibles.

**Tableau 2-9. Propriétés personnalisées facultatives pour les Blueprints Linux Kickstart**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.Admin.ThinProvision	Détermine si le provisionnement dynamique est utilisé sur les ressources de calcul ESX utilisant le stockage local ou iSCSI. Définissez cette propriété sur True pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur False pour utiliser le provisionnement standard. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.
Machine.SSH	Définissez cette valeur sur True pour activer l'option <b>Se connecter via SSH</b> , sur la page des éléments vRealize Automation, pour les machines Linux provisionnées à partir de ce Blueprint. Si cette valeur est définie sur True et que l'opération sur les machines <b>Se connecter via RDP ou SSH</b> est activée dans le Blueprint, toutes les machines Linux qui sont provisionnées à partir du Blueprint affichent l'option <b>Se connecter via SSH</b> pour les utilisateurs autorisés.

## Propriétés personnalisées des Blueprints SCCM

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints SCCM.

Certaines propriétés personnalisées doivent être utilisées avec les Blueprints SCCM.

**Tableau 2-10. Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints SCCM**

Propriété personnalisée	Description
Image.ISO.Location	Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie l'emplacement de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <i>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</i> . Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST, ainsi que le provisionnement SCCM.
Image.ISO.Name	Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie le nom de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <i>/ISO/Microsoft/WinPE.iso</i> . Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour obtenir des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST et le provisionnement SCCM.
Image.ISO.UserName	Spécifie le nom d'utilisateur pour accéder au partage CIFS dans le format <i>username@domain</i> . Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.

**Tableau 2-10. Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints SCCM (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>Image.ISO.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Image.ISO.UserName</code> . Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.
<code>SCCM.Collection.Name</code>	Spécifie le nom de la collection SCCM qui contient la séquence de tâches de déploiement du système d'exploitation.
<code>SCCM.Server.Name</code>	Spécifie le nom de domaine complet du serveur SCCM sur lequel se trouve la collection, par exemple <code>lab-sccm.lab.local</code> .
<code>SCCM.Server.SiteCode</code>	Spécifie le code de site du serveur SCCM.
<code>SCCM.Server.UserName</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au serveur SCCM.
<code>SCCM.Server.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>SCCM.Server.UserName</code> .

Certaines propriétés personnalisées sont utilisées plus souvent avec les Blueprints SCCM.

**Tableau 2-11. Propriétés personnalisées courantes pour les Blueprints SCCM**

Propriété personnalisée	Description
<code>SCCM.CustomVariable.Name</code>	Spécifie la valeur d'une variable personnalisée, où <i>Name</i> est le nom d'une variable personnalisée qui doit être rendue disponible pour la séquence de tâches SCCM une fois que la machine provisionnée a été enregistrée avec la collection SCCM. La valeur est déterminée par la variable personnalisée que vous avez choisie. Si votre intégration l'exige, vous pouvez utiliser <code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code> pour supprimer le préfixe <code>SCCM.CustomVariable.</code> de votre variable personnalisée.
<code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code>	Définissez cette valeur sur <i>true</i> pour supprimer le préfixe <code>SCCM.CustomVariable.</code> des variables personnalisées SCCM que vous avez créées en utilisant la propriété <code>SCCM.CustomVariable.Name</code> .

## Propriétés personnalisées des Blueprints WIM

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées qui fournissent des contrôles supplémentaires aux Blueprints WIM.

Certaines propriétés personnalisées vRealize Automation sont obligatoires pour les Blueprints WIM.

**Tableau 2-12. Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints WIM**

Propriété personnalisée	Description
<code>Image.ISO.Location</code>	Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie l'emplacement de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code> . Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST, ainsi que le provisionnement SCCM.
<code>Image.ISO.Name</code>	Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie le nom de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>/ISO/Microsoft/WinPE.iso</code> . Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour obtenir des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST et le provisionnement SCCM.
<code>Image.ISO.UserName</code>	Spécifie le nom d'utilisateur pour accéder au partage CIFS dans le format <code>username@domain</code> . Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.
<code>Image.ISO.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Image.ISO.UserName</code> . Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.
<code>Image.Network.Letter</code>	Spécifie la lettre du lecteur sur lequel le chemin d'accès à l'image WIM est mappé sur la machine provisionnée. La valeur par défaut est K.
<code>Image.WIM.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès UNC au fichier WIM à partir duquel une image est extraite lors du provisionnement WIM. Le format du chemin est <code>\\serveur\partage\$</code> , par exemple <code>\\lab-ad\dfs\$</code> .
<code>Image.WIM.Name</code>	Spécifie le nom du fichier WIM, par exemple <code>win2k8.wim</code> , tel qu'il est localisé par la propriété <code>Image.WIM.Path</code> .
<code>Image.WIM.Index</code>	Spécifie l'index utilisé pour extraire l'image correcte du fichier WIM.
<code>Image.Network.User</code>	Spécifie le nom d'utilisateur avec lequel le chemin d'accès à l'image WIM ( <code>Image.WIM.Path</code> ) doit être mappé sur un lecteur réseau sur la machine provisionnée. Il s'agit généralement d'un compte de domaine avec un accès au partage réseau.
<code>Image.Network.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Image.Network.User</code> .

**Tableau 2-12. Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints WIM (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.Admin.Owner	Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Spécifie la version du système d'exploitation invité vCenter Server (VirtualMachineGuestOsIdentifier) avec laquelle vCenter Server crée la machine. Cette version de système d'exploitation doit correspondre à la version du système d'exploitation qui sera installé sur la machine provisionnée. Les administrateurs peuvent créer des groupes de propriétés en utilisant un des différents ensembles de propriétés, VMware[OS_Version]Properties par exemple, qui sont prédéfinis pour inclure les valeurs VMware.VirtualCenter.OperatingSystem correctes. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.</p> <p>Pour obtenir des informations complémentaires, reportez-vous au type d'énumération VirtualMachineGuestOsIdentifier dans la documentation API/SDK vSphere. Pour obtenir la liste des valeurs acceptées actuellement, reportez-vous à la documentation vCenter Server.</p>

Des propriétés personnalisées facultatives sont également disponibles pour les Blueprints WIM.

**Tableau 2-13. Propriétés personnalisées courantes pour les Blueprints WIM**

Propriété personnalisée	Description
<p><code>SysPrep.Section.Key</code></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</code></li> </ul>	<p>Spécifie les informations qui doivent être ajoutées au fichier de réponse SysPrep sur les machines lors de l'étape de provisionnement WinPE. Les informations qui existent déjà dans le fichier de réponse SysPrep sont remplacées par ces propriétés personnalisées. <i>Section</i> représente le nom de la section du fichier de réponse SysPrep, par exemple <code>GuiUnattended</code> ou <code>UserData</code>. <i>Key</i> représente un nom de clé dans la section. Par exemple, pour définir le fuseau horaire d'une machine provisionnée sur Pacifique Ouest, définissez la propriété personnalisée <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> et définissez la valeur sur 275.</p> <p>Pour la liste complète des sections, des clés et des valeurs acceptées, reportez-vous à la documentation Utilitaire de préparation du système pour Windows.</p> <p>Les combinaisons <i>Section.Key</i> suivantes peuvent être spécifiées pour le provisionnement WIM :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>GuiUnattended</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>AdminPassword</code></li> <li>■ <code>EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>TimeZone</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>UserData</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>ProductKey</code></li> <li>■ <code>FullName</code></li> <li>■ <code>ComputerName</code></li> <li>■ <code>OrgName</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>Identification</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>DomainAdmin</code></li> <li>■ <code>DomainAdminPassword</code></li> <li>■ <code>JoinDomain</code></li> <li>■ <code>JoinWorkgroup</code></li> </ul> </li> </ul>
<code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au domaine cible dans Active Directory. N'incluez pas le domaine de l'utilisateur dans les informations d'identification que vous envoyez à vCloud Director ou vCloud Air.
<code>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</code>	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> .
<code>Sysprep.Identification.JoinDomain</code>	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
<code>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</code>	Spécifie le nom du groupe de travail qui doit être joint si un domaine n'est pas utilisé.
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Spécifie le nom d'une machine, par exemple <code>lab-client005</code> .
<code>SysPrep.UserData.FullName</code>	Spécifie le nom complet d'un utilisateur.
<code>SysPrep.UserData.OrgName</code>	Spécifie le nom de l'organisation de l'utilisateur.



**Tableau 2-13. Propriétés personnalisées courantes pour les Blueprints WIM (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>SysPrep.UserData.ProductKey</code>	Spécifie la clé de produit Windows.
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Détermine si le provisionnement dynamique est utilisé sur les ressources de calcul ESX utilisant le stockage local ou iSCSI. Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour utiliser le provisionnement standard. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.

## Propriétés personnalisées des Blueprints vCloud Air et vCloud Director

Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées à une définition de composant de machine vCloud Air ou vCloud Director dans un Blueprint.

Pour les composants de machine ne disposant pas d'un onglet **Réseau** ou **Sécurité**, vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées réseau et de sécurité comme `VirtualMachine.Network0.Name` à leur onglet **Propriétés** dans le canevas de Blueprint. Toutefois, les propriétés de l'équilibrage de charge NSX s'appliquent uniquement aux machines vSphere.

**Tableau 2-14. Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint**

Propriété personnalisée	Description
<code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au domaine cible dans Active Directory. N'incluez pas le domaine de l'utilisateur dans les informations d'identification que vous envoyez à vCloud Director ou vCloud Air.
<code>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</code>	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> .
<code>Sysprep.Identification.JoinDomain</code>	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
<code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code>	Désactive l'option de modification d'un disque spécifique lors de la reconfiguration d'une machine. Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour désactiver l'affichage de l'option permettant de modifier un volume spécifique. La valeur <code>True</code> respecte la casse. La valeur <code>N</code> est l'index du disque basé sur 0.  Vous pouvez également définir la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code> sur <code>True</code> dans la table <code>VirtualMachineProperties</code> dans la base de données ou utiliser l'API du référentiel pour spécifier une valeur d'URI telle que <code>../Repository/Data/ManagementModelEntities.svc/VirtualMachines(guid'60D93A8A-F541-4CE0-A6C6-78973AC0F1D2')/VirtualMachineProperties</code> .

**Tableau 2-14. Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <i>N</i> . Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <i>N</i> dans le nom de la propriété et spécifiez un nom de stratégie de réservation de stockage comme valeur. Cette propriété est équivalente au nom de la stratégie de réservation de stockage spécifié sur le Blueprint. La numérotation des disques doit être séquentielle. Cette propriété est valide pour toutes les réservations virtuelles et vCloud. Cette propriété n'est pas valide pour les réservations physiques, Amazon ou OpenStack.
<code>VirtualMachine.EULA.AcceptAll</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour spécifier que tous les CLUF pour les modèles de machine virtuelle des points de terminaison vCloud Air ou vCloud Director soient acceptés lors du provisionnement.
<code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>	<p>Spécifie le nom du réseau auquel se connecter, par exemple le périphérique réseau <i>N</i> auquel une machine est associée. Ceci est équivalent à une carte d'interface réseau (NIC).</p> <p>Par défaut, un réseau est attribué à partir des chemins d'accès réseau disponibles dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée. Reportez-vous également à <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code></p> <p>Vous pouvez vous assurer qu'un périphérique réseau est connecté à un réseau spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un réseau dans une réservation disponible. Par exemple, si vous attribuez des propriétés pour <i>N</i>= 0 et 1, vous obtenez 2 cartes NIC et leur valeur attribuée, à condition que le réseau soit sélectionné dans la réservation associée.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Vous pouvez ajouter cette propriété à un composant de machine vCloud Air ou vCloud Director dans un Blueprint.</p> <p>Pour des informations complémentaires, consultez <a href="#">Propriétés personnalisées pour la mise en réseau</a>.</p>

**Tableau 2-14. Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>	<p>Spécifie comment l'allocation d'adresse IP est fournie au fournisseur réseau, où le réseau <i>N</i> est le numéro du réseau, commençant par 0. Les valeurs suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DHCP</li> <li>■ Statique</li> <li>■ MANUEL (disponible pour vCloud Air et vCloud Director uniquement)</li> </ul> <p>Cette propriété est disponible pour la configuration des composants de machine vCloud Air, vCloud Director et vSphere dans le Blueprint. Reportez-vous également à <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code></p>
<code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu</code>	<p>Définissez cette propriété pour spécifier que l'action de reconfiguration de machine redémarre la machine spécifiée. Par défaut, l'action de reconfiguration de machine ne redémarre pas la machine.</p> <p>Si un ajout à chaud de CPU, de mémoire ou de stockage est effectué, l'action de reconfiguration de la machine échoue et la machine n'est pas redémarrée, sauf si le paramètre <code>Hot Add</code> est activé dans vSphere pour la machine ou le modèle. Vous pouvez ajouter la propriété <code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu=true</code> à un composant de machine dans un Blueprint vRealize Automation pour désactiver le paramètre <code>Hot Add</code> et forcer la machine à redémarrer quel que soit le paramètre vSphere <code>Hot Add</code>. Cette propriété personnalisée est disponible uniquement pour les types de machine qui prennent en charge la reconfiguration de matériel (machines vSphere, vCloud Air et vCloud Director).</p>
<code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code>	<p>Spécifie une valeur entière de seuil pour une ressource de calcul de telle sorte que la synchronisation de bail entre vCloud Director et vRealize Automation se produise uniquement pour les machines provisionnées vCloud Director ou vCloud Air qui sont définies pour expirer dans vCloud Director ou vCloud Air dans cet intervalle de temps. Si un conflit est détecté, la valeur du bail est synchronisée pour correspondre à la durée du bail définie dans vRealize Automation. La valeur <code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code> par défaut est 720 minutes, c'est-à-dire 12 heures. Si la valeur <code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code> est absente, la valeur par défaut est utilisée. Par exemple, si les valeurs par défaut sont utilisées, vRealize Automation exécute le workflow de contrôle de la synchronisation de bail toutes les 45 minutes, qui est le workflow par défaut, et seuls les baux des machines qui sont définies pour expirer dans un délai de 12 heures sont modifiés pour correspondre à la durée du bail définie dans vRealize Automation.</p>

**Tableau 2-14. Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VCloud.Owner.UseEndpointAccount	<p>Définissez cette propriété sur True pour attribuer le compte du point de terminaison comme le propriétaire de la machine vCloud Air ou vCloud Director pour les opérations de provisionnement et d'importation. Pour les opérations de modification de propriétaire, le propriétaire n'est pas modifié sur le point de terminaison. Si cette propriété n'est pas spécifiée ou est définie sur False, le propriétaire de vRealize Automation est le propriétaire de la machine.</p>
VCloud.Template.MakeIdenticalCopy	<p>Définissez cette propriété sur True pour cloner une copie identique du modèle vCloud Air ou vCloud Director pour le provisionnement de la machine. La machine est provisionnée comme une copie identique du modèle. Les paramètres spécifiés dans le modèle, y compris le chemin de stockage, remplacent les paramètres spécifiés dans le Blueprint. Les seules modifications à partir du modèle sont les noms des machines clonées, qui sont générés à partir du préfixe de machine spécifié dans le Blueprint.</p> <p>Les machines vCloud Air ou vCloud Director qui sont provisionnées comme des copies identiques peuvent utiliser les réseaux et les profils de stockage qui ne sont pas disponibles dans la réservation vRealize Automation. Pour éviter d'avoir des allocations de réservation inutilisées, vérifiez que le profil de stockage ou le réseau spécifié dans le modèle est disponible dans la réservation.</p>

**Tableau 2-14. Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VMware.SCSI.Sharing	<p>Spécifie le mode de partage du bus SCSI VMware de la machine. Les valeurs possibles sont basées sur la valeur <code>ENUM VirtualSCSISharing</code> et incluent <code>noSharing</code>, <code>physicalSharing</code> et <code>virtualSharing</code>.</p> <p>La propriété <code>VMware.SCSI.Sharing</code> n'est pas disponible pour être utilisée avec le workflow de provisionnement <code>CloneWorkflow</code>. Si vous spécifiez un workflow de provisionnement <code>CloneWorkflow</code> lors de la configuration du composant de machine dans le canevas de conception du Blueprint, vous ne pouvez pas utiliser la propriété <code>VMware.SCSI.Sharing</code>.</p>
VMware.SCSI.Type	<p>Pour les composants de machine vCloud Air, vCloud Director ou vSphere dans des blueprints, spécifie le type de machine SCSI en utilisant une des valeurs sensibles à la casse suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>buslogic</code> Utiliser l'émulation BusLogic pour le disque virtuel.</li> <li>■ <code>lsilogic</code> Utiliser l'émulation LSILogic pour le disque virtuel (valeur par défaut).</li> <li>■ <code>lsilogicsas</code> Utiliser l'émulation LSILogic SAS 1068 pour le disque virtuel.</li> <li>■ <code>pvscsi</code> Utiliser l'émulation de paravirtualisation pour le disque virtuel.</li> <li>■ <code>aucun</code> Utilisez cette valeur si aucun contrôleur SCSI n'existe pour cette machine.</li> </ul> <p>La propriété <code>VMware.SCSI.Type</code> n'est pas disponible pour être utilisée avec le workflow de provisionnement <code>CloneWorkflow</code>. Si vous spécifiez un workflow de provisionnement <code>CloneWorkflow</code> lors de la configuration du composant de machine dans le canevas de conception du Blueprint, vous ne pouvez pas utiliser la propriété <code>VMware.SCSI.Type</code>.</p>

## Propriétés personnalisées pour l'agent invité vRealize Automation

Si vous avez installé l'agent invité vRealize Automation dans vos modèles pour le clonage ou sur votre disque WinPE, vous pouvez utiliser des propriétés personnalisées pour exécuter des scripts personnalisés au sein du système d'exploitation invité d'une machine provisionnée après le déploiement complet de la machine.

**Tableau 2-15. Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine, spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> , au groupe d'administrateurs local sur la machine.
<code>VirtualMachine.Admin.AllowLogin</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine au groupe d'utilisateurs du bureau à distance local, spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> .
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <code>True</code> dans le Blueprint de machine pour activer le service d'agent invité sur les machines clonées à partir de ce modèle. Lors du démarrage de la machine, le service d'agent invité est démarré. Pour désactiver l'agent invité, définissez cette propriété sur <code>False</code> . Si elle est définie sur <code>False</code> , le workflow de clone amélioré n'utilisera pas l'agent invité pour les tâches du système d'exploitation invité, réduisant sa fonctionnalité au paramètre <code>VMwareCloneWorkflow</code> . Si cette propriété n'est pas spécifiée ou si elle est définie sur une autre valeur que <code>False</code> , le workflow de clone amélioré enverra les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> est actif. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> n'est pas actif.
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	Définit la taille en Go du disque <i>N</i> . Par exemple, pour donner une taille de 150 Go à un disque <i>G</i> , définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> et entrez la valeur 150. La numérotation des disques doit être séquentielle. Par défaut, une machine comporte un disque identifié par <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> , où la taille est spécifiée par la valeur de stockage dans le Blueprint à partir duquel la machine est provisionnée. La valeur de stockage sur l'interface utilisateur du Blueprint remplace la valeur dans la propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> . La propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> n'est pas disponible comme propriété personnalisée en raison de sa relation avec l'option de stockage sur le Blueprint. Des disques supplémentaires peuvent être ajoutés en spécifiant <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code> , <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code> , etc. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> représente toujours le total des propriétés <code>.DiskN.Size</code> plus l'allocation de taille <code>VMware.Memory.Reservation</code> .

**Tableau 2-15. Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> . La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> au sein du système d'exploitation invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	Spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage du disque d'une machine <i>N</i> . La valeur par défaut est C. Par exemple, pour spécifier la lettre D pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> et entrez la valeur D. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, cette valeur spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage sous lequel un disque supplémentaire <i>N</i> est monté par l'agent invité dans le système d'exploitation hôte.
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	Spécifie la durée d'attente après le provisionnement et avant de démarrer la personnalisation du système d'exploitation invité. Cette valeur doit être dans le format HH:MM:SS. Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute (00:01:00). Si vous choisissez de ne pas inclure cette propriété personnalisée, le provisionnement peut échouer si la machine virtuelle redémarre avant que les éléments de travail de l'agent invité soient terminés, ce qui entraîne l'échec du provisionnement.
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour empêcher le workflow d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations n'ont pas été effectuées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.Name</code>	Spécifie le nom descriptif d'une application logicielle <i>N</i> ou d'un script d'installation ou d'exécution lors du provisionnement. Cette propriété est facultative et sert uniquement à des fins d'information. Elle ne remplit aucune fonction réelle pour le workflow de clone amélioré ou l'agent invité, mais elle est utile pour une sélection de logiciels personnalisée dans une interface utilisateur ou pour les rapports d'utilisation des logiciels.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès complet à un script d'installation d'application. Le chemin doit être un chemin absolu valide tel qu'il est détecté par le système d'exploitation invité et doit inclure le nom d'un fichier de script.</p> <p>Vous pouvez transmettre les valeurs de propriété personnalisée comme paramètres au script en insérant <code>{CustomPropertyName}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée <code>ActivationKey</code> dont la valeur est 1234, le chemin d'accès au script est <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. L'agent invité exécute la commande <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code>. Votre fichier de script peut alors être programmé pour accepter et utiliser cette valeur.</p>

**Tableau 2-15. Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.SoftwareN.ISOName	Spécifie le chemin d'accès et le nom du fichier ISO par rapport à la racine de la banque de données. Le format est <i>/nom_fichier/nom_sous-dossier/nom_fichier.iso</i> . Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.
VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation	Spécifie le chemin de stockage contenant le fichier image ISO qui doit être utilisé par l'application ou le script. Formatez le chemin d'accès tel qu'il apparaît dans la réservation d'hôte, par exemple <i>netapp-1:it_nfs_1</i> . Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.

## Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements

Si le provisionnement échoue, vRealize Automation restaure toutes les ressources incluses dans l'élément du catalogue. Pour les déploiements qui contiennent plusieurs composants, vous pouvez utiliser une propriété personnalisée pour remplacer cette valeur par défaut et recevoir des informations pour déboguer la panne. Ces propriétés sont exploitées au mieux lorsqu'elles sont appliquées au Blueprint général.



**Tableau 2-16. Propriétés personnalisées pour l'analyse de déploiements**

Propriété personnalisée	Description
<code>_debug_deployment</code>	<p>Par défaut, toutes les ressources qui sont créées par un processus de provisionnement sont restaurées si le provisionnement échoue. Vous pouvez remplacer ce comportement par défaut en définissant la valeur de la propriété personnalisée <code>_debug_deployment</code> sur <b>true</b>. Si le provisionnement échoue, la propriété personnalisée de débogage arrête la restauration des ressources afin que vous puissiez identifier les composants ayant fait échouer le provisionnement. Comme aucun des composants de l'élément de catalogue ayant échoué n'est accessible à l'utilisateur, cette propriété personnalisée est utilisée de façon optimale pendant le développement et le test de nouveaux Blueprints d'application.</p> <p>Pour appliquer la propriété personnalisée à un Blueprint d'application, ajoutez <code>_debug_deployment</code> à la page <b>Propriétés du Blueprint</b> en utilisant l'onglet <b>Propriétés</b> lorsque vous créez ou modifiez un Blueprint d'application.</p> <p>Cette propriété s'adresse aux Blueprints qui contiennent plusieurs composants, telles que les Blueprints composites. Elle est ignorée si elle est appliquée à des Blueprints autonomes.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Affiche ou masque le champ du nom de déploiement d'un Blueprint composite publié dans le formulaire détaillé de demande de provisionnement. Pour appliquer une propriété personnalisée et afficher le nom du déploiement dans le formulaire détaillé de demande, ajoutez <code>_deploymentName=true</code> à la page <b>Propriétés de Blueprint</b> au moyen de l'onglet <b>Propriétés</b> lorsque vous créez ou modifiez un Blueprint. Par défaut, cette propriété est définie sur la valeur <code>False</code>, ce qui supprime le nom du déploiement.</p>

## Propriétés personnalisées pour la mise en réseau

Les propriétés personnalisées vRealize Automation pour la mise en réseau spécifient la configuration d'un périphérique réseau spécifique sur une machine.

Les attributions de réseau sont effectuées lors de l'allocation des machines. vRealize Automation récupère les informations sur le réseau à partir du Blueprint. Si vous souhaitez attribuer plusieurs réseaux, utilisez la propriété personnalisée `VirtualMachine.NetworkN.Name` sur le Blueprint de la machine. Si vous ne fournissez pas de propriétés personnalisées, l'allocation n'attribue qu'un seul réseau qui est sélectionné en utilisant une méthode de répétition alternée en combinaison avec la réservation sélectionnée.

Pour les composants de machine ne disposant pas d'un onglet **Réseau** ou **Sécurité**, vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées réseau et de sécurité comme `VirtualMachine.Network0.Name` à leur onglet **Propriétés** dans le canevas de Blueprint. Toutefois, les propriétés de l'équilibrage de charge NSX s'appliquent uniquement aux machines vSphere.

**Remarque** Ces informations ne s'appliquent pas à Amazon Web Services.

Par défaut, une machine a un périphérique réseau configuré avec la propriété `VirtualMachine.Network0.Name`. Vous pouvez configurer des périphériques réseau supplémentaires en utilisant la propriété personnalisée `VirtualMachine.NetworkN.Name`, où *N* est le numéro du réseau.

La numérotation des propriétés de réseau doit être séquentielle, en commençant par 0. Par exemple, si vous spécifiez des propriétés personnalisées uniquement pour `VirtualMachine.Network0` et `VirtualMachine.Network2`, les propriétés de `VirtualMachine.Network2` sont ignorées, car le réseau précédent, `VirtualMachine.Network1`, n'a pas été spécifié.

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code>	Spécifie l'adresse IP du périphérique réseau <i>N</i> dans une machine provisionnée avec une adresse IP statique. Pour Amazon, consultez <code>Amazon.elasticIpAddress.ipAddress</code> .
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code>	Indique si l'adresse MAC du périphérique réseau <i>N</i> est générée ou définie par l'utilisateur (statique). Cette propriété est disponible pour le clonage. La valeur par défaut est générée. Si la valeur est statique, vous devez également utiliser <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code> pour spécifier l'adresse MAC. Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code>	<p>Spécifie l'adresse MAC d'un périphérique réseau <i>N</i>. Cette propriété est disponible pour le clonage.</p> <p>Si la valeur de <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> est générée, cette propriété contient l'adresse générée.</p> <p>Si la valeur de <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> est statique, cette propriété spécifie l'adresse MAC. Pour les machines provisionnées sur les hôtes de serveur ESX, l'adresse doit être dans la plage spécifiée par VMware. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation vSphere.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>	<p>Spécifie le nom du réseau auquel se connecter, par exemple le périphérique réseau <i>N</i> auquel une machine est associée. Ceci est équivalent à une carte d'interface réseau (NIC).</p> <p>Par défaut, un réseau est attribué à partir des chemins d'accès réseau disponibles dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée. Reportez-vous également à <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code></p> <p>Vous pouvez vous assurer qu'un périphérique réseau est connecté à un réseau spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un réseau dans une réservation disponible. Par exemple, si vous attribuez des propriétés pour <i>N</i>= 0 et 1, vous obtenez 2 cartes NIC et leur valeur attribuée, à condition que le réseau soit sélectionné dans la réservation associée.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Vous pouvez ajouter cette propriété à un composant de machine vCloud Air ou vCloud Director dans un Blueprint.</p>

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau (suite)**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.NetworkN.PortID	<p>Spécifie l'ID de port qui doit être utilisé pour le périphérique réseau <i>N</i> lorsqu'un groupe dvPort est utilisé avec un commutateur distribué vSphere.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p>Spécifie le nom d'un profil réseau à partir duquel une adresse IP statique doit être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> ou à partir duquel obtenir la plage d'adresses IP statiques pouvant être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> d'une machine clonée, où <i>N</i>=0 pour le premier périphérique, 1 pour le second, etc.</p> <p>Si un profil réseau est spécifié dans le chemin d'accès réseau dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée, une adresse IP statique est attribuée à partir de ce profil réseau. Vous pouvez vous assurer qu'une adresse IP statique est attribuée à partir d'un profil spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un profil réseau.</p> <p>Notez que si la valeur de cette propriété est modifiée après l'affectation du réseau, cela n'a aucune incidence sur les valeurs d'adresse IP attendues pour les machines désignées.</p> <p>Avec le provisionnement WIM de machines virtuelles, vous pouvez utiliser cette propriété pour spécifier un profil réseau et une interface réseau ou utiliser la section Réseau sur la page Réservation virtuelle. Vous pouvez également attribuer l'interface réseau à un réseau virtuel en utilisant la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p> <p>Les attributs suivants du profil réseau sont disponibles pour permettre l'attribution d'adresse IP statique dans un Blueprint de clonage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Vous ne pouvez pas utiliser cette propriété personnalisée pour définir un nom de profil réseau NAT à la demande ou un nom de profil réseau acheminé à la demande. Du fait que les noms de profils réseau à la demande sont générés au moment de l'allocation (au cours du provisionnement), leurs noms sont inconnus lors de la création ou de la modification du Blueprint. Pour spécifier les informations sur le réseau à la demande NSX, utilisez le composant réseau applicable dans le canevas de conception du Blueprint pour vos composants de machine vSphere.</p>

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<ul style="list-style-type: none"> <li>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</li> <li>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</li> </ul>	<p>Configure les attributs du profil réseau spécifié dans VirtualMachine.NetworkN.ProfileName.</p> <p>Les propriétés personnalisées VirtualMachine.NetworkN sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>
VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names. <i>nom</i>	<p>Spécifie les pools d'équilibrage de charge vCloud Networking and Security auxquels la machine virtuelle est attribuée lors du provisionnement. La machine virtuelle est attribuée à tous les ports de service de tous les pools spécifiés. La valeur est un nom <i>edge/pool</i> ou une liste de noms <i>edge/pool</i> séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <p><b>Remarque</b> Pour ajouter une adresse IP de machine à un équilibrage de charge existant, utilisez la propriété personnalisée VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names. vRealize Automation et NSX utilisent le premier membre du pool d'équilibrage de charge Edge afin de déterminer le nouveau port du membre et de surveiller ses paramètres. Cependant, NSX 6.2 ne requiert pas que les paramètres de port du membre soient spécifiés. Pour éviter l'échec du provisionnement lorsque vous utilisez VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names avec NSX 6.2 pour ajouter une machine à un pool existant, spécifiez la valeur de port du premier membre du pool d'équilibrage de charge dans NSX.</p> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions d'une propriété personnalisée. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des pools d'équilibrage de charge définis pour une utilisation générale et des machines avec des exigences de performances élevées, modérées et faibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</li> <li>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</li> <li>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</li> <li>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</li> </ul>

**Tableau 2-17. Propriétés personnalisées pour la configuration de la mise en réseau (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.nom</code>	<p>Spécifie le ou les groupes de sécurité vCloud Networking and Security auxquels la machine virtuelle est attribuée lors du provisionnement. La valeur est un nom de groupe de sécurité ou une liste de noms séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions de la propriété, qui peuvent être utilisées séparément ou conjointement. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des groupes de sécurité destinés à une utilisation générale, pour le personnel commercial et pour le support :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.sales</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.support</code></li> </ul>
<code>VCNS.SecurityTag.Names.nom</code>	<p>Spécifie la ou les balises de sécurité vCloud Networking and Security auxquelles la machine virtuelle est associée lors du provisionnement. La valeur est un nom de balise de sécurité ou une liste de noms séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions de la propriété, qui peuvent être utilisées séparément ou conjointement. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des balises de sécurité destinées à une utilisation générale, pour le personnel commercial et pour le support :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.sales</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.support</code></li> </ul>

## Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE

PXE est la seule méthode de provisionnement prise en charge pour Cisco UCS Manager. Vous pouvez utiliser le programme d'amorçage de réseau avec les propriétés personnalisées vRealize Automation pour initier le provisionnement WIM, SCCM ou Linux Kickstart. Vous pouvez également utiliser des propriétés personnalisées pour appeler vos propres scripts PowerShell. Le provisionnement Linux Kickstart ne requiert pas de propriétés personnalisées.

## Propriétés personnalisées pour le provisionnement avec des scripts PowerShell

Vous pouvez utiliser ces propriétés pour appeler des scripts PowerShell.

**Tableau 2-18. Propriétés personnalisées pour appeler des scripts PowerShell**

Propriété personnalisée	Description
Pxe.Setup.ScriptName	Spécifie un script EPI PowerShell personnalisé qui doit être exécuté sur la machine avant son démarrage en utilisant le programme de démarrage réseau PXE. La valeur est le nom attribué au script lorsqu'il est téléchargé dans le gestionnaire de modèle, par exemple <code>setup.ps1</code> .
Pxe.Clean.ScriptName	Spécifie le nom d'un script EPI PowerShell installé dans le gestionnaire de modèle de vRealize Automation, qui doit être exécuté sur la machine une fois qu'elle a été provisionnée. La valeur est le nom attribué au script lorsqu'il est téléchargé dans le gestionnaire de modèle, par exemple <code>clean.ps1</code> .

## Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et SCCM

Vous pouvez utiliser ces propriétés pour le provisionnement PXE et SCCM.

**Tableau 2-19. Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et SCCM**

Propriété personnalisée	Description
SCCM.Collection.Name	Spécifie le nom de la collection SCCM qui contient la séquence de tâches de déploiement du système d'exploitation.
SCCM.Server.Name	Spécifie le nom de domaine complet du serveur SCCM sur lequel se trouve la collection, par exemple <code>lab-sccm.lab.local</code> .
SCCM.Server.SiteCode	Spécifie le code de site du serveur SCCM.
SCCM.Server.UserName	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au serveur SCCM.
SCCM.Server.Password	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>SCCM.Server.UserName</code> .
SCCM.CustomVariable.	Spécifie la valeur d'une variable personnalisée, où <i>Name</i> est le nom d'une variable personnalisée qui doit être rendue disponible pour la séquence de tâches SCCM une fois que la machine provisionnée a été enregistrée avec la collection SCCM. La valeur est déterminée par la variable personnalisée que vous avez choisie. Si votre intégration l'exige, vous pouvez utiliser <code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code> pour supprimer le préfixe <code>SCCM.CustomVariable.</code> de votre variable personnalisée.

## Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM

Vous pouvez utiliser ces propriétés pour le provisionnement PXE et WIM.



**Tableau 2-20. Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM**

Propriété personnalisée	Description
<code>Image.Network.Letter</code>	Spécifie la lettre du lecteur sur lequel le chemin d'accès à l'image WIM est mappé sur la machine provisionnée. La valeur par défaut est K.
<code>Image.WIM.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès UNC au fichier WIM à partir duquel une image est extraite lors du provisionnement WIM. Le format du chemin est <code>\\serveur\partage\$</code> , par exemple <code>\\lab-ad\dfs\$</code> .
<code>Image.WIM.Name</code>	Spécifie le nom du fichier WIM, par exemple <code>win2k8.wim</code> , tel qu'il est localisé par la propriété <code>Image.WIM.Path</code> .
<code>Image.WIM.Index</code>	Spécifie l'index utilisé pour extraire l'image correcte du fichier WIM.
<code>Image.Network.User</code>	Spécifie le nom d'utilisateur avec lequel le chemin d'accès à l'image WIM ( <code>Image.WIM.Path</code> ) doit être mappé sur un lecteur réseau sur la machine provisionnée. Il s'agit généralement d'un compte de domaine avec un accès au partage réseau.
<code>Image.Network.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Image.Network.User</code> .

**Tableau 2-20. Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM (suite)**

Propriété personnalisée	Description
<p><code>SysPrep.Section.Key</code></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</code></li> </ul>	<p>Spécifie les informations qui doivent être ajoutées au fichier de réponse SysPrep sur les machines lors de l'étape de provisionnement WinPE. Les informations qui existent déjà dans le fichier de réponse SysPrep sont remplacées par ces propriétés personnalisées. <i>Section</i> représente le nom de la section du fichier de réponse SysPrep, par exemple <code>GuiUnattended</code> ou <code>UserData</code>. <i>Key</i> représente un nom de clé dans la section. Par exemple, pour définir le fuseau horaire d'une machine provisionnée sur Pacifique Ouest, définissez la propriété personnalisée <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> et définissez la valeur sur 275.</p> <p>Pour la liste complète des sections, des clés et des valeurs acceptées, reportez-vous à la documentation Utilitaire de préparation du système pour Windows.</p> <p>Les combinaisons <i>Section.Key</i> suivantes peuvent être spécifiées pour le provisionnement WIM :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>GuiUnattended</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>AdminPassword</code></li> <li>■ <code>EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>TimeZone</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>UserData</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>ProductKey</code></li> <li>■ <code>FullName</code></li> <li>■ <code>ComputerName</code></li> <li>■ <code>OrgName</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>Identification</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>DomainAdmin</code></li> <li>■ <code>DomainAdminPassword</code></li> <li>■ <code>JoinDomain</code></li> <li>■ <code>JoinWorkgroup</code></li> </ul> </li> </ul>
<code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au domaine cible dans Active Directory. N'incluez pas le domaine de l'utilisateur dans les informations d'identification que vous envoyez à vCloud Director ou vCloud Air.
<code>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</code>	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> .
<code>Sysprep.Identification.JoinDomain</code>	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
<code>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</code>	Spécifie le nom du groupe de travail qui doit être joint si un domaine n'est pas utilisé.
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Spécifie le nom d'une machine, par exemple <code>lab-client005</code> .
<code>SysPrep.UserData.FullName</code>	Spécifie le nom complet d'un utilisateur.

**Tableau 2-20. Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM (suite)**

Propriété personnalisée	Description
SysPrep.UserData.OrgName	Spécifie le nom de l'organisation de l'utilisateur.
SysPrep.UserData.ProductKey	Spécifie la clé de produit Windows.

## Propriétés personnalisées pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager.

**Tableau 2-21. Propriétés personnalisées obligatoires pour les intégrations de BMC BladeLogic Configuration Manager**

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.EPI.Type	Spécifie le type d'infrastructure de provisionnement externe.
VirtualMachine.Admin.Owner	Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.
BMC.Software.Install	Définissez cette valeur sur True pour permettre l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager.
EPI.Server.Name	<p>Spécifie le nom du serveur de l'infrastructure de provisionnement externe, par exemple le nom du serveur hébergeant BMC BladeLogic. Si au moins un agent EPI BMC général a été installé sans spécifier d'hôte BMC BladeLogic Configuration Manager, cette valeur envoie la demande au serveur souhaité.</p> <p>Si uniquement des agents EPI BMC dédiés pour des hôtes BMC BladeLogic Configuration Manager spécifiques ont été installés, cette valeur doit correspondre exactement au nom du serveur configuré pour un de ces agents.</p>
BMC.Service.Profile	Spécifie le nom du profil d'authentification par défaut sur le serveur BMC BladeLogic.

**Tableau 2-21. Propriétés personnalisées obligatoires pour les intégrations de BMC BladeLogic Configuration Manager (suite)**

Propriété personnalisée	Description
BMC.Software.BatchLocation	Spécifie l'emplacement dans la configuration de BMC BladeLogic où les tâches du logiciel sont déployées. Cette valeur doit correspondre à la valeur appropriée de Vrm.Software.IdNNNN. Par exemple, /Application Deployment pourrait être une valeur valide.
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Spécifie la version du système d'exploitation invité vCenter Server (VirtualMachineGuestOsIdentifier) avec laquelle vCenter Server crée la machine. Cette version de système d'exploitation doit correspondre à la version du système d'exploitation qui sera installé sur la machine provisionnée. Les administrateurs peuvent créer des groupes de propriétés en utilisant un des différents ensembles de propriétés, VMware[OS_Version]Properties par exemple, qui sont prédéfinis pour inclure les valeurs VMware.VirtualCenter.OperatingSystem correctes. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.</p> <p>Pour obtenir des informations complémentaires, reportez-vous au type d'énumération VirtualMachineGuestOsIdentifier dans la documentation API/SDK vSphere. Pour obtenir la liste des valeurs acceptées actuellement, reportez-vous à la documentation vCenter Server.</p>

## Propriétés personnalisées pour rendre les tâches du logiciel BMC BladeLogic Configuration Manager disponibles

Configurez les tâches BMC BladeLogic Configuration Manager pour des intégrations à vRealize Automation. Rendez toutes les tâches du logiciel disponibles pour que les utilisateurs qui demandent des machines puissent les sélectionner, ou spécifiez une tâche du logiciel à appliquer à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint.

**Tableau 2-22. Propriétés personnalisées pour rendre les tâches du logiciel disponibles**

Propriété personnalisée	Description
LoadSoftware	Pour activer les options d'installation de logiciel, définissez le paramètre sur True.
Vrm.Software.IdNNNN	<p>Spécifie une tâche de logiciel ou une stratégie qui doit être appliquée à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint. Définissez la valeur sur job_type=job_path, où job_type est le chiffre qui représente le type de tâche BMC BladeLogic et job_path l'emplacement de la tâche dans BMC BladeLogic, par exemple 4=/Utility/putty. NNNN est un chiffre compris entre 1000 et 1999. La première propriété doit commencer par 1000, puis s'incrémenter dans l'ordre numérique à chaque propriété supplémentaire.</p> <div> 1 – AuditJob  2 – BatchJob  3 – ComplianceJob  4 – DeployJob  5 – FileDeployJob  6 – NSHScriptJob  7 – PatchAnalysisJob  8 – SnapshotJob </div>

## Propriétés personnalisées facultatives pour les intégrations de BMC BladeLogic Configuration Manager

Vous pouvez également utiliser des propriétés personnalisées facultatives qui sont utilisées habituellement avec des Blueprints BMC BladeLogic Configuration Manager.

**Tableau 2-23. Propriétés personnalisées facultatives pour les intégrations de BMC BladeLogic Configuration Manager**

Propriété	Définition
BMC.AddServer.Delay	Spécifie le nombre de secondes d'attente avant d'ajouter la machine à BMC BladeLogic Configuration Manager. La valeur par défaut est 30.
BMC.AddServer.Retry	Spécifie le nombre de secondes d'attente avant une nouvelle tentative si la première tentative d'ajout de la machine à BMC BladeLogic Configuration Manager échoue. La valeur par défaut est 100.

## Propriétés personnalisées pour l'intégration de HP Server Automation

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires pour l'intégration de HP Server Automation. Certaines propriétés personnalisées sont obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation. Les autres propriétés personnalisées sont facultatives.

## Propriétés personnalisées obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation

Certaines propriétés personnalisées sont requises pour qu'un Blueprint fonctionne avec HP Server Automation.

**Tableau 2-24. Propriétés personnalisées obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation**

Propriété	Définition
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	Spécifie la version du système d'exploitation invité vCenter Server (VirtualMachineGuestOsIdentifier) avec laquelle vCenter Server crée la machine. Cette version de système d'exploitation doit correspondre à la version du système d'exploitation qui sera installé sur la machine provisionnée. Les administrateurs peuvent créer des groupes de propriétés en utilisant un des différents ensembles de propriétés, VMware[OS_Version] Properties par exemple, qui sont prédéfinis pour inclure les valeurs VMware.VirtualCenter.OperatingSystem correctes. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.
VirtualMachine.EPI.Type	Spécifie le type d'infrastructure de provisionnement externe.
EPI.Server.Name	Spécifie le nom du serveur de l'infrastructure de provisionnement externe, par exemple le nom du serveur hébergeant BMC BladeLogic. Si au moins un agent EPI BMC général a été installé sans spécifier d'hôte BMC BladeLogic Configuration Manager, cette valeur envoie la demande au serveur souhaité.
Opware.Software.Install	Définissez cette valeur sur True pour permettre à HP Server Automation d'installer les logiciels.
Opware.Server.Name	Spécifie le nom complet du serveur HP Server Automation.
Opware.Server.Username	Spécifie le nom d'utilisateur fourni lorsqu'un fichier de mot de passe dans le répertoire de l'agent a été créé, par exemple opwareadmin. Ce nom d'utilisateur requiert un accès administrateur à l'instance HP Server Automation.
Opware.BootImage.Name	Spécifie la valeur de l'image de démarrage définie dans HP Server Automation pour l'image WinPE 32 bits, par exemple winpe32. La propriété n'est pas requise lors d'un provisionnement par clonage.
Opware.Customer.Name	Spécifie la valeur du nom de client défini dans HP Server Automation, par exemple NomDeMonEntreprise.
Opware.Facility.Name	Spécifie la valeur du nom d'établissement défini dans HP Server Automation, par exemple Cambridge.
Opware.Machine.Password	Spécifie le mot de passe de l'administrateur local par défaut pour une image WIM de séquence de système d'exploitation comme Opware.OSSequence.Name, tel qu'il est défini dans HP Server Automation, par exemple Motdep@sse1.

**Tableau 2-24. Propriétés personnalisées obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation (suite)**

Propriété	Définition
<code>Opware.OSSequence.Name</code>	Spécifie la valeur du nom de la séquence de système d'exploitation telle qu'elle est définie dans HP Server Automation, par exemple WIM Windows 2008.
<code>Opware.Realm.Name</code>	Spécifie la valeur du nom de domaine tel qu'elle est définie dans HP Server Automation, par exemple Production.
<code>Opware.Register.Timeout</code>	Spécifie la durée d'attente, en secondes, pour que la création d'une tâche de provisionnement soit terminée.
<code>VirtualMachine.CDROM.Attach</code>	Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour provisionner la machine sans périphérique de CD-ROM. La valeur par défaut est <code>True</code> .
<code>Linux.ExternalScript.Name</code>	Spécifie le nom d'un script de personnalisation optionnel, par exemple <code>config.sh</code> , que l'agent invité Linux exécute une fois que le système d'exploitation a été installé. Cette propriété est disponible pour les machines Linux clonées à partir des modèles sur lesquels l'agent Linux est installé.
<code>Linux.ExternalScript.LocationType</code>	Spécifie le type d'emplacement du script de personnalisation nommé dans la propriété <code>Linux.ExternalScript.Name</code> . Le type d'emplacement peut être <code>local</code> ou <code>nfs</code> .
<code>Linux.ExternalScript.Path</code>	Spécifie le chemin d'accès local au script de personnalisation Linux ou le chemin d'exportation vers la personnalisation Linux sur le serveur NFS. La valeur doit commencer par une barre oblique et ne doit pas inclure le nom du fichier, par exemple <code>/scripts/linux/config.sh</code> .

## Propriétés personnalisées facultatives pour l'intégration de HP Server Automation

Certaines propriétés personnalisées sont facultatives pour qu'un Blueprint fonctionne avec HP Server Automation.

**Tableau 2-25. Propriétés personnalisées facultatives pour l'intégration de HP Server Automation**

Propriété	Définition
<code>Opware.ProvFail.Notify</code>	(Optionnel) Spécifie l'adresse e-mail de notification pour HP Server Automation qui doit être utilisée dans le cas d'un échec de provisionnement, par exemple <code>echecprovision@lab.local</code> .
<code>Opware.ProvFail.Notify</code>	(Optionnel) Spécifie l'utilisateur de HP Server Automation à qui la propriété est attribuée si le provisionnement échoue.
<code>Opware.ProvSuccess.Notify</code>	(Facultatif) Spécifie l'adresse e-mail de notification pour HP Server Automation qui doit être utilisée si le provisionnement réussit.
<code>Opware.ProvSuccess.Owner</code>	(Optionnel) Spécifie l'utilisateur de HP Server Automation à qui la propriété est attribuée si le provisionnement réussit.

## Propriétés personnalisées qui rendent les tâches du logiciel HP Server Automation disponibles

En fonction de la manière dont votre administrateur Fabric configure les tâches HP Server Automation pour l'intégration à vRealize Automation, vous pouvez choisir de rendre toutes les tâches du logiciel disponibles pour les utilisateurs qui demandent les machines afin qu'ils puissent les sélectionner, ou vous pouvez spécifier les tâches à appliquer à toutes les machines provisionnées à partir de votre Blueprint.

**Tableau 2-26. Propriétés personnalisées pour rendre les tâches du logiciel disponibles**

Propriété	Définition
LoadSoftware	Pour activer les options d'installation de logiciel, définissez le paramètre sur True.
Vrm.Software.Id	(Facultatif) Spécifie une stratégie HP Server Automation qui doit être appliquée à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint. <i>NNNN</i> est un chiffre compris entre 1000 et 1999. La première propriété doit commencer par 1000, puis s'incrémenter dans l'ordre numérique à chaque propriété supplémentaire.



# Propriétés personnalisées regroupées par nom

## 3

Vous pouvez utiliser des propriétés personnalisées pour fournir des contrôles vRealize Automation supplémentaires.

Les propriétés personnalisées ont été regroupées ici par nom. Pour explorer les propriétés personnalisées regroupées par fonction, reportez-vous à [Chapitre 2 Propriétés personnalisées regroupées par fonction](#).

Ce chapitre aborde les rubriques suivantes :

- [Table des propriétés personnalisées A](#)
- [Table des propriétés personnalisées B](#)
- [Table des propriétés personnalisées C](#)
- [Table des propriétés personnalisées E](#)
- [Table des propriétés personnalisées H](#)
- [Tableau des propriétés personnalisées I](#)
- [Table des propriétés personnalisées L](#)
- [Table des propriétés personnalisées M](#)
- [Table des propriétés personnalisées O](#)
- [Table des propriétés personnalisées P](#)
- [Table des propriétés personnalisées R](#)
- [Table des propriétés personnalisées S](#)
- [Tableau des propriétés personnalisées V](#)
- [Table des propriétés personnalisées X](#)

## Table des propriétés personnalisées A

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre A.

**Tableau 3-1. Table des propriétés personnalisées A**

Propriété	Description
<code>AD.Lookup.Department</code>	Spécifie la valeur du centre de coûts qui est incluse dans un e-mail de notification envoyé aux approbateurs. La valeur de cette propriété doit être spécifiée dans le Blueprint.
<code>amazon.AmazonEC2Config.ServiceURL</code>	Spécifie l'URL du service de configuration Amazon pour Amazon GovCloud, par exemple <code>amazon.AmazonEC2Config.ServiceURL=https://ec2.us-gov-west-1.amazonaws.com</code> .
<code>amazon.ElasticLoadBalancingConfig.ServiceURL</code>	Spécifie l'URL du service de configuration de l'équilibrage de charge Amazon pour Amazon GovCloud, par exemple <code>amazon.ElasticLoadBalancingConfig.ServiceURL=https://elasticloadbalancing.us-gov-west-1.amazonaws.com</code> .
<code>Amazon.ElasticLoadBalancer.Names</code>	Attribue les machines qui sont provisionnées par un Blueprint aux équilibres de charge élastiques qui correspondent aux valeurs spécifiées. Cette propriété est valide pour les configurations vSphere, Amazon et Hyper-V.
<code>Amazon.Instance.Id</code>	Spécifie l'identifiant d'instance Amazon d'une machine provisionnée sur un point de terminaison Amazon EC2. Cette propriété est valide pour les configurations vSphere et Amazon.
<code>Amazon.elasticIpAddress.ipAddress</code>	Spécifie l'adresse IP Amazon. <i>ipAddress</i> correspond à l'adresse IP spécifique à attribuer à l'instance.

## Table des propriétés personnalisées B

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre B.

**Tableau 3-2. Table des propriétés personnalisées B**

Propriété	Définition
<code>BMC.AddServer.Delay</code>	Spécifie le nombre de secondes d'attente avant d'ajouter la machine à BMC BladeLogic Configuration Manager. La valeur par défaut est 30.
<code>BMC.AddServer.Retry</code>	Spécifie le nombre de secondes d'attente avant une nouvelle tentative si la première tentative d'ajout de la machine à BMC BladeLogic Configuration Manager échoue. La valeur par défaut est 100.
<code>BMC.Service.Profile</code>	Spécifie le nom du profil d'authentification par défaut sur le serveur BMC BladeLogic.
<code>BMC.Software.BatchLocation</code>	Spécifie l'emplacement dans la configuration de BMC BladeLogic où les tâches du logiciel sont déployées. Cette valeur doit correspondre à la valeur appropriée de <code>Vrm.Software.IdNNNN</code> . Par exemple, <code>/Application Deployment</code> pourrait être une valeur valide.
<code>BMC.Software.Install</code>	Définissez cette valeur sur <code>True</code> pour permettre l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager.

## Table des propriétés personnalisées C

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre C.

**Tableau 3-3. Table des propriétés personnalisées C**

Propriété	Définition
<code>Cisco.Organization.Dn</code>	Spécifie le nom unique de l'organisation Cisco UCS Manager dans laquelle les machines Cisco UCS provisionnées par le groupe d'activité sont placées, par exemple <code>org-root/org-Engineering</code> . Si l'organisation spécifiée n'existe pas dans l'instance Cisco UCS Manager qui gère la machine, le provisionnement échoue. Cette propriété est disponible uniquement pour les groupes d'activité.
<code>CloneFrom</code>	Spécifie le nom d'une machine existante ou d'un objet de la plate-forme de virtualisation à partir duquel le clonage doit être effectué, par exemple un modèle dans vCenter Server comme <code>Win2k8tmpl</code> .
<code>CloneSpec</code>	Spécifie le nom d'une spécification de personnalisation sur une machine clonée, par exemple un objet SysPrep prédéfini dans vCenter Server, comme une spécification de personnalisation Win2k. La valeur par défaut est spécifiée dans le Blueprint.
<code>Command.DiskPart.Options</code>	Lorsque vous utilisez le provisionnement virtuel WIM sur des hôtes de serveur ESX, définissez cette valeur sur <code>Align=64</code> pour utiliser les paramètres d'alignement recommandés lorsque vous formatez et partitionnez le disque de la machine. Cette propriété n'est pas disponible pour le provisionnement physique.
<code>Command.FormatDisk.Options</code>	Lorsque vous utilisez le provisionnement virtuel WIM sur des hôtes de serveur ESX, définissez cette valeur sur <code>/A:32K</code> pour utiliser les paramètres d'alignement recommandés lorsque vous formatez et partitionnez le disque de la machine. Cette propriété n'est pas disponible pour le provisionnement physique.

## Table des propriétés personnalisées E

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre E.

**Tableau 3-4. Table des propriétés personnalisées E**

Propriété	Définition
EPI.Server.Collection	Spécifie le nom de la collection de provisionnement Citrix avec lequel la machine doit être enregistrée.
EPI.Server.Name	<p>Spécifie le nom du serveur de l'infrastructure de provisionnement externe, par exemple le nom du serveur hébergeant BMC BladeLogic. Si au moins un agent EPI BMC général a été installé sans spécifier d'hôte BMC BladeLogic Configuration Manager, cette valeur envoie la demande au serveur souhaité.</p> <p>Si uniquement des agents EPI BMC dédiés pour des hôtes BMC BladeLogic Configuration Manager spécifiques ont été installés, cette valeur doit correspondre exactement au nom du serveur configuré pour un de ces agents.</p> <p>Spécifie le nom du serveur hébergeant HP Server Automation. Si au moins un agent EPI Opsware général a été installé sans spécifier de serveur d'automatisation de serveur, cette valeur envoie la demande au serveur souhaité.</p> <p>Si uniquement des agents EPI dédiés pour des serveurs d'automatisation de serveur HP ont été installés, cette valeur doit correspondre exactement au nom du serveur configuré pour un de ces agents.</p> <p>Si au moins un agent EPI général du type approprié (VirtualMachine.EPI.Type) a été installé sans spécifier de serveur, cette valeur envoie la demande au serveur souhaité. Si uniquement des agents EPI dédiés pour des serveurs spécifiques du type approprié ont été installés, cette valeur doit correspondre exactement au nom du serveur configuré pour un de ces agents.</p>
EPI.Server.Port	Spécifie le port sur lequel contacter le serveur de provisionnement. Si vous utilisez un serveur de provisionnement Citrix, omettez de spécifier la valeur du port par défaut 54321.
EPI.Server.Site	Spécifie le nom du site de provisionnement Citrix contenant la collection et le magasin identifiés par les propriétés EPI.Server.Collection et EPI.Server.Store, par exemple site1.
EPI.Server.Store	Spécifie le nom du magasin de provisionnement Citrix contenant le vDisk identifié par la propriété EPI.Server.VDiskName, par exemple store1.
EPI.Server.VDiskName	Spécifie le nom du vDisk de provisionnement Citrix à partir duquel le provisionnement doit être effectué, par exemple disk1.

## Table des propriétés personnalisées H

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre H.

**Tableau 3-5. Table des propriétés personnalisées H**

Propriété	Définition
Hostname	Spécifie le nom de la machine hôte, remplaçant le nom de la machine généré contenu dans la propriété <code>VirtualMachine.Admin.Name</code> . Si le <code>Hostname</code> n'est pas utilisé, la valeur <code>VirtualMachine.Admin.Name</code> est utilisée comme nom de la machine.
Hyperv.Network.Type	Spécifie le type d'adaptateur réseau de la machine virtuelle. Cette propriété est valide pour l'utilisation avec Hyper-V uniquement. La valeur par défaut est <code>Synthetic</code> . La valeur <code>Legacy</code> n'est pas compatible avec les systèmes d'exploitation invités WinXP ou Server 2003 x64.

## Tableau des propriétés personnalisées I

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre I.

**Tableau 3-6. Tableau des propriétés personnalisées I**

Propriété	Définition
Image.ISO.Location	<p>Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie l'emplacement de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>http://192.168.2.100/site2/winpe.iso</code>. Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST, ainsi que le provisionnement SCCM.</p> <p>Pour le provisionnement virtuel avec vCenter Server, elle spécifie le nom d'une banque de données dans l'instance à laquelle la ressource de calcul du provisionnement aura accès. Pour le provisionnement virtuel avec XenServer, elle spécifie le nom d'un référentiel de stockage.</p> <p>Pour le provisionnement physique, elle spécifie l'URL HTTP de l'emplacement accessible sur le Web de l'image.</p>
Image.ISO.Name	<p>Les valeurs de cette propriété sont sensibles à la casse. Spécifie le nom de l'image ISO à partir de laquelle le démarrage doit être effectué, par exemple <code>/ISO/Microsoft/WinPE.iso</code>. Le format de cette valeur dépend de votre plate-forme. Pour obtenir des informations détaillées, reportez-vous à la documentation fournie avec votre plate-forme. Cette propriété est requise pour le provisionnement WIM, le provisionnement Linux Kickstart et autoYaST et le provisionnement SCCM.</p> <p>Pour le provisionnement virtuel avec vCenter Server, cette valeur spécifie le chemin d'accès à l'image dans la banque de données spécifiée par <code>Image.ISO.Location</code>, par exemple <code>/MyISOs/Microsoft/MSDN/win2003.iso</code>. La valeur doit utiliser des barres obliques et commencer par une barre oblique. Pour le provisionnement virtuel avec XenServer, cette valeur spécifie le nom de l'image dans le référentiel de stockage spécifié par <code>Image.ISO.Location</code>. Dans le provisionnement virtuel avec Hyper-V, cette valeur spécifie le chemin local complet d'accès à l'image.</p> <p>Pour le provisionnement physique, cette valeur spécifie le nom de fichier de l'image.</p>
Image.ISO.UserName	Spécifie le nom d'utilisateur pour accéder au partage CIFS dans le format <code>username@domain</code> . Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.

**Tableau 3-6. Tableau des propriétés personnalisées I (suite)**

Propriété	Définition
Image.ISO.Password	Spécifie le mot de passe associé à la propriété Image.ISO.UserName. Pour les intégrations Dell iDRAC où l'image est située sur un partage CIFS dont l'accès requiert une authentification.
Image.WIM.Path	Spécifie le chemin d'accès UNC au fichier WIM à partir duquel une image est extraite lors du provisionnement WIM. Le format du chemin est <code>\\serveur\partage\$</code> , par exemple <code>\\lab-ad\dfs\$</code> .
Image.WIM.Name	Spécifie le nom du fichier WIM, par exemple <code>win2k8.wim</code> , tel qu'il est localisé par la propriété Image.WIM.Path.
Image.WIM.Index	Spécifie l'index utilisé pour extraire l'image correcte du fichier WIM.
Image.Network.User	Spécifie le nom d'utilisateur avec lequel le chemin d'accès à l'image WIM (Image.WIM.Path) doit être mappé sur un lecteur réseau sur la machine provisionnée. Il s'agit généralement d'un compte de domaine avec un accès au partage réseau.
Image.Network.Password	Spécifie le mot de passe associé à la propriété Image.Network.User.
Image.Network.Letter	Spécifie la lettre du lecteur sur lequel le chemin d'accès à l'image WIM est mappé sur la machine provisionnée. La valeur par défaut est K.
Infrastructure.Admin.MachineObjectOU	Spécifie l'unité d'organisation (UO) de la machine. Lorsque les machines sont placées dans l'UO requise par le paramètre UO du groupe d'activité, cette propriété n'est pas requise.
Infrastructure.Admin.ADUser	Spécifie l'identifiant utilisateur de l'administrateur du domaine. Cet identifiant est utilisé pour interroger les utilisateurs et les groupes Active Directory lorsqu'un lien anonyme ne peut pas être utilisé.
Infrastructure.Admin.ADPassword	Spécifie le mot de passe associé à l'identifiant utilisateur de l'administrateur du domaine Infrastructure.Admin.ADUser.
Infrastructure.Admin.DefaultDomain	Spécifie le domaine par défaut sur la machine.
Infrastructure.ResourcePool.Name	Spécifie le pool de ressources auquel la machine appartient, le cas échéant. La valeur par défaut est celle qui est spécifiée dans la réservation à partir de laquelle la machine a été provisionnée.

## Table des propriétés personnalisées L

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre L.

**Tableau 3-7. Table des propriétés personnalisées L**

Propriété	Description
Linux.ExternalScript.LocationType	Spécifie le type d'emplacement du script de personnalisation nommé dans la propriété Linux.ExternalScript.Name. Le type d'emplacement peut être local ou nfs.  Vous devez également spécifier l'emplacement du script en utilisant la propriété Linux.ExternalScript.Path. Si le type d'emplacement est nfs, utilisez également la propriété Linux.ExternalScript.Server.
Linux.ExternalScript.Name	Spécifie le nom d'un script de personnalisation optionnel, par exemple config.sh, que l'agent invité Linux exécute une fois que le système d'exploitation a été installé. Cette propriété est disponible pour les machines Linux clonées à partir des modèles sur lesquels l'agent Linux est installé.  Si vous spécifiez un script externe, vous devez également définir son emplacement en utilisant les propriétés Linux.ExternalScript.LocationType et Linux.ExternalScript.Path.
Linux.ExternalScript.Path	Spécifie le chemin d'accès local au script de personnalisation Linux ou le chemin d'exportation vers la personnalisation Linux sur le serveur NFS. La valeur doit commencer par une barre oblique et ne doit pas inclure le nom du fichier, par exemple /scripts/linux/config.sh.
Linux.ExternalScript.Server	Spécifie le nom du serveur NFS, par exemple lab-ad.lab.local, sur lequel le script de personnalisation externe Linux nommé dans Linux.ExternalScript.Name est situé.
LoadSoftware	Pour activer les options d'installation de logiciel, définissez le paramètre sur True.

## Table des propriétés personnalisées M

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre M.

**Tableau 3-8. Table des propriétés personnalisées M**

Propriété	Description
MaximumProvisionedMachines	Spécifie le nombre maximal de clones liés pour le snapshot d'une machine. Le nombre par défaut est illimité.
Machine.SSH	Définissez cette valeur sur True pour activer l'option <b>Se connecter via SSH</b> , sur la page des éléments vRealize Automation, pour les machines Linux provisionnées à partir de ce Blueprint. Si cette valeur est définie sur True et que l'opération sur les machines <b>Se connecter via RDP ou SSH</b> est activée dans le Blueprint, toutes les machines Linux qui sont provisionnées à partir du Blueprint affichent l'option <b>Se connecter via SSH</b> pour les utilisateurs autorisés.

## Table des propriétés personnalisées O

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre O.

**Tableau 3-9. Table des propriétés personnalisées O**

Propriété	Description
Opware.BootImage.Name	Spécifie la valeur de l'image de démarrage définie dans HP Server Automation pour l'image WinPE 32 bits, par exemple winpe32. La propriété n'est pas requise lors d'un provisionnement par clonage.
Opware.Customer.Name	Spécifie la valeur du nom de client défini dans HP Server Automation, par exemple NomDeMonEntreprise.
Opware.Facility.Name	Spécifie la valeur du nom d'établissement défini dans HP Server Automation, par exemple Cambridge.
Opware.Machine.Password	Spécifie le mot de passe de l'administrateur local par défaut pour une image WIM de séquence de système d'exploitation comme Opware.OSSequence.Name, tel qu'il est défini dans HP Server Automation, par exemple Motdep@sse1.
Opware.OSSequence.Name	Spécifie la valeur du nom de la séquence de système d'exploitation telle qu'elle est définie dans HP Server Automation, par exemple WIM Windows 2008.
Opware.ProvFail.Notify	(Optionnel) Spécifie l'adresse e-mail de notification pour HP Server Automation qui doit être utilisée dans le cas d'un échec de provisionnement, par exemple echecprovision@lab.local.
Opware.ProvFail.Owner	(Optionnel) Spécifie l'utilisateur de HP Server Automation à qui la propriété est attribuée si le provisionnement échoue.
Opware.ProvSuccess.Notify	(Facultatif) Spécifie l'adresse e-mail de notification pour HP Server Automation qui doit être utilisée si le provisionnement réussit.
Opware.ProvSuccess.Owner	(Optionnel) Spécifie l'utilisateur de HP Server Automation à qui la propriété est attribuée si le provisionnement réussit.
Opware.Realm.Name	Spécifie la valeur du nom de domaine tel qu'elle est définie dans HP Server Automation, par exemple Production.
Opware.Register.Timeout	Spécifie la durée d'attente, en secondes, pour que la création d'une tâche de provisionnement soit terminée.
Opware.Server.Name	Spécifie le nom complet du serveur HP Server Automation.
Opware.Server.Username	Spécifie le nom d'utilisateur fourni lorsqu'un fichier de mot de passe dans le répertoire de l'agent a été créé, par exemple opwareadmin. Ce nom d'utilisateur requiert un accès administrateur à l'instance HP Server Automation.
Opware.Software.Install	Définissez cette valeur sur True pour permettre à HP Server Automation d'installer les logiciels.



## Table des propriétés personnalisées P

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre P.

**Tableau 3-10. Table des propriétés personnalisées P**

Propriété	Description
<code>Plugin.AdMachineCleanup.Delete</code>	Définissez cette valeur sur True pour supprimer les comptes des machines détruites au lieu de les désactiver.
<code>Plugin.AdMachineCleanup.Execute</code>	Définissez cette valeur sur True pour activer le plug-in de nettoyage d'Active Directory. Par défaut, le compte de chaque machine est désactivé lorsqu'elle est détruite.
<code>Plugin.AdMachineCleanup.MoveToOu</code>	Déplacez le compte des machines détruites vers une nouvelle unité d'organisation Active Directory. La valeur est l'unité d'organisation vers laquelle vous déplacez le compte. Cette valeur doit être dans le format <i>ou=UO, dc=dc</i> , par exemple <i>ou=trash,cn=computers,dc=lab,dc=local</i> .
<code>Plugin.AdMachineCleanup.UserName</code>	Spécifie un nom d'utilisateur de compte Active Directory avec des privilèges suffisants pour effectuer des actions sur Active Directory comme supprimer, désactiver, renommer ou déplacer des comptes Active Directory. La valeur doit être dans le format <i>domaine\nom_utilisateur</i> , par exemple <i>lab\administrateur</i> . Cette propriété est obligatoire si le service de gestion de vRealize Automation ne dispose pas de ces droits dans un domaine, ce qui peut se produire lorsque vous provisionnez de machines dans plusieurs domaines.
<code>Plugin.AdMachineCleanup.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>Plugin.AdMachineCleanup.UserName</code> .
<code>Plugin.AdMachineCleanup.Domain</code>	Spécifie le nom du domaine Active Directory qui contient le compte de la machine qui doit être détruite.
<code>Plugin.AdMachineCleanup.RenamePrefix</code>	Renomme les comptes des machines détruites en ajoutant un suffixe. La valeur est la chaîne du préfixe qui doit être ajouté, par exemple <i>détruite_</i> .
<code>Pxe.Clean.ScriptName</code>	Spécifie le nom d'un script EPI PowerShell installé dans le gestionnaire de modèle de vRealize Automation, qui doit être exécuté sur la machine une fois qu'elle a été provisionnée. La valeur est le nom attribué au script lorsqu'il est téléchargé dans le gestionnaire de modèle, par exemple <i>clean.ps1</i> .
<code>Pxe.Setup.ScriptName</code>	Spécifie un script EPI PowerShell personnalisé qui doit être exécuté sur la machine avant son démarrage en utilisant le programme de démarrage réseau PXE. La valeur est le nom attribué au script lorsqu'il est téléchargé dans le gestionnaire de modèle, par exemple <i>setup.ps1</i> .

## Table des propriétés personnalisées R

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre R.

**Tableau 3-11. Table des propriétés personnalisées R**

Propriété	Description
RDP.File.Name	Spécifie un fichier RDP à partir duquel obtenir les paramètres, par exemple Mes_Paramètres_RDP.rdp. Le fichier doit se trouver dans le sous-répertoire Website\Rdp du répertoire d'installation de vRealize Automation.

## Table des propriétés personnalisées S

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre S.

**Tableau 3-12. Table des propriétés personnalisées S**

Propriété	Description
<p><code>SysPrep.Section.Key</code></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</code></li> </ul>	<p>Spécifie les informations qui doivent être ajoutées au fichier de réponse SysPrep sur les machines lors de l'étape de provisionnement WinPE. Les informations qui existent déjà dans le fichier de réponse SysPrep sont remplacées par ces propriétés personnalisées. <i>Section</i> représente le nom de la section du fichier de réponse SysPrep, par exemple <code>GuiUnattended</code> ou <code>UserData</code>. <i>Key</i> représente un nom de clé dans la section. Par exemple, pour définir le fuseau horaire d'une machine provisionnée sur Pacifique Ouest, définissez la propriété personnalisée <code>GuiUnattended.UserData.TimeZone</code> et définissez la valeur sur 275.</p> <p>Pour la liste complète des sections, des clés et des valeurs acceptées, reportez-vous à la documentation Utilitaire de préparation du système pour Windows.</p> <p>Les combinaisons <i>Section.Key</i> suivantes peuvent être spécifiées pour le provisionnement WIM :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>GuiUnattended</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>AdminPassword</code></li> <li>■ <code>EncryptedAdminPassword</code></li> <li>■ <code>TimeZone</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>UserData</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>ProductKey</code></li> <li>■ <code>FullName</code></li> <li>■ <code>ComputerName</code></li> <li>■ <code>OrgName</code></li> </ul> </li> <li>■ <code>Identification</code> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>DomainAdmin</code></li> <li>■ <code>DomainAdminPassword</code></li> <li>■ <code>JoinDomain</code></li> <li>■ <code>JoinWorkgroup</code></li> </ul> </li> </ul>
<code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au domaine cible dans Active Directory. N'incluez pas le domaine de l'utilisateur dans les informations d'identification que vous envoyez à vCloud Director ou vCloud Air.
<code>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</code>	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <code>Sysprep.Identification.DomainAdmin</code> .
<code>Sysprep.Identification.JoinDomain</code>	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
<code>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</code>	Spécifie le nom du groupe de travail qui doit être joint si un domaine n'est pas utilisé.
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Spécifie le nom d'une machine, par exemple <code>lab-client005</code> .
<code>SysPrep.UserData.FullName</code>	Spécifie le nom complet d'un utilisateur.

**Tableau 3-12. Table des propriétés personnalisées S (suite)**

Propriété	Description
<code>SysPrep.UserData.OrgName</code>	Spécifie le nom de l'organisation de l'utilisateur.
<code>SysPrep.UserData.ProductKey</code>	Spécifie la clé de produit Windows.
<code>SCCM.Collection.Name</code>	Spécifie le nom de la collection SCCM qui contient la séquence de tâches de déploiement du système d'exploitation.
<code>SCCM.CustomVariable.Name</code>	Spécifie la valeur d'une variable personnalisée, où <i>Name</i> est le nom d'une variable personnalisée qui doit être rendue disponible pour la séquence de tâches SCCM une fois que la machine provisionnée a été enregistrée avec la collection SCCM. La valeur est déterminée par la variable personnalisée que vous avez choisie. Si votre intégration l'exige, vous pouvez utiliser <code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code> pour supprimer le préfixe <code>SCCM.CustomVariable.</code> de votre variable personnalisée.
<code>SCCM.Server.Name</code>	Spécifie le nom de domaine complet du serveur SCCM sur lequel se trouve la collection, par exemple <code>lab-sccm.lab.local</code> .
<code>SCCM.Server.SiteCode</code>	Spécifie le code de site du serveur SCCM.
<code>SCCM.Server.UserName</code>	Spécifie un nom d'utilisateur avec un accès du niveau administrateur au serveur SCCM.
<code>SCCM.Server.Password</code>	Spécifie le mot de passe associé à la propriété <code>SCCM.Server.UserName</code> .
<code>SCCM.RemoveCustomVariablePrefix</code>	Définissez cette valeur sur <i>true</i> pour supprimer le préfixe <code>SCCM.CustomVariable.</code> des variables personnalisées SCCM que vous avez créées en utilisant la propriété <code>SCCM.CustomVariable.Name</code> .
<code>Snapshot.Policy.AgeLimit</code>	Définit la limite d'âge, en jours, pour les snapshots appliqués aux machines. Cette propriété s'applique au provisionnement vSphere. Lorsqu'un snapshot dépasse la limite d'âge, l'option Appliquer n'est plus disponible. Lorsque la limite d'âge du snapshot est atteinte, le snapshot reste mais vous ne pouvez plus le rétablir. Vous pouvez supprimer le snapshot à l'aide du client vSphere.

**Tableau 3-12. Table des propriétés personnalisées S (suite)**

Propriété	Description
Snapshot.Policy.Limit	<p>Définit le nombre de snapshots autorisés par machine. Le paramètre par défaut est un snapshot par machine. Cette propriété s'applique au provisionnement vSphere. Lorsqu'il est défini sur 0, l'option du Blueprint pour créer un snapshot est masquée pour tous les utilisateurs, sauf pour les rôles de support et de gestion.</p> <p>Les snapshots sont présentés dans une structure hiérarchique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Profondeur : la valeur maximale est 31.</li> <li>■ Largeur : il n'y a pas de limite.</li> </ul>
Snapshot.Policy.Disable	<p>Lorsque cette valeur est définie sur true, la possibilité de créer un snapshot est désactivée pour tous les rôles d'utilisateur de vRealize Automation et l'option de snapshot est masquée dans l'onglet Éléments.</p>

## Tableau des propriétés personnalisées V

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre V.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V**

Propriété	Description
VbScript.PreProvisioning.Name	<p>Spécifie le chemin d'accès complet d'un script Visual Basic qui doit être exécuté avant le provisionnement d'une machine. Par exemple, %System-Drive%\Program Files(x86)\VMware\VCAC Agents\Agent_EPI\Scripts\SendEmail.vbs . Le fichier de script doit résider sur le système sur lequel l'agent EPI du script Visual Basic est installé.</p>
VbScript.PostProvisioning.Name	<p>Spécifie le chemin d'accès complet d'un script Visual Basic qui doit être exécuté après le provisionnement d'une machine. Par exemple, %System-Drive%\Program Files(x86)\VMware\VCAC Agents\Agent_EPI\Scripts\SendEmail.vbs . Le fichier de script doit résider sur le système sur lequel l'agent EPI du script Visual Basic est installé.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VbScript.UnProvisioning.Name	Spécifie le chemin d'accès complet d'un script Visual Basic qui doit être exécuté lors de la destruction d'une machine. Par exemple, %System-Drive%\Program Files (x86)\VMware\VCAC Agents\Agent_EPI\Scripts\SendEmail.vb. Le fichier de script doit résider sur le système sur lequel l'agent EPI du script Visual Basic est installé.
VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins	Spécifie une valeur entière de seuil pour une ressource de calcul de telle sorte que la synchronisation de bail entre vCloud Director et vRealize Automation se produise uniquement pour les machines provisionnées vCloud Director ou vCloud Air qui sont définies pour expirer dans vCloud Director ou vCloud Air dans cet intervalle de temps. Si un conflit est détecté, la valeur du bail est synchronisée pour correspondre à la durée du bail définie dans vRealize Automation. La valeur VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins par défaut est 720 minutes, c'est-à-dire 12 heures. Si la valeur VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins est absente, la valeur par défaut est utilisée. Par exemple, si les valeurs par défaut sont utilisées, vRealize Automation exécute le workflow de contrôle de la synchronisation de bail toutes les 45 minutes, qui est le workflow par défaut, et seuls les baux des machines qui sont définies pour expirer dans un délai de 12 heures sont modifiés pour correspondre à la durée du bail définie dans vRealize Automation.
VCloud.Owner.UseEndpointAccount	Définissez cette propriété sur True pour attribuer le compte du point de terminaison comme le propriétaire de la machine vCloud Air ou vCloud Director pour les opérations de provisionnement et d'importation. Pour les opérations de modification de propriétaire, le propriétaire n'est pas modifié sur le point de terminaison. Si cette propriété n'est pas spécifiée ou est définie sur False, le propriétaire de vRealize Automation est le propriétaire de la machine.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VCloud.Template.MakeIdenticalCopy	<p>Définissez cette propriété sur True pour cloner une copie identique du modèle vCloud Air ou vCloud Director pour le provisionnement de la machine. La machine est provisionnée comme une copie identique du modèle. Les paramètres spécifiés dans le modèle, y compris le chemin de stockage, remplacent les paramètres spécifiés dans le Blueprint. Les seules modifications à partir du modèle sont les noms des machines clonées, qui sont générés à partir du préfixe de machine spécifié dans le Blueprint.</p> <p>Les machines vCloud Air ou vCloud Director qui sont provisionnées comme des copies identiques peuvent utiliser les réseaux et les profils de stockage qui ne sont pas disponibles dans la réservation vRealize Automation. Pour éviter d'avoir des allocations de réservation inutilisées, vérifiez que le profil de stockage ou le réseau spécifié dans le modèle est disponible dans la réservation.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names. <i>nom</i>	<p>Spécifie les pools d'équilibrage de charge vCloud Networking and Security auxquels la machine virtuelle est attribuée lors du provisionnement. La machine virtuelle est attribuée à tous les ports de service de tous les pools spécifiés. La valeur est un nom <i>edge/pool</i> ou une liste de noms <i>edge/pool</i> séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> Pour ajouter une adresse IP de machine à un équilibrage de charge existant, utilisez la propriété personnalisée VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names. vRealize Automation et NSX utilisent le premier membre du pool d'équilibrage de charge Edge afin de déterminer le nouveau port du membre et de surveiller ses paramètres. Cependant, NSX 6.2 ne requiert pas que les paramètres de port du membre soient spécifiés. Pour éviter l'échec du provisionnement lorsque vous utilisez VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names avec NSX 6.2 pour ajouter une machine à un pool existant, spécifiez la valeur de port du premier membre du pool d'équilibrage de charge dans NSX.</p> <hr/> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions d'une propriété personnalisée. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des pools d'équilibrage de charge définis pour une utilisation générale et des machines avec des exigences de performances élevées, modérées et faibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</li> <li>■ VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</li> </ul>



**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.nom</code>	<p>Spécifie le ou les groupes de sécurité vCloud Networking and Security auxquels la machine virtuelle est attribuée lors du provisionnement. La valeur est un nom de groupe de sécurité ou une liste de noms séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions de la propriété, qui peuvent être utilisées séparément ou conjointement. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des groupes de sécurité destinés à une utilisation générale, pour le personnel commercial et pour le support :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.sales</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityGroup.Names.support</code></li> </ul>
<code>VCNS.SecurityGroup.Names.nom_blueprint</code>	<p>Lorsque vous utilisez vCloud Networking and Security, spécifie le pool Edge auquel le Blueprint doit être associé.</p>
<code>VCNS.SecurityTag.Names.nom</code>	<p>Spécifie la ou les balises de sécurité vCloud Networking and Security auxquelles la machine virtuelle est associée lors du provisionnement. La valeur est un nom de balise de sécurité ou une liste de noms séparés par des virgules. Les noms sont sensibles à la casse.</p> <p>L'ajout d'un nom vous permet de créer plusieurs versions de la propriété, qui peuvent être utilisées séparément ou conjointement. Par exemple, les propriétés suivantes peuvent répertorier des balises de sécurité destinées à une utilisation générale, pour le personnel commercial et pour le support :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.sales</code></li> <li>■ <code>VCNS.SecurityTag.Names.support</code></li> </ul>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <code>True</code> dans le Blueprint de machine pour activer le service d'agent invité sur les machines clonées à partir de ce modèle. Lors du démarrage de la machine, le service d'agent invité est démarré. Pour désactiver l'agent invité, définissez cette propriété sur <code>False</code> . Si elle est définie sur <code>False</code> , le workflow de clone amélioré n'utilisera pas l'agent invité pour les tâches du système d'exploitation invité, réduisant sa fonctionnalité au paramètre <code>VMwareCloneWorkflow</code> . Si cette propriété n'est pas spécifiée ou si elle est définie sur une autre valeur que <code>False</code> , le workflow de clone amélioré enverra les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.Admin.NameCompletion</code>	Spécifie le nom de domaine qui doit être inclus dans le nom de domaine complet de la machine généré par les fichiers RDP ou SSH pour l'option de l'interface utilisateur <b>Se connecter via RDP</b> ou <b>Se connecter via SSH</b> . Par exemple, définissez la valeur sur <code>myCompany.com</code> pour générer le nom de domaine complet <code>my-machine-name.myCompany.com</code> dans le fichier RDP ou SSH.
<code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code>	Spécifie l'adresse de connexion RDP de la machine sur laquelle un fichier RDP est téléchargé lorsque l'option de l'interface utilisateur <b>Se connecter via RDP</b> est utilisée ou jointe à des e-mails automatiques. N'utilisez pas cette propriété dans un Blueprint ou un groupe de propriétés, sauf si souhaitez inviter l'utilisateur à entrer une valeur et que vous n'avez pas fourni de valeur par défaut.
<code>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</code>	Détermine si le provisionnement dynamique est utilisé sur les ressources de calcul ESX utilisant le stockage local ou iSCSI. Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour utiliser le provisionnement standard. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Admin.CustomizeGuestOSDelay</code>	<p>Spécifie la durée d'attente après le provisionnement et avant de démarrer la personnalisation du système d'exploitation invité. Cette valeur doit être dans le format HH:MM:SS. Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute (00:01:00). Si vous choisissez de ne pas inclure cette propriété personnalisée, le provisionnement peut échouer si la machine virtuelle redémarre avant que les éléments de travail de l'agent invité soient terminés, ce qui entraîne l'échec du provisionnement.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.NetworkInterfaceType</code>	<p>Indique le type d'adaptateur réseau pris en charge et émulé par le système d'exploitation invité. Utilisez cette propriété pour créer une nouvelle machine virtuelle et lui attribuer un type d'adaptateur spécifique pouvant être utilisé par une opération de clonage de modèle. Utilisez cette propriété pour modifier les paramètres réseau d'une machine virtuelle venant d'être provisionnée. Les options suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ E1000 (par défaut)</li> <li>■ VirtIO</li> <li>■ RTL8139</li> <li>■ RTL8139 VirtIO</li> </ul>
<code>VirtualMachine.Admin.Name</code>	<p>Spécifie le nom de la machine générée pour vSphere, par exemple CodyVM01. Lors de la création de workflows personnalisés ou de plug-ins pour personnaliser le nom d'une machine virtuelle, définissez cette propriété pour qu'elle corresponde au nom de la machine virtuelle. Il s'agit d'une propriété d'entrée interne pour que l'agent attribue un nom à la machine virtuelle.</p> <p><b>Remarque</b> Cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p> <p>La valeur spécifiée dans le Blueprint n'a aucune incidence sur cette propriété. Cette propriété n'est pas destinée à être utilisée pour inviter l'utilisateur. Pour inviter l'utilisateur, utilisez la propriété <code>HostName</code>. Si la propriété est définie lors de l'exécution, le nom du conteneur qui est créé dans l'hyperviseur peut ne pas correspondre au nom d'enregistrement de l'élément.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Admin.UUID</code>	Spécifie l'UUID de la machine. La valeur est enregistrée par l'agent invité lors de la création de la machine, puis devient une valeur en lecture seule. La valeur dans le Blueprint ou le groupe de propriétés n'a pas d'incidence sur cette propriété.
<code>VirtualMachine.Admin.AgentID</code>	Spécifie l'UUID de l'agent invité. La valeur est enregistrée par l'agent invité lors de la création de la machine, puis devient une valeur en lecture seule. La valeur dans le Blueprint ou le groupe de propriétés n'a pas d'incidence sur cette propriété.
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.
<code>VirtualMachine.Admin.Approver</code>	Spécifie le nom d'utilisateur du gestionnaire de groupe qui a approuvé la demande de machine.
<code>VirtualMachine.Admin.Description</code>	Spécifie la description de la machine qui a été entrée ou modifiée par son propriétaire ou par un administrateur.
<code>VirtualMachine.Admin.EncryptPasswords</code>	Si cette propriété est définie sur True, spécifie que les mots de passe d'administrateur sont chiffrés.
<code>VirtualMachine.Admin.AdministratorEmail</code>	Spécifie les adresses e-mail des gestionnaires ou les comptes Active Directory du groupe d'activité du Blueprint de provisionnement. Les adresses e-mail multiples sont séparées par une virgule, par exemple <code>JoeAdmin@VMware.com,WeiLeeMgr@VMware.com</code>
<code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code>	Spécifie l'espace disque total que la machine utilise, en incluant tous les disques spécifiés par les propriétés <code>VirtualMachine.DiskN.Size</code> et le fichier d'échange spécifié par la propriété <code>VMware.Memory.Reservation</code> .

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VirtualMachine.Admin.Hostname	<p>Indique à l'administrateur quel hôte est utilisé pour le provisionnement de la machine sur le point de terminaison. La valeur spécifiée est mise en œuvre sur la machine et est renseignée lors de la collecte des données. Par exemple, si la ressource de calcul d'une machine est modifiée, un agent proxy met à jour la valeur de la propriété VirtualMachine.Admin.Hostname de la machine.</p> <p><b>Remarque</b> il s'agit d'une propriété de sortie interne de l'agent qui est renseignée lors du processus de collecte des données et qui identifie l'hôte sur lequel une machine réside.</p>
VirtualMachine.Admin.ClusterName	<p>Indique à l'administrateur quel cluster contient la ressource de calcul que la machine doit utiliser.</p> <p><b>Remarque</b> Il s'agit d'une propriété de sortie interne de l'agent qui est renseignée lors du processus de collecte des données et qui identifie le cluster dans lequel une machine réside.</p>
VirtualMachine.Admin.ApplicationID	Répertorie les identifiants d'application qui peuvent être attribués à une machine.
VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins	<p>Définissez cette propriété sur True (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine, spécifié par la propriété VirtualMachine.Admin.Owner, au groupe d'administrateurs local sur la machine.</p> <p>Cette propriété n'est pas disponible pour le provisionnement par clonage.</p>
VirtualMachine.Admin.AllowLogin	<p>Définissez cette propriété sur True (valeur par défaut) pour ajouter le propriétaire de la machine au groupe d'utilisateurs du bureau à distance local, spécifié par la propriété VirtualMachine.Admin.Owner.</p>
VirtualMachine.Admin.DiskInterfaceType	<p>Indique le type de lecteurs de disque. Les lecteurs de disque suivants sont pris en charge :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ IDE (par défaut)</li> <li>■ VirtIO</li> </ul> <p>Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VirtualMachine.Admin.ForceHost	<p>Spécifie le nom de l'hôte ESX. La propriété est respectée uniquement si la valeur VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy est définie sur EXACT_MATCH.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p> <hr/> <p>Lors d'un provisionnement à partir d'un cluster vSphere, vous pouvez utiliser la propriété VirtualMachine.Admin.ForceHost pour spécifier l'hôte sur lequel une machine doit être provisionnée. Cette propriété est utilisée uniquement si DRS n'est pas défini sur Automatique pour le cluster. Si DRS est activé sur le cluster et s'il est défini sur Automatique, vSphere déplace la machine provisionnée lorsqu'elle est redémarrée.</p>
VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy	<p>Vous pouvez définir cette valeur sur EXACT_MATCH pour que la machine soit placée sur l'hôte spécifié par la propriété VirtualMachine.Admin.ForceHost. Si l'hôte n'est pas disponible, la requête échoue. Si un hôte n'est pas spécifié, l'hôte disponible suivant est sélectionné. Si cette propriété est définie sur EXACT_MATCH, une erreur survient si la mémoire de l'hôte spécifié est insuffisante ou si celui-ci est en mode de maintenance.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> Cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p>
VirtualMachine.Agent.CopyToDisk	<p>Définissez cette propriété sur True (valeur par défaut) pour copier le fichier exécutable de l'agent invité dans %System-Drive %\VRM\Build\Bin sur le disque de la machine.</p>
VirtualMachine.Agent.GuiRunOnce	<p>Définissez cette propriété sur True pour inclure l'exécution de l'agent invité dans la section run once de SysPrep.inf. Définissez cette propriété sur False pour que l'agent Linux arrête le workflow de provisionnement.</p>
VirtualMachine.Agent.Reboot	<p>Définissez cette propriété sur True (valeur par défaut) pour spécifier que l'agent invité redémarre la machine après l'installation du système d'exploitation invité.</p>
VirtualMachine.CDRom.Attach	<p>Définissez cette propriété sur False pour provisionner la machine sans périphérique de CD-ROM. La valeur par défaut est True.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VirtualMachine.CPU.Count	<p>Spécifie le nombre de CPU, par exemple 2, alloués à une machine. La valeur par défaut est la valeur spécifiée par le paramètre de CPU dans le Blueprint.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> la valeur de cette propriété personnalisée est remplacée par la valeur de CPU dans le Blueprint lors du premier provisionnement de la machine.</p> <hr/>
VirtualMachine.Customize.WaitComplete	<p>Définissez cette propriété sur True pour empêcher le workflow d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations n'ont pas été effectuées.</p> <hr/>
VirtualMachine.DiskN.Letter	<p>Spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage du disque d'une machine N. La valeur par défaut est C. Par exemple, pour spécifier la lettre D pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur VirtualMachine.Disk1.Letter et entrez la valeur D. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, cette valeur spécifie la lettre de lecteur ou le point de montage sous lequel un disque supplémentaire N est monté par l'agent invité dans le système d'exploitation hôte.</p> <hr/>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	<p>Définit la taille en Go du disque <i>N</i>. Par exemple, pour donner une taille de 150 Go à un disque <i>G</i>, définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> et entrez la valeur 150. La numérotation des disques doit être séquentielle. Par défaut, une machine comporte un disque identifié par <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code>, où la taille est spécifiée par la valeur de stockage dans le Blueprint à partir duquel la machine est provisionnée. La valeur de stockage sur l'interface utilisateur du Blueprint remplace la valeur dans la propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code>. La propriété <code>VirtualMachine.Disk0.Size</code> n'est pas disponible comme propriété personnalisée en raison de sa relation avec l'option de stockage sur le Blueprint. Des disques supplémentaires peuvent être ajoutés en spécifiant <code>VirtualMachine.Disk1.Size</code>, <code>VirtualMachine.Disk2.Size</code>, etc. <code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code> représente toujours le total des propriétés <code>.DiskN.Size</code> plus l'allocation de taille <code>VMware.Memory.Reservation</code>.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code>	<p>Désactive l'option de modification d'un disque spécifique lors de la reconfiguration d'une machine. Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour désactiver l'affichage de l'option permettant de modifier un volume spécifique. La valeur <code>True</code> respecte la casse. La valeur <i>N</i> est l'index du disque basé sur 0.</p> <p>Vous pouvez également définir la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.DiskN.IsFixed</code> sur <code>True</code> dans la table <code>VirtualMachineProperties</code> dans la base de données ou utiliser l'API du référentiel pour spécifier une valeur d'URI telle que <code>../Repository/Data/ManagementModelEntities.svc/VirtualMachines(guid'60D93A8A-F541-4CE0-A6C6-78973AC0F1D2')/VirtualMachineProperties</code>.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	<p>Spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i>. La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée conjointement avec un agent invité, spécifie le nom d'un disque de machine <i>N</i> au sein du système d'exploitation invité.</p>



**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> est actif. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> n'est pas actif.
<code>VirtualMachine.DiskN.FS</code>	Spécifie le système de fichiers du disque de machine <i>N</i> . Les options sont NTFS (par défaut), FAT et FAT32.
<code>VirtualMachine.DiskN.Percent</code>	Spécifie le pourcentage du disque <i>N</i> qui doit être formaté par un agent invité pour l'utilisation de la machine. La machine ne peut pas utiliser la partie restante du disque.
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	<p>Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <i>N</i>. Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <i>N</i> dans le nom de la propriété et spécifiez un nom de stratégie de réservation de stockage comme valeur. Cette propriété est équivalente au nom de la stratégie de réservation de stockage spécifié sur le Blueprint. La numérotation des disques doit être séquentielle. Cette propriété est valide pour toutes les réservations virtuelles et vCloud. Cette propriété n'est pas valide pour les réservations physiques, Amazon ou OpenStack.</p> <p>Vous pouvez utiliser <code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode</code> pour empêcher l'échec du provisionnement en cas d'espace insuffisant sur les banques de données dans une stratégie de réservation de stockage. Utilisez cette propriété personnalisée pour permettre à vRealize Automation de choisir une banque de données à l'extérieur de la stratégie de réservation de stockage spécifiée lorsqu'il ne reste pas suffisamment d'espace sur les banques de données incluses dans la stratégie.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode</code>	Alloue le disque <i>N</i> à la meilleure stratégie de réservation de stockage disponible.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VirtualMachine.DiskN.Storage	Spécifie la banque de données dans laquelle le disque de machine <i>N</i> doit être placé, par exemple DATASTORE01. Cette propriété est utilisée également pour ajouter une banque de données unique à un Blueprint de clone lié. <i>N</i> est l'index (commençant par 0) du volume à attribuer. Entrez le nom de la banque de données à attribuer au volume. Il s'agit du nom de banque de données tel qu'il apparaît dans le chemin de stockage sur la page Modifier la ressource de calcul. La numérotation des disques doit être séquentielle.
VirtualMachine.DiskN.VMwareType	<p>Spécifie le mode VMware du disque de machine <i>N</i>. Les options suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ permanent</li> <li>■ independent_persistent</li> <li>■ independent_nonpersistent</li> </ul> <p>Si vous définissez cette propriété personnalisée sur independent_persistent ou independent_nonpersistent, les utilisateurs doivent mettre leur machine sous tension avant d'utiliser vRealize Automation pour prendre un snapshot.</p> <p><b>Remarque</b> cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p> <p>Pour des informations détaillées, reportez-vous à l'aide sur l'objet de données VirtualDeviceDeviceBackingOption dans <i>la documentation sur VMware vSphere Web Services SDK</i>.</p>
VirtualMachine.EPI.Type	<p>Spécifie le type d'infrastructure de provisionnement externe.</p> <p>Définissez cette propriété sur BMC pour l'intégration de BMC BladeLogic.</p> <p>Définissez cette propriété sur CitrixProvisioning pour l'intégration de serveur de provisionnement Citrix.</p>
VirtualMachine.EULA.AcceptAll	Définissez cette propriété sur True pour spécifier que tous les CLUF pour les modèles de machine virtuelle des points de terminaison vCloud Air ou vCloud Director soient acceptés lors du provisionnement.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Host.TpmEnabled</code>	<p>Limite le placement des machines virtuelles aux hôtes sur lesquels un périphérique de module de protection sécurisé (TPM) est installé et reconnu par ESX et vSphere. La valeur par défaut est <code>False</code>.</p> <p>Un périphérique TPM doit être installé sur tous les hôtes dans un cluster. Si aucun hôte ou cluster acceptable n'est trouvé, la machine ne peut pas être provisionnée tant que cette propriété n'a pas été supprimée.</p>
<code>VirtualMachine.Memory.Size</code>	<p>Spécifie la taille de la mémoire de la machine en Mo, comme 1024. La valeur par défaut est celle qui est spécifiée par le paramètre de mémoire dans le Blueprint.</p> <p><b>Remarque</b> ce paramètre de propriété personnalisée est remplacé par le paramètre de mémoire dans le Blueprint lors du premier provisionnement de la machine.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code>	<p>Spécifie l'adresse IP du périphérique réseau <i>N</i> dans une machine provisionnée avec une adresse IP statique.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code>	<p>Spécifie comment l'allocation d'adresse IP est fournie au fournisseur réseau, où le réseau <i>N</i> est le numéro du réseau, commençant par 0. Les valeurs suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ DHCP</li> <li>■ Statique</li> <li>■ MANUEL (disponible pour vCloud Air et vCloud Director uniquement)</li> </ul> <p>La valeur MANUEL requiert également la spécification d'une adresse IP.</p> <p>Cette propriété est disponible pour la configuration des composants de machine vCloud Air, vCloud Director et vSphere dans le Blueprint. Reportez-vous également à <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code></p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code>	<p>Indique si l'adresse MAC du périphérique réseau <i>N</i> est générée ou définie par l'utilisateur (statique). Cette propriété est disponible pour le clonage.</p> <p>La valeur par défaut est générée. Si la valeur est statique, vous devez également utiliser <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code> pour spécifier l'adresse MAC.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddress</code>	<p>Spécifie l'adresse MAC d'un périphérique réseau <i>N</i>. Cette propriété est disponible pour le clonage.</p> <p>Si la valeur de <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> est générée, cette propriété contient l'adresse générée.</p> <p>Si la valeur de <code>VirtualMachine.NetworkN.MacAddressType</code> est statique, cette propriété spécifie l'adresse MAC. Pour les machines provisionnées sur les hôtes de serveur ESX, l'adresse doit être dans la plage spécifiée par VMware. Pour des informations détaillées, reportez-vous à la documentation vSphere.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>	<p>Spécifie le nom du réseau auquel se connecter, par exemple le périphérique réseau <i>N</i> auquel une machine est associée. Ceci est équivalent à une carte d'interface réseau (NIC).</p> <p>Par défaut, un réseau est attribué à partir des chemins d'accès réseau disponibles dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée. Reportez-vous également à <code>VirtualMachine.NetworkN.AddressType</code></p> <p>Vous pouvez vous assurer qu'un périphérique réseau est connecté à un réseau spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un réseau dans une réservation disponible. Par exemple, si vous attribuez des propriétés pour <i>N</i>= 0 et 1, vous obtenez 2 cartes NIC et leur valeur attribuée, à condition que le réseau soit sélectionné dans la réservation associée.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Vous pouvez ajouter cette propriété à un composant de machine vCloud Air ou vCloud Director dans un Blueprint.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.PortID</code>	<p>Spécifie l'ID de port qui doit être utilisé pour le périphérique réseau <i>N</i> lorsqu'un groupe dvPort est utilisé avec un commutateur distribué vSphere.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>	<p>Spécifie le nom d'un profil réseau à partir duquel une adresse IP statique doit être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> ou à partir duquel obtenir la plage d'adresses IP statiques pouvant être attribuée au périphérique réseau <i>N</i> d'une machine clonée, où <i>N</i>=0 pour le premier périphérique, 1 pour le second, etc.</p> <p>Si un profil réseau est spécifié dans le chemin d'accès réseau dans la réservation dans laquelle la machine est provisionnée, une adresse IP statique est attribuée à partir de ce profil réseau. Vous pouvez vous assurer qu'une adresse IP statique est attribuée à partir d'un profil spécifique en définissant la valeur de cette propriété sur le nom d'un profil réseau.</p> <p>Notez que si la valeur de cette propriété est modifiée après l'affectation du réseau, cela n'a aucune incidence sur les valeurs d'adresse IP attendues pour les machines désignées.</p> <p>Avec le provisionnement WIM de machines virtuelles, vous pouvez utiliser cette propriété pour spécifier un profil réseau et une interface réseau ou utiliser la section Réseau sur la page Réservation virtuelle. Vous pouvez également attribuer l'interface réseau à un réseau virtuel en utilisant la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.NetworkN.Name</code>.</p> <p>Les attributs suivants du profil réseau sont disponibles pour permettre l'attribution d'adresse IP statique dans un Blueprint de clonage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.Gateway</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</code></li> <li>■ <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code></li> </ul> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
	<p>une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Vous ne pouvez pas utiliser cette propriété personnalisée pour définir un nom de profil réseau NAT à la demande ou un nom de profil réseau acheminé à la demande. Du fait que les noms de profils réseau à la demande sont générés au moment de l'allocation (au cours du provisionnement), leurs noms sont inconnus lors de la création ou de la modification du Blueprint. Pour spécifier les informations sur le réseau à la demande NSX, utilisez le composant réseau applicable dans le canevas de conception du Blueprint pour vos composants de machine vSphere.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SubnetMask</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.Gateway</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryDns</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryDns</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.PrimaryWins</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.SecondaryWins</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSuffix</li> <li>■ VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</li> </ul>	<p>Configure les attributs du profil réseau spécifié dans VirtualMachine.NetworkN.ProfileName.</p> <p>Les propriétés personnalisées VirtualMachine.NetworkN sont destinées à être spécifiques aux Blueprints et aux machines individuels. Lorsqu'une machine est demandée, l'allocation de réseau et d'adresse IP est effectuée avant que la machine soit attribuée à une réservation. Étant donné qu'il n'est pas garanti que les Blueprints soient alloués à une réservation spécifique, n'utilisez pas cette propriété dans une réservation.</p> <p>Lorsque vous spécifiez les valeurs de plusieurs suffixes de recherche DNS à l'aide de VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes, vous pouvez utiliser des virgules pour séparer les valeurs dans un déploiement de Windows.</p>
VirtualMachine.Rdp.File	<p>Spécifie le fichier RDP qui contient les paramètres à utiliser lors de l'ouverture d'un lien RDP vers la machine. Cette propriété peut être utilisée avec, ou comme alternative à, VirtualMachine.Rdp.SettingN. Le fichier doit être situé dans l'annuaire d'installation du serveur vRealize Automation, par exemple %SystemDrive%\Program Files x86\VMware\VCAC\Server\Rdp\console.rdp .</p> <p>Vous devez créer l'annuaire Rdp.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Rdp.SettingN</code>	<p>Configure les paramètres RDP spécifiques. <i>N</i> est un numéro unique permettant de distinguer les paramètres RDP. Par exemple, pour spécifier le niveau d'authentification de telle sorte qu'aucune exigence d'authentification ne soit spécifiée, définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Rdp.Setting1</code> et définissez la valeur sur le niveau d'authentification :i:3. Utilisez cette propriété pour ouvrir un lien RDP pour spécifier les paramètres.</p> <p>Pour obtenir la liste des paramètres disponibles et la syntaxe correcte, reportez-vous à la documentation RDP Microsoft Windows.</p>
<code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu</code>	<p>Définissez cette propriété pour spécifier que l'action de reconfiguration de machine redémarre la machine spécifiée. Par défaut, l'action de reconfiguration de machine ne redémarre pas la machine.</p> <p>Si un ajout à chaud de CPU, de mémoire ou de stockage est effectué, l'action de reconfiguration de la machine échoue et la machine n'est pas redémarrée, sauf si le paramètre <code>Hot Add</code> est activé dans vSphere pour la machine ou le modèle. Vous pouvez ajouter la propriété <code>VirtualMachine.Reconfigure.DisableHotCpu=true</code> à un composant de machine dans un Blueprint vRealize Automation pour désactiver le paramètre <code>Hot Add</code> et forcer la machine à redémarrer quel que soit le paramètre vSphere <code>Hot Add</code>. Cette propriété personnalisée est disponible uniquement pour les types de machine qui prennent en charge la reconfiguration de matériel (machines vSphere, vCloud Air et vCloud Director).</p>
<code>VirtualMachine.Request.Layout</code>	<p>Spécifie la disposition de propriété qui doit être utilisée dans la page de demande de machine virtuelle. La valeur doit correspondre au nom de la disposition à utiliser.</p>
<code>VirtualMachine.SoftwareN.Name</code>	<p>Spécifie le nom descriptif d'une application logicielle <i>N</i> ou d'un script d'installation ou d'exécution lors du provisionnement. Cette propriété est facultative et sert uniquement à des fins d'information. Elle ne remplit aucune fonction réelle pour le workflow de clone amélioré ou l'agent invité, mais elle est utile pour une sélection de logiciels personnalisée dans une interface utilisateur ou pour les rapports d'utilisation des logiciels.</p>



Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès complet à un script d'installation d'application. Le chemin doit être un chemin absolu valide tel qu'il est détecté par le système d'exploitation invité et doit inclure le nom d'un fichier de script.</p> <p>Vous pouvez transmettre les valeurs de propriété personnalisée comme paramètres au script en insérant <code>{CustomPropertyName}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée <code>ActivationKey</code> dont la valeur est 1234, le chemin d'accès au script est <code>D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}</code>. L'agent invité exécute la commande <code>D:\InstallApp.bat -key 1234</code>. Votre fichier de script peut alors être programmé pour accepter et utiliser cette valeur.</p> <p>Insérez <code>{Owner}</code> pour transmettre le nom du propriétaire de la machine au script.</p>
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOName</code>	<p>Spécifie le chemin d'accès et le nom du fichier ISO par rapport à la racine de la banque de données. Le format est <code>/nom_fichier/nom_sous-dossier/nom_fichier.iso</code>. Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.</p>
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation</code>	<p>Spécifie le chemin de stockage contenant le fichier image ISO qui doit être utilisé par l'application ou le script. Formatez le chemin d'accès tel qu'il apparaît dans la réservation d'hôte, par exemple <code>netapp-1:it_nfs_1</code>. Si aucune valeur n'est spécifiée, le fichier ISO n'est pas monté.</p>
<code>VirtualMachine.Storage.Name</code>	<p>Identifie le chemin de stockage sur lequel la machine réside. La valeur par défaut est celle qui est spécifiée dans la réservation qui a été utilisée pour provisionner la machine.</p>
<code>VirtualMachine.Storage.AllocationType</code>	<p>Stocke les groupes collectés dans une banque de données unique. Un environnement distribué stocke les disques en répétition alternée.</p>
<code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code>	<p>Si cette propriété est définie sur <code>True</code>, l'automatisation du cluster de stockage n'est pas activée. Si elle est définie sur <code>False</code>, l'automatisation du cluster de stockage est désactivée sur la machine. Le type d'automatisation du cluster de stockage est déterminé par la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code>.</p>

Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior	<p>Spécifie un type de comportement SDRS lorsque la propriété VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled est définie sur True.</p> <p>Les valeurs de type de comportement disponibles sont automatisées ou manuelles.</p> <p>Les propriétés VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled et VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior sont définies après le provisionnement de la machine et une fois que la collecte des données d'inventaire a été effectuée. Si l'automatisation est désactivée, le paramètre VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior n'est pas présent sur la machine.</p>
VirtualMachine.Storage.ReserveMemory	<p>Définissez cette propriété sur True pour gérer l'allocation de stockage vSwap pour garantir la disponibilité et définir l'allocation dans la réservation. L'allocation vSwap est prise en considération lorsque vous créez ou reconfigurez une machine virtuelle. La vérification d'allocation vSwap est disponible uniquement pour les points de terminaison vSphere.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> si vous ne spécifiez pas la propriété personnalisée VirtualMachine.Storage.ReserveMemory lorsque vous créez ou provisionnez la machine à partir de vRealize Automation, la disponibilité de l'espace d'échange n'est pas garantie. Si vous ajoutez la propriété pour une machine déjà provisionnée, et si la réservation allouée est pleine, le stockage alloué dans la réservation peut dépasser le stockage alloué réel.</p>
VirtualMachine.VDI.Type	<p>Spécifie le type d'infrastructure de poste de travail virtuel.</p> <p>Pour le provisionnement XenDesktop, définissez cette propriété sur XenDesktop.</p>
VMware.AttributeN.Name	<p>Spécifie le nom d'un attribut dans vRealize Orchestrator Par exemple, elle spécifie la valeur de l'attribut utilisé dans la propriété VMware.AttributeN.Name. Remplacez la lettre <i>N</i> par un numéro, commençant par 0 et augmentant pour chaque attribut à définir.</p>

Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
VMware.AttributeN.Value	Spécifie la valeur de l'attribut utilisé dans la propriété VMware.AttributeN.Name. Remplacez la lettre <i>N</i> par un numéro, commençant par 0 et augmentant pour chaque attribut à définir.
VMware.Endpoint.Openstack.Release	Spécifie la version d'OpenStack, Havana ou Icehouse par exemple, lors de la création d'un point de terminaison OpenStack. Obligatoire pour OpenStack 6.2 et le provisionnement laas ultérieur.
VMware.Hardware.Version	Spécifie la version matérielle de machine virtuelle qui doit être utilisée pour les paramètres vSphere. Les valeurs prises en charge actuellement sont vmx-04, vmx-07, vmx-08, vmx-09 et vmx-10. Cette propriété s'applique aux workflows de création et de mise à jour de machine virtuelle et est disponible uniquement pour les Blueprints de workflow de base.
VMware.VirtualCenter.OperatingSystem	<p>Spécifie la version du système d'exploitation invité vCenter Server (VirtualMachineGuestOsIdentifier) avec laquelle vCenter Server crée la machine. Cette version de système d'exploitation doit correspondre à la version du système d'exploitation qui sera installé sur la machine provisionnée. Les administrateurs peuvent créer des groupes de propriétés en utilisant un des différents ensembles de propriétés, VMware[OS_Version]Properties par exemple, qui sont prédéfinis pour inclure les valeurs VMware.VirtualCenter.OperatingSystem correctes. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.</p> <p>Lorsque cette propriété a une valeur autre que Windows, l'option de l'interface utilisateur <b>Se connecter via RDP</b> est désactivée. La propriété peut être utilisée dans un Blueprint virtuel, dans le cloud ou physique.</p> <p>Pour obtenir des informations complémentaires, reportez-vous au type d'énumération VirtualMachineGuestOsIdentifier dans la documentation API/SDK vSphere. Pour obtenir la liste des valeurs acceptées actuellement, reportez-vous à la documentation vCenter Server.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VMware.SCSI.Type	<p>Pour les composants de machine vCloud Air, vCloud Director ou vSphere dans des blueprints, spécifie le type de machine SCSI en utilisant une des valeurs sensibles à la casse suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ buslogic Utiliser l'émulation BusLogic pour le disque virtuel.</li> <li>■ lsilogic Utiliser l'émulation LSILogic pour le disque virtuel (valeur par défaut).</li> <li>■ lsilogicsas Utiliser l'émulation LSILogic SAS 1068 pour le disque virtuel.</li> <li>■ pvscsi Utiliser l'émulation de paravirtualisation pour le disque virtuel.</li> <li>■ aucun Utilisez cette valeur si aucun contrôleur SCSI n'existe pour cette machine.</li> </ul> <p>La propriété VMware.SCSI.Type n'est pas disponible pour être utilisée avec le workflow de provisionnement CloneWorkflow. Si vous spécifiez un workflow de provisionnement CloneWorkflow lors de la configuration du composant de machine dans le canevas de conception du Blueprint, vous ne pouvez pas utiliser la propriété VMware.SCSI.Type .</p>
VMware.SCSI.Sharing	<p>Spécifie le mode de partage du bus SCSI VMware de la machine. Les valeurs possibles sont basées sur la valeur ENUM VirtualSCSISharing et incluent noSharing, physicalSharing et virtualSharing.</p> <p>Si vous spécifiez un workflow de provisionnement CloneWorkflow lors de la configuration du composant de machine dans le canevas de conception du Blueprint, la propriété VMware.SCSI.Sharing n'est pas disponible.</p> <p>La propriété VMware.SCSI.Sharing n'est pas disponible pour être utilisée avec le workflow de provisionnement CloneWorkflow. Si vous spécifiez un workflow de provisionnement CloneWorkflow lors de la configuration du composant de machine dans le canevas de conception du Blueprint, vous ne pouvez pas utiliser la propriété VMware.SCSI.Sharing .</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VMware.Memory.Reservation	Spécifie la taille du fichier d'échange de la machine, par exemple 1024.
VMware.Network.Type	<p>Spécifie le réseau à connecter à la machine virtuelle, tel que la réservation l'indique. L'adaptateur réseau de la machine doit être connecté à un réseau unique.</p> <p>Les valeurs de type d'adaptateur suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Flexible (valeur par défaut )</li> <li>■ VirtualPCNet32 (non compatible avec vSphere).</li> <li>■ E1000 ou VirtualE1000</li> <li>■ VMXNET ou VirtualVMXNET</li> <li>■ VMXNET2</li> <li>■ VMXNET3</li> </ul> <p>Définissez cette propriété sur E1000 lors du provisionnement de machines virtuelles 32 bits sur des ordinateurs hôtes ESX Server pour garantir que les machines sont créées avec l'adaptateur réseau correct. Cette propriété n'est pas utilisée pour le provisionnement physique.</p>
VMware.VCenterOrchestrator.EndpointName	Remplace un paramètre de point de terminaison spécifié ou indique qu'un point de terminaison spécifique doit être utilisé lors du processus de provisionnement IaaS vRealize Automation. La valeur de cette propriété peut être définie sur un point de terminaison vRealize Orchestrator applicable, comme un composant VRO externe, disponible dans l'environnement.
VMware.VirtualCenter.Folder	Spécifie le nom du dossier d'inventaire dans le centre de données dans lequel la machine virtuelle doit être placée. La valeur par défaut est VRM, qui est également le dossier vSphere dans lequel vRealize Automation place les machines provisionnées si la propriété n'est pas utilisée. Cette valeur peut être un chemin d'accès avec plusieurs dossiers, par exemple production\serveurs de messagerie. Si le dossier n'existe pas, un agent proxy crée le dossier spécifié dans vSphere. Les noms de dossier sont sensibles à la casse. Cette propriété est disponible pour le provisionnement virtuel.

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VDI.Server.Website	<p>Spécifie le nom du serveur du site d'interface Web Citrix qui doit être utilisé lors de la connexion à la machine. Si la valeur de VDI.Server.Name est une batterie de serveurs XenDesktop, cette propriété doit avoir une valeur appropriée pour que le propriétaire de la machine puisse se connecter à la machine en utilisant XenDesktop. Si cette propriété n'est pas spécifiée, la propriété VDI.Server.Name détermine le contrôleur de remise de poste de travail auquel se connecter, qui doit être le nom d'un serveur qui héberge un contrôleur de remise de poste de travail.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> si l'interface Web (WI) Citrix a été remplacée par StoreFront (SF), vous pouvez utiliser cette propriété au lieu de VDI.Server.Name pour vous connecter au serveur XenDesktop. Un exemple de valeur est VDI.Server.Website=sqa-xddc-7.sqa.local/Citrix/StoreWeb. Consultez VDI.Server.Name pour plus d'informations.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VDI.Server.Name	<p>Spécifie le nom du serveur, qui héberge le contrôleur de remise de poste de travail, avec lequel s'enregistrer, ou le nom d'une batterie de serveurs XenDesktop contenant des contrôleurs de remise de bureau de travail avec lesquels s'enregistrer.</p> <p>Si la valeur est un nom de batterie de serveurs XenDesktop, la valeur de la propriété VDI.Server.Website doit être l'URL d'un site d'interface Web Citrix qui doit être utilisé lors de la connexion à la machine.</p> <p>Si la valeur est un nom de serveur, et qu'au moins un agent VDI XenDesktop a été installé sans spécifier de serveur de contrôleur de remise de poste de travail, cette valeur envoie la requête vers le serveur souhaité. Si la valeur est un nom de serveur, et que seuls des agents VDI XenDesktop dédiés pour des serveurs DDC spécifiques ont été installés, cette valeur doit correspondre exactement au nom du serveur configuré pour un agent dédié.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> pour des informations plus détaillées sur la procédure à suivre pour que StoreFront soit la page par défaut dans IIS, reportez-vous à la documentation Citrix. Voir aussi VDI.Server.Website.</p> <hr/> <p><b>Remarque</b> les modifications apportées dans le protocole d'interface Web Citrix ont eu une incidence sur la manière dont la valeur par défaut VDI.Server.Name est reconnue. La valeur de la propriété VDI.Server.Name est utilisée comme chaîne de connexion par défaut pour ouvrir l'interface Web Citrix lorsque les utilisateurs se connectent à un poste de travail virtuel. Il s'agit toujours du DNS/IP du serveur XD. Si cette valeur ne permet pas de se connecter à l'interface Citrix, vous ne pouvez pas accéder à vos machines virtuelles. Cependant, vous pouvez utiliser la propriété personnalisée VDI.Server.Website lorsque l'interface Web Citrix est hébergée sur un autre serveur que le serveur XenDesktop. Lorsque cette propriété est présente sur la machine virtuelle, elle est utilisée au lieu de VDI.Server.Name.</p>

**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
VDI.Server.Group	<p>Pour XenDesktop 5, spécifie le nom du groupe XenDesktop auquel les machines doivent être ajoutées et le nom du catalogue auquel le groupe appartient, dans le format <i>nom_groupe;nom_catalogue</i>.</p> <p>Pour XenDesktop 4, spécifie le nom du groupe XenDesktop auquel les machines doivent être ajoutées. Les groupes prédéfinis XenDesktop 4 sont pris en charge.</p>
VDI.ActiveDirectory.Interval	Spécifie une valeur d'intervalle facultative dans le format d'un intervalle de temps pour la vérification de l'enregistrement dans Active Directory d'une machine d'infrastructure de poste de travail virtuel. La valeur par défaut est 00:00:15 (15 secondes).
VDI.ActiveDirectory.Timeout	Spécifie une valeur facultative de délai d'attente avant de tenter à nouveau l'enregistrement dans Active Directory. La valeur par défaut est 00:00:15 (30 minutes).
VDI.ActiveDirectory.Delay	Spécifie une valeur facultative de délai dans le format d'un intervalle de temps entre l'ajout d'une machine à Active Directory et l'initiation de l'enregistrement XenDesktop. La valeur par défaut est 00:00:05 (5 secondes).
Vrm.DataCenter.Policy	<p>Spécifie si le provisionnement doit utiliser une ressource de calcul associée à un emplacement spécifique ou si n'importe quel emplacement convient. Pour activer cette fonctionnalité, vous devez ajouter le centre de données à un fichier d'emplacement. Associez chaque ressource de calcul à un emplacement. Définissez cette propriété sur Exact (par défaut) pour provisionner une machine demandée sur une ressource de calcul associée à l'emplacement spécifié dans le Blueprint. La demande échoue si aucune réservation ne correspond à l'emplacement demandé. Si la propriété est absente, la valeur par défaut Exact est utilisée.</p> <p>Définissez cette propriété sur NonExact pour provisionner une machine demandée sur une ressource de calcul disposant d'une capacité suffisante et associée à l'emplacement spécifié dans le Blueprint. Si cette ressource de calcul n'est pas disponible, utilisez la ressource de calcul disponible suivante avec une capacité suffisante sans tenir compte de l'emplacement.</p>



**Tableau 3-13. Tableau des propriétés personnalisées V (suite)**

Propriété	Description
Vrm.Software.IdNNNN Cette ligne est spécifique à BMC BladeLogic.	<p>Spécifie une tâche de logiciel ou une stratégie qui doit être appliquée à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint. Définissez la valeur sur job_type=job_path, où job_type est le chiffre qui représente le type de tâche BMC BladeLogic et job_path l'emplacement de la tâche dans BMC BladeLogic, par exemple 4=/Utility/putty. NNNN est un chiffre compris entre 1000 et 1999. La première propriété doit commencer par 1000, puis s'incrémenter dans l'ordre numérique à chaque propriété supplémentaire.</p> <div> 1 – AuditJob  2 – BatchJob  3 – ComplianceJob  4 – DeployJob  5 – FileDeployJob  6 – NSHScriptJob  7 – PatchAnalysisJob  8 – SnapshotJob </div>
Vrm.Software.IdNNNN Cette ligne est spécifique à HP Server Automation.	<p>(Facultatif) Spécifie une stratégie HP Server Automation qui doit être appliquée à toutes les machines provisionnées à partir du Blueprint. NNNN est un chiffre compris entre 1000 et 1999. La première propriété doit commencer par 1000, puis s'incrémenter dans l'ordre numérique à chaque propriété supplémentaire.</p>

## Table des propriétés personnalisées X

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par la lettre X.

**Tableau 3-14. Table des propriétés personnalisées X**

Propriété	Description
Xen.Platform.Viridian	Pour le provisionnement virtuel, définissez cette propriété sur False lorsque vous provisionnez des machines virtuelles Windows sur un hôte ou un pool XenServer. La valeur par défaut est True. Cette propriété n'est pas utilisée dans le provisionnement physique.

# Utilisation du dictionnaire des propriétés

# 4

Vous pouvez utiliser le dictionnaire des propriétés pour définir de nouvelles définitions de propriétés personnalisées et de groupes de propriétés.

Vous définissez une propriété pour prendre en charge un type de données spécifique et un style de contrôle de l'affichage au sein de ce type de données. Vous pouvez aussi créer des groupes de propriétés réutilisables pour simplifier l'ajout de plusieurs propriétés.

Ce chapitre aborde les rubriques suivantes :

- [Utilisation de définitions de propriété](#)
- [Utilisation de groupes de propriétés](#)

## Utilisation de définitions de propriété

De nombreuses propriétés personnalisées sont fournies avec vRealize Automation. Vous pouvez également définir de nouvelles propriétés pour créer des propriétés personnalisées uniques et fournir davantage de contrôle pour le provisionnement de machines.

Lorsque vous ajoutez une propriété à un Blueprint ou à une réservation, vous pouvez déterminer si un utilisateur doit être invité à entrer une valeur de propriété et si celle-ci doit être chiffrée.

Vous pouvez spécifier le rendu d'une propriété, par exemple si elle doit s'afficher en tant que case à cocher ou menu déroulant avec des valeurs obtenues auprès d'un workflow vRealize Orchestrator personnalisé.

Vous pouvez également utiliser des propriétés pour contrôler le fonctionnement de votre workflows personnalisé. Pour plus d'informations sur l'utilisation de vRealize Automation Designer pour définir et utiliser des workflows personnalisés, reportez-vous à *Extensibilité du cycle de vie*.

---

**Remarque** Pour éviter des conflits de noms avec les propriétés vRealize Automation personnalisées fournies, utilisez un préfixe standard et explicite pour le nom de toutes les propriétés que vous créez. Utilisez un préfixe tel que le nom de la fonctionnalité ou de l'entreprise suivi d'un point pour le nom de toutes les nouvelles propriétés. VMware réserve tous les noms de propriété ne contenant pas de point (.). Les noms de propriétés qui ne suivent pas cette recommandation peuvent créer des conflits avec les propriétés vRealize Automation personnalisées. Dans ce cas, les propriétés personnalisées de vRealize Automation priment sur les définitions de propriétés que vous créez.

---

La procédure suivante présente les différentes étapes menant à la création et à l'utilisation de nouvelles définitions de propriétés :

- 1 Créez une nouvelle définition de propriété et associez-la à un type de données autorisant un type de contenu spécifique, comme du contenu booléen ou entier. Utilisez une convention standard de dénomination pour le nom de la nouvelle propriété telle que *mon\_prefixe\_groupe.mon\_nom\_propriété*.
- 2 Associez une définition de propriété à un type d'affichage, comme une case à cocher ou un menu déroulant. Les types d'affichages disponibles découlent du type de données sélectionné.
- 3 Ajoutez la propriété à un Blueprint de manière individuelle ou dans le cadre d'un groupe de propriétés.  
  
Ajoutez la propriété à un Blueprint et spécifiez si la valeur de la propriété doit être chiffrée.  
  
Ajoutez la propriété à un Blueprint et spécifiez si l'utilisateur doit être invité à spécifier une valeur de propriété.
- 4 En tant que demandeur de machine, spécifiez une valeur requise si vous y êtes invité.

Vous pouvez également remplir la valeur de la propriété dans un menu déroulant à l'aide d'actions de script vRealize Orchestrator. Lorsque vous utilisez des actions de script vRealize Orchestrator, vous pouvez également remplir une valeur de menu déroulant en fonction des valeurs spécifiées pour une autre propriété.

## Créer une définition de propriété

Vous pouvez créer des définitions de propriété pour permettre des niveaux de personnalisation de vRealize Automation supplémentaires. Lorsque vous créez une définition de propriété, vous spécifiez un type de données pour la propriété, par exemple Chaîne, et un type d'affichage, par exemple E-mail.

Pour éviter tout conflit potentiel avec les propriétés personnalisées vRealize Automation fournies, utilisez le format d'attribution de nom *my\_prefix.my\_property\_name1*. Utilisez, par exemple, un préfixe standard et explicite, tel que le nom de la compagnie ou de la fonctionnalité, suivi d'un point (.) et d'un nom court mais représentatif. Les noms de propriétés que vous créez et qui ne suivent pas cette recommandation peuvent donner lieu à des conflits avec les propriétés personnalisées fournies par vRealize Automation. Dans ce cas, les propriétés vRealize Automation personnalisées priment sur les propriétés que vous créez.

### Prérequis

Connectez-vous à la console vRealize Automation en tant qu'**administrateur de locataire** ou **administrateur Fabric**.

### Procédure

- 1 Sélectionnez **Administration > Dictionnaire des propriétés > Définitions de propriétés**.
- 2 Cliquez sur **Nouveau (+)**.

- 3 Entrez le nom de la nouvelle définition de propriété dans la zone de texte **Nom**.

Utilisez une convention standard de dénomination pour le nom de la nouvelle propriété telle que *mon\_prefixe\_groupe.mon\_nom\_propriété*.

La valeur **Nom** est stockée de façon interne comme identifiant de propriété (ID).

- 4 Acceptez la valeur générée dans la zone de texte **Étiquette**.

La valeur **Étiquette** est automatiquement renseignée avec celle que vous avez entrée dans la zone de texte **Nom**. Si vous entrez une valeur **Étiquette** en premier, la zone de texte **Nom** est renseignée avec la même valeur.

La valeur **Étiquette** s'affiche dans l'interface utilisateur lors d'une demande de propriétés, par exemple lors de l'ajout d'une propriété à un Blueprint, comme nom de propriété.

La valeur **Étiquette** peut contenir une variété de caractères plus large que la valeur **Nom**.

- 5 Dans la section **Visibilité**, sélectionnez **Tous les locataires** ou **Ce locataire** pour déterminer où la propriété est disponible.

Si vous êtes connecté avec des privilèges d'administrateur de locataire uniquement, seule l'option **Ce locataire** est disponible. Si vous êtes connecté avec des privilèges d'administrateur Fabric uniquement, seule l'option **Tous les locataires** est disponible.

Vous ne pouvez pas modifier le paramètre **Tous les locataires** ou **Ce locataire** après avoir créé l'élément.

- 6 (Facultatif) Entrez une description de la propriété dans la zone de texte **Description**.

Décrivez l'objet de la définition de propriété de toute autre information utile concernant la propriété.

- 7 (Facultatif) Entrez une valeur dans la zone de texte **Index de classement**.

Le numéro que vous entrez contrôle la manière dont le nom de propriété s'affiche dans le formulaire de demande. Les règles de classement suivantes s'appliquent :

- L'index de classement s'applique uniquement aux propriétés configurées avec les paramètres **Inviter l'utilisateur** ou **Afficher dans le formulaire de demande**.
- Les propriétés possédant un index de classement s'affichent avant les autres.
- De plus, elles sont triées de la valeur d'index de classement la plus basse à la plus élevée. Les nombres négatifs sont autorisés.
- Toutes les propriétés sont triées par ordre alphabétique et celles qui possèdent un index de classement s'affichent avec celles qui n'en possèdent pas.
- Si deux propriétés possèdent la même valeur d'index de classement, elles sont ensuite triées par ordre alphabétique.

- 8 Sélectionnez un type de données de définition de propriété dans le menu déroulant **Type de données**.

**Tableau 4-1. Types de données de définition de propriété**

Type de données	Description
<b>Booléen</b>	Autorise une valeur booléenne. Les options de conseil d'affichage sont <b>Case à cocher</b> et <b>Oui/Non</b> .
<b>Date et heure</b>	Autorise une valeur entrée dans un format de date et d'heure. L'option de conseil d'affichage est <b>Sélecteur de date et d'heure</b> .
<b>Décimale</b>	Autorise une valeur d'entier ou décimale. Les options de conseil d'affichage sont <b>Menu déroulant</b> , <b>Curseur</b> et <b>Zone de saisie</b> .
<b>Entier</b>	Autorise une valeur d'entier. Les options de conseil d'affichage sont <b>Menu déroulant</b> , <b>Curseur</b> et <b>Zone de saisie</b> .
<b>Chaîne sécurisée</b>	Autorise du contenu sécurisé ou chiffré comme un mot de passe. L'option de conseil d'affichage est <b>Zone de saisie</b> .
<b>Chaîne</b>	Autorise une valeur de chaîne. Les options de conseil d'affichage sont <b>Menu déroulant</b> , <b>E-mail</b> , <b>Lien hypertexte</b> , <b>Zone de texte</b> et <b>Zone de saisie</b> .

- 9 Si l'option **Requis** est disponible, sélectionnez **Oui** ou **Non** dans le menu déroulant pour spécifier si une valeur doit être indiquée pour cette propriété.
- 10 Si l'option **Valeur minimale** est disponible, spécifiez une valeur minimale.
- 11 Sélectionnez un type de contrôle d'affichage pour cette propriété dans le menu déroulant **Conseil d'affichage**. Les options disponibles proviennent de votre sélection de **Type de données**.

**Tableau 4-2. Options de conseil d'affichage de la définition de propriété**

Option de conseil d'affichage	Description
<b>Case à cocher</b>	Fournit un seul contrôle de case à cocher.
<b>Sélecteur de date et d'heure</b>	Fournit un contrôle de date au format <i>YYYY-MM-DD</i> ou <i>MM/DD/YYYY</i> et une heure au format <i>HH:MM</i> sur 24 heures ou suivie d'AM ou PM.
<b>Liste déroulante</b>	Fournit un contrôle de menu déroulant.
<b>E-mail</b>	Fournit un contrôle d'e-mail.
<b>Lien hypertexte</b>	Affiche un lien avec le nom d'affichage de propriété comme texte du lien et la valeur de la propriété comme URL.
<b>Curseur</b>	Propose un curseur de commande pour une plage de valeurs.
<b>Zone de test</b>	Fournit une zone de texte dans laquelle entrer ou afficher des informations.

**Tableau 4-2. Options de conseil d'affichage de la définition de propriété (suite)**

Option de conseil d'affichage	Description
Zone de texte	Fournit une zone de texte dans laquelle entrer une valeur.
Oui/Non	Spécifie la valeur Oui ou Non.

**12** Dans la zone Valeurs, cliquez sur l'option **Valeurs prédéfinies**.

Cliquez sur **Nouveau** dans la zone **Valeurs prédéfinies** et ajoutez un nom de propriété et une valeur.

**13** (Facultatif) En option, cochez la case **Activer les valeurs personnalisées** pour permettre à l'utilisateur de spécifier des valeurs personnalisées en plus des valeurs prédéfinies.

**14** Cliquez sur **OK**.

La propriété est créée et disponible sur la page Définitions des propriétés.

## Utiliser une action de script vRealize Orchestrator pour renseigner une valeur de propriété

Vous pouvez renseigner une valeur de propriété dans un menu déroulant à l'aide des actions de script vRealize Orchestrator.

Vous pouvez définir une relation entre deux définitions de propriétés si vous renseignez les valeurs de la propriété dépendante à l'aide d'une action de script vRealize Orchestrator.

Vous pouvez lier une définition de propriété à une action de script vRealize Orchestrator, mais pas à un workflow vRealize Orchestrator.

### Prérequis

- Créez une action de script vRealize Orchestrator. Pour obtenir des informations sur le développement de workflows et la création et l'utilisation d'actions de scripts vRealize Orchestrator, reportez-vous à *Développement avec VMware vCenter Orchestrator*.
- Créez une nouvelle définition de propriété ou modifiez-en une existante. Reportez-vous à [Créer une définition de propriété](#).

La séquence de tâches suivante diffère de la séquence de tâches [Créer une définition de propriété](#) uniquement dans le sens que vous spécifiez la valeur **Afficher un conseil**.

### Procédure

- 1** Créez une nouvelle définition de propriété ou modifiez-en une existante.
  - a Vérifiez que la zone de texte **Nom** contient une valeur.
  - b Vérifiez que la zone de texte **Étiquette** contient une valeur.
  - c Vérifiez que la zone de texte **Type de données** contient **Décimale**, **Entier** ou **Chaîne**.
- 2** Cliquez dans la zone de texte **Afficher un conseil** et sélectionnez **Liste déroulante** dans le menu déroulant.

### 3 Cliquez sur l'option **Valeurs externes** dans la zone Valeurs.

Une page s'ouvre qui affiche des actions de script vRealize Orchestrator fournies et créées par un utilisateur.

### 4 Sélectionnez une action de script vRealize Orchestrator et cliquez sur **OK**.

Sélectionnez une action de script générée par un utilisateur vRealize Orchestrator qui correspond à votre propriété. Les actions de script vRealize Orchestrator fournies nécessitent ou génèrent généralement des valeurs complexes qui ne sont pas prises en charge par des définitions de propriétés vRealize Automation.

La grille de paramètres d'entrée affiche tous les paramètres disponibles pour l'action de script et qui peuvent être utilisés pour attribuer une valeur. L'une des colonnes porte l'étiquette Bind. Quand Bind n'est pas coché, l'action utilise la valeur littérale pour la transmettre comme valeur de ce paramètre. Quand Bind est coché, la valeur devient le nom du champ dont la valeur est utilisée pour ce paramètre.

Un menu déroulant affiche des définitions de propriétés disponibles pour faciliter la liaison à un champ connu. Vous pouvez sélectionner une valeur disponible ou entrer une propriété personnalisée différente.

### 5 Cliquez sur **OK**.

## Utilisation de groupes de propriétés

Vous pouvez créer des groupes de propriétés permettant de collecter des propriétés en une seule unité.

Les groupes de propriétés sont des groupes logiques et réutilisables de propriétés qui peuvent comprendre des définitions de propriété que vous avez créées ou des propriétés personnalisées qui sont fournies. Ils sont conçus pour simplifier le processus d'ajout de propriétés aux Blueprints ou autres éléments vRealize Automation pour lesquels ils sont disponibles. Ils permettent d'ajouter des groupes de propriétés logiques plus efficacement qu'en ajoutant des propriétés individuellement.

Un groupe de propriétés contient généralement des propriétés souvent utilisées ensemble. Par exemple, vous pouvez créer un groupe de propriétés nommé WimlImagingProperties qui contient des propriétés souvent utilisées pour le provisionnement WIM :

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

Vous pouvez aussi créer un groupe de propriétés pour le provisionnement de machine vCloud Air ou vCloud Director contenant les propriétés suivantes :

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

## Créer un groupe de propriétés

Vous pouvez organiser des propriétés personnalisées spécifiques en groupes de propriétés pour pouvoir ajouter plus facilement plusieurs propriétés personnalisées à des Blueprints.

### Prérequis

Connectez-vous à la console vRealize Automation en tant qu'**administrateur de locataire** ou **administrateur Fabric**.

### Procédure

- 1 Sélectionnez **Administration > Dictionnaire des propriétés > Groupes de propriétés**.
- 2 Cliquez sur **Nouveau (+)**.
- 3 Entrez le nom et l'ID du nouveau groupe de propriétés.  
Si vous entrez la valeur **Nom** en premier, la zone de texte **ID** est renseignée avec la même valeur.
- 4 Dans la section **Visibilité**, sélectionnez **Tous les locataires** ou **Ce locataire** pour déterminer où la propriété est disponible.  
Si vous êtes connecté avec des privilèges d'administrateur de locataire uniquement, seule l'option **Ce locataire** est disponible. Si vous êtes connecté avec des privilèges d'administrateur Fabric uniquement, seule l'option **Tous les locataires** est disponible.  
Vous ne pouvez pas modifier le paramètre **Tous les locataires** ou **Ce locataire** après avoir créé l'élément.
- 5 (Facultatif) Entrez la description du groupe de propriétés, par exemple **My\_CloningProperties\_vSphere**.
- 6 Ajoutez une propriété au groupe en utilisant la case **Propriétés**.
  - a Cliquez sur **Nouveau (+)**.
  - b Entrez le nom de la propriété.  
Par exemple, entrez **VirtualMachine.Storage.ReserveMemory**.



- c (Facultatif) Entrez la valeur de la propriété.  
Par exemple, entrez **Vrai**.
  - d (Facultatif) Sélectionnez la case **Chiffrée** pour spécifier que la valeur de la propriété doit être chiffrée. Par exemple, si la valeur est un mot de passe ou une autre entrée sécurisée, l'utilisation de l'option de chiffrement masque les caractères de la valeur.
  - e (Facultatif) Sélectionnez la case **Remplaçable** pour spécifier que la valeur de la propriété peut être remplacée par une personne utilisant la propriété ultérieurement. Il peut s'agir d'un administrateur, d'un architecte ou d'un autre utilisateur.
  - f (Facultatif) Cochez la case **Afficher dans la demande** pour afficher la propriété sur le formulaire de demande lors d'une demande de provisionnement de machine.
  - g Cliquez sur **OK** pour ajouter la propriété au groupe.
- 7 Ajoutez des propriétés supplémentaires au groupe.
- 8 Cliquez sur **Enregistrer**.