

# Référence de propriétés personnalisées

vRealize Automation 7.1

Ce document prend en charge la version de chacun des produits répertoriés, ainsi que toutes les versions publiées par la suite jusqu'au remplacement dudit document par une nouvelle édition. Pour rechercher des éditions plus récentes de ce document, rendez-vous sur :  
<http://www.vmware.com/fr/support/pubs>.

FR-002102-01

**vmware**<sup>®</sup>

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

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

Le site Web de VMware propose également les dernières mises à jour des produits.

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

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

Copyright © 2008–2016 VMware, Inc. Tous droits réservés. [Copyright et informations sur les marques.](#)

**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)

# Table des matières

Référence des propriétés personnalisées	5
Informations mises à jour	7
<b>1 Utilisation de propriétés personnalisées</b>	<b>9</b>
Ajout de propriétés personnalisées	9
Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines	10
Comprendre la priorité des propriétés personnalisées	11
Types de propriétés personnalisées	12
<b>2 Propriétés personnalisées regroupées par fonction</b>	<b>15</b>
Propriétés personnalisées pour les Blueprints et les déploiements	17
Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements	18
Propriétés personnalisées pour les points de terminaison Openstack	19
Propriétés personnalisées des Blueprints de clone	20
Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié	23
Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone	27
Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base	30
Propriétés personnalisées des Blueprints Linux Kickstart	31
Propriétés personnalisées des Blueprints SCCM	32
Propriétés personnalisées des Blueprints WIM	33
Propriétés personnalisées des Blueprints vCloud Air et vCloud Director	37
Propriétés personnalisées pour la mise en réseau	40
Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE	45
Propriétés personnalisées pour l'agent invité vRealize Automation	48
Propriétés personnalisées pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager	52
Propriétés personnalisées pour l'intégration de HP Server Automation	54
<b>3 Propriétés personnalisées regroupées par nom</b>	<b>57</b>
Tableau des propriétés personnalisées tiret de soulignement ( _ )	58
Table des propriétés personnalisées A	59
Table des propriétés personnalisées B	59
Table des propriétés personnalisées C	60
Table des propriétés personnalisées E	61
Tableau des propriétés personnalisées H	63
Tableau des propriétés personnalisées I	63
Tableau des propriétés personnalisées L	65
Tableau des propriétés personnalisées M	65
Table des propriétés personnalisées O	66
Tableau des propriétés personnalisées P	67
Table des propriétés personnalisées R	67
Table des propriétés personnalisées S	68

Tableau des propriétés personnalisées V 72

Table des propriétés personnalisées X 95

#### **4 Utilisation du dictionnaire des propriétés 97**

Utilisation de définitions de propriété 97

Créer et tester des définitions de propriétés personnalisées 98

Détails de la configuration pour les définitions de propriétés personnalisées d'action de  
vRealize Orchestrator 111

Utilisation de groupes de propriétés 117

Créer un groupe de propriétés 118

Index 121

# 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 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
002102-01	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Informations sur les paramètres facultatifs dans « <a href="#">Créer un groupe de propriétés</a> », page 118 mises à jour.</li><li>■ Informations sur la propriété <code>_deploymentName</code> dans « <a href="#">Tableau des propriétés personnalisées tiret de soulignement (_)</a> », page 58 mises à jour.</li></ul>
002102	Version 7.1 initiale.





# Utilisation de propriétés personnalisées

# 1

Vous pouvez utiliser les propriétés personnalisées vRealize Automation pour ajouter des valeurs ou remplacer les valeurs existantes ou par défaut pour configurer les paramètres du réseau, de la plate-forme, de l'agent invité et de nombreux autres paramètres de déploiement.

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. 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 », page 9](#)
- [« Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines », page 10](#)
- [« Comprendre la priorité des propriétés personnalisées », page 11](#)

## 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 également ajouter des propriétés personnalisées à d'autres éléments de vRealize Automation, notamment des types de point de terminaison.

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.

Les noms des propriétés personnalisées sont sensibles à la casse. Par exemple, une propriété personnalisée exprimée comme `hostname` et une autre propriété personnalisée exprimée comme `HOSTNAME` sont considérées comme des propriétés personnalisées différentes.

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 »](#), page 97.

Pour plus d'informations sur les propriétés personnalisées prioritaires, reportez-vous à « [Comprendre la priorité des propriétés personnalisées](#) », page 11.

## Utilisation de propriétés dans le provisionnement des machines

Les propriétés personnalisées sont des propriétés fournies par vRealize Automation. Vous pouvez également définir 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 de réservations et de groupes d'activité à un grand nombre de machines. Leur utilisation est généralement limitée à des fins liées à leurs sources, par exemple la gestion de ressources. 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

Les propriétés personnalisées d'un groupe de propriétés, d'un Blueprint et d'un groupe d'activité sont attribuées au moment de la demande, tandis que les autres propriétés de ressource de calcul, de réservation et de point de terminaison sont attribuées lors du provisionnement.

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

Dans la plupart des cas, une propriété d'exécution a préséance sur les autres propriétés. Une propriété d'exécution répond aux conditions suivantes :

- L'option de propriété prévoyant d'inviter l'utilisateur est sélectionnée, ce qui spécifie que l'utilisateur doit fournir une valeur pour la propriété lorsqu'il demande un provisionnement de machine.
- Un gestionnaire de groupes d'activité demande un provisionnement de machine et la propriété figure dans la liste des propriétés personnalisées sur la page de confirmation de la demande de machine.

Il existe des exceptions aux règles de préséance. Par exemple, vous ajoutez la propriété personnalisée `VMware.VirtualCenter.Folder` à un groupe d'activité, fournissez une valeur de propriété et ne sélectionnez pas l'option d'affichage de la propriété dans la demande. Vous ajoutez la même propriété personnalisée dans un Blueprint et spécifiez que la propriété s'affiche dans la demande. Lorsque vos utilisateurs désignés demandent un provisionnement à partir du catalogue, la propriété ne s'affiche pas dans le formulaire de demande du catalogue, car la propriété s'applique à des informations de réservation uniquement disponibles après le début du provisionnement et non lors de la demande de provisionnement.

## 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 »](#), page 57.

- [Propriétés personnalisées pour les Blueprints et les déploiements](#) page 17  
vRealize Automation fournit plusieurs propriétés personnalisées généralement applicables à la plupart des Blueprints et des déploiements. Vous pouvez définir une grande partie des propriétés dans l'interface utilisateur de vRealize Automation sans utiliser de propriétés personnalisées.
- [Propriétés personnalisées pour l'attribution de nom et l'analyse de déploiements](#) page 18  
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.
- [Propriétés personnalisées pour les points de terminaison Openstack](#) page 19  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser lors de la configuration de vos points de terminaison Openstack dans vRealize Automation.
- [Propriétés personnalisées des Blueprints de clone](#) page 20  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de clone
- [Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié](#) page 23  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de clone lié
- [Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone](#) page 27  
vRealize Automation inclut des propriétés que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints FlexClone.
- [Propriétés personnalisées des Blueprints de workflow de base](#) page 30  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints de workflow de base.
- [Propriétés personnalisées des Blueprints Linux Kickstart](#) page 31  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles personnalisés aux Blueprints Linux Kickstart.

- [Propriétés personnalisées des Blueprints SCCM](#) page 32  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires aux Blueprints SCCM.
- [Propriétés personnalisées des Blueprints WIM](#) page 33  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées qui fournissent des contrôles supplémentaires aux Blueprints WIM.
- [Propriétés personnalisées des Blueprints vCloud Air et vCloud Director](#) page 37  
Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées à une définition de composant de machine vCloud Air ou vCloud Director dans un Blueprint.
- [Propriétés personnalisées pour la mise en réseau](#) page 40  
Les propriétés personnalisées vRealize Automation pour la mise en réseau spécifient la configuration d'un périphérique réseau spécifique sur une machine.
- [Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE](#) page 45  
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 l'agent invité vRealize Automation](#) page 48  
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.
- [Propriétés personnalisées pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager](#) page 52  
vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser pour fournir des contrôles supplémentaires pour l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager.
- [Propriétés personnalisées pour l'intégration de HP Server Automation](#) page 54  
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 pour les Blueprints et les déploiements

vRealize Automation fournit plusieurs propriétés personnalisées généralement applicables à la plupart des Blueprints et des déploiements. Vous pouvez définir une grande partie des propriétés dans l'interface utilisateur de vRealize Automation sans utiliser de propriétés personnalisées.

**Tableau 2-1.** Propriétés personnalisées pour les Blueprints et les déploiements

Propriété personnalisée	Description
<code>_debug_deployment</code>	<p>À l'exception des opérations de dimensionnement, qui génèrent des déploiements partiellement réussis, le comportement par défaut consiste à détruire l'intégralité du déploiement si l'une des ressources individuelles n'est pas provisionnée. 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 d'un élément de catalogue ayant échoué n'est accessible aux utilisateurs, cette propriété personnalisée est utilisée de façon optimale lors du développement et du test de nouveaux Blueprints.</p> <p>Pour appliquer la propriété personnalisée à un Blueprint, ajoutez <code>_debug_deployment</code> à la page Propriétés du Blueprint en utilisant l'onglet <b>Propriétés</b> lorsque vous créez ou modifiez un Blueprint. Cette propriété est destinée aux Blueprints qui contiennent plusieurs composants, tels que les Blueprints composites. Elle est ignorée si elle est appliquée à des Blueprints autonomes. La propriété <code>_debug_deployment</code> est consommée au niveau du provisionnement logiciel et non au niveau de l'agent invité ou du provisionnement de la machine.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Ajoutée à un Blueprint, cette propriété vous permet de spécifier un nom personnalisé pour le déploiement en définissant la valeur de <code>_deploymentName</code> sur votre chaîne personnalisée. Si plusieurs instances de ce déploiement sont provisionnées dans une demande unique, votre nom personnalisé devient un préfixe. Si vous souhaitez que les utilisateurs spécifient leur propre nom de déploiement, définissez cette propriété personnalisée pour permettre le remplacement. Les deux avertissements suivants sont requis pour l'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété au niveau du Blueprint, pas à celui du composant. Par exemple, lors de la création ou de la modification d'un Blueprint, cliquez sur l'onglet <b>Propriétés</b>, puis sélectionnez <b>Propriétés personnalisées &gt; Nouveau</b> pour ajouter la propriété <code>_deploymentName</code> au Blueprint. N'ajoutez pas la propriété à une machine ou à un autre composant du Blueprint.</li> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété en tant que propriété distincte et non en tant que membre d'un groupe de propriétés.</li> </ul>
<code>_number_of_instances</code>	<p>Une fois ajoutée à un Blueprint, cette propriété vous permet de spécifier le nombre d'instances du déploiement qu'un utilisateur peut provisionner dans une seule demande.</p>

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

Propriété personnalisée	Description
<code>_debug_deployment</code>	<p>À l'exception des opérations de dimensionnement, qui génèrent des déploiements partiellement réussis, le comportement par défaut consiste à détruire l'intégralité du déploiement si l'une des ressources individuelles n'est pas provisionnée. 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 d'un élément de catalogue ayant échoué n'est accessible aux utilisateurs, cette propriété personnalisée est utilisée de façon optimale lors du développement et du test de nouveaux Blueprints.</p> <p>Pour appliquer la propriété personnalisée à un Blueprint, ajoutez <code>_debug_deployment</code> à la page Propriétés du Blueprint en utilisant l'onglet <b>Propriétés</b> lorsque vous créez ou modifiez un Blueprint. Cette propriété est destinée aux Blueprints qui contiennent plusieurs composants, tels que les Blueprints composites. Elle est ignorée si elle est appliquée à des Blueprints autonomes. La propriété <code>_debug_deployment</code> est consommée au niveau du provisionnement logiciel et non au niveau de l'agent invité ou du provisionnement de la machine.</p>
<code>_deploymentName</code>	<p>Ajoutée à un Blueprint, cette propriété vous permet de spécifier un nom personnalisé pour le déploiement en définissant la valeur de <code>_deploymentName</code> sur votre chaîne personnalisée. Si plusieurs instances de ce déploiement sont provisionnées dans une demande unique, votre nom personnalisé devient un préfixe. Si vous souhaitez que les utilisateurs spécifient leur propre nom de déploiement, définissez cette propriété personnalisée pour permettre le remplacement. Les deux avertissements suivants sont requis pour l'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété au niveau du Blueprint, pas à celui du composant. Par exemple, lors de la création ou de la modification d'un Blueprint, cliquez sur l'onglet <b>Propriétés</b>, puis sélectionnez <b>Propriétés personnalisées &gt; Nouveau</b> pour ajouter la propriété <code>_deploymentName</code> au Blueprint. N'ajoutez pas la propriété à une machine ou à un autre composant du Blueprint.</li> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété en tant que propriété distincte et non en tant que membre d'un groupe de propriétés.</li> </ul>

## Propriétés personnalisées pour les points de terminaison Openstack

vRealize Automation inclut des propriétés personnalisées que vous pouvez utiliser lors de la configuration de vos points de terminaison Openstack dans vRealize Automation.

**Tableau 2-3.** Propriétés personnalisées pour les points de terminaison Openstack

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress.Regex</code>	<p>Utilisée par un administrateur vRealize Automation pour définir une expression régulière correspondant à une adresse IP pour les connexions de terminaux, par exemple une connexion RDP. S'il y a correspondance, l'adresse IP est enregistrée sous la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code>. Sinon, la première adresse IP disponible est désignée.</p> <p>Par exemple, la définition de la valeur de la propriété sur <code>10.10.0.</code> permet la sélection d'une adresse IP à partir d'un sous-réseau <code>10.10.0.*</code> qui est attribué à la machine virtuelle. Si le sous-réseau n'a pas été attribué, la propriété est ignorée.</p> <p>Cette propriété est utilisable avec Openstack.</p>
<code>VirtualMachine.NetworkN.AdditionAddressM</code>	<p>Définit <i>M</i> adresses IP attribuées à une instance d'Openstack pour le réseau <i>N</i>, en excluant l'ensemble d'adresses IP spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.Address.</code>. D'autres adresses s'affichent sur l'onglet Réseau de la colonne Adresses supplémentaires.</p> <p>Cette propriété est utilisée par la collecte de données d'état de machine Openstack.</p> <p>Bien que cette propriété ne soit utilisée que par un point de terminaison OpenStack pour la collecte de données, elle n'est pas spécifique à OpenStack et peut être utilisée à des fins d'extensibilité du cycle de vie par d'autres types de points de terminaison.</p>
<code>VMware.Endpoint.Openstack.IdentityProvider.Version</code>	<p>Spécifie la version du fournisseur d'identité Openstack (Keystone) à utiliser lors d'une authentification sur un point de terminaison Openstack. Configurez une valeur <b>3</b> pour authentifier avec un fournisseur d'identité OpenStack Keystone version 3. Si vous utilisez une autre valeur ou si vous n'utilisez pas cette propriété personnalisée, l'authentification utilise par défaut Keystone version 2.</p>

## 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 2-4.** 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>Lorsque vous utilisez la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>, le profil réseau vers lequel elle pointe est utilisé pour attribuer une adresse IP. Toutefois, la machine provisionnée est associée à un réseau quelconque, sélectionné dans la réservation à l'aide d'un modèle de type Round-robin.</p> <p>La modification de la valeur de cette propriété après l'attribution du réseau 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 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</p>

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

Propriété personnalisée	Description
	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>	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. 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> .
<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 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 2-5.** 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 2-5.** 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 envoie 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 avec un agent invité, elle spécifie l'étiquette 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 clonées 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 True pour empêcher le workflow de provisionnement d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations ne sont pas terminées.
<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>	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. 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 planifié pour accepter et utiliser cette valeur.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOName</code>	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.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ISOLocation</code>	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.

## 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 <code>DATASTORE01</code> . 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 <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 avec un agent invité, elle spécifie l'étiquette 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 2-6.** Propriétés personnalisées des Blueprints de clone lié (suite)

Propriété personnalisée	Description
<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>	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. 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> .
<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, 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 envoie 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 <code>HH:MM:SS</code> . Si la propriété n'est pas définie, la valeur par défaut est une minute ( <code>00:01:00</code> ). 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 de provisionnement d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations ne sont pas terminées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	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.  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 planifié pour accepter et utiliser cette valeur.

## Propriétés personnalisées des Blueprints FlexClone

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

**Tableau 2-8.** 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>Lorsque vous utilisez la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>, le profil réseau vers lequel elle pointe est utilisé pour attribuer une adresse IP. Toutefois, la machine provisionnée est associée à un réseau quelconque, sélectionné dans la réservation à l'aide d'un modèle de type Round-robin.</p> <p>La modification de la valeur de cette propriété après l'attribution du réseau 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 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 2-8.** 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 local ou nfs. 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> .
<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 2-9.** 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 envoie 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> .

**Tableau 2-9.** Propriétés personnalisées pour personnaliser les machines FlexClone 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 avec un agent invité, elle spécifie l'étiquette 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 True pour empêcher le workflow de provisionnement d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations ne sont pas terminées.
<code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code>	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.  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 planifié pour accepter et utiliser cette valeur.

## 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 2-10.** 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>	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. <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.
<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 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 2-11.** Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints Linux Kickstart

Propriété personnalisée	Description
<code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	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. 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.
<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 plus d'informations, 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 plus d'informations, 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.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.

Des propriétés personnalisées facultatives sont disponibles.

**Tableau 2-12.** Propriétés personnalisées facultatives pour les Blueprints Linux Kickstart

Propriété personnalisée	Description
<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 <b>True</b> pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur <b>False</b> pour utiliser le provisionnement standard. Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.
<code>Machine.SSH</code>	<p>Définissez cette valeur sur <b>True</b> 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 <b>True</b> 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.</p> <p>L'option <b>Se connecter via SSH</b> nécessite que votre navigateur dispose d'un plug-in prenant en charge SSH, par exemple le client de terminal SSH FireSSH pour Mozilla Firefox et Google Chrome. Lorsque le plug-in est présent, la sélection de l'option <b>Se connecter via SSH</b> affiche une console SSH et vous invite à entrer vos informations d'identification d'administrateur.</p>

## 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 2-13.** Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints SCCM

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 plus d'informations, 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 plus d'informations, 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.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.



**Tableau 2-13.** 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 2-14.** 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 2-15.** 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 plus d'informations, 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 plus d'informations, 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.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 2-15.** Propriétés personnalisées obligatoires pour les Blueprints WIM (suite)

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.
<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. 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>

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

**Tableau 2-16.** Propriétés personnalisées courantes pour les Blueprints WIM

Propriété personnalisée	Description
<p><i>SysPrep.Section.Key</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword</i></li> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword</i></li> <li>■ <i>SysPrep.GuiUnattended.TimeZone</i></li> </ul>	<p>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 <i>GuiUnattended</i> ou <i>UserData</i>. <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 <i>GuiUnattended.UserData.TimeZone</i> 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>■ <i>GuiUnattended</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>AdminPassword</i></li> <li>■ <i>EncryptedAdminPassword</i></li> <li>■ <i>TimeZone</i></li> </ul> </li> <li>■ <i>UserData</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>ProductKey</i></li> <li>■ <i>FullName</i></li> <li>■ <i>ComputerName</i></li> <li>■ <i>OrgName</i></li> </ul> </li> <li>■ <i>Identification</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>DomainAdmin</i></li> <li>■ <i>DomainAdminPassword</i></li> <li>■ <i>JoinDomain</i></li> <li>■ <i>JoinWorkgroup</i></li> </ul> </li> </ul>
<i>Sysprep.Identification.DomainAdmin</i>	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.
<i>Sysprep.Identification.DomainAdminPassword</i>	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <i>Sysprep.Identification.DomainAdmin</i> .
<i>Sysprep.Identification.JoinDomain</i>	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
<i>Sysprep.Identification.JoinWorkgroup</i>	Spécifie le nom du groupe de travail qui doit être joint si un domaine n'est pas utilisé.
<i>SysPrep.UserData.ComputerName</i>	Spécifie le nom d'une machine, par exemple lab-client005.
<i>SysPrep.UserData.FullName</i>	Spécifie le nom complet d'un utilisateur.
<i>SysPrep.UserData.OrgName</i>	Spécifie le nom de l'organisation de l'utilisateur.
<i>SysPrep.UserData.ProductKey</i>	Spécifie la clé de produit Windows.
<i>VirtualMachine.Admin.ThinProvision</i>	Détermine si le provisionnement dynamique est utilisé sur les ressources de calcul ESX utilisant le stockage local ou iSCSI. Définissez cette propriété sur <i>True</i> pour utiliser le provisionnement dynamique. Définissez cette propriété sur <i>False</i> 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. Les propriétés de l'équilibrage de charge NSX s'appliquent uniquement aux machines vSphere.

**Tableau 2-17.** 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> .
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicy</code>	Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <code>N</code> . Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <code>N</code> 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.

**Tableau 2-17.** Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)

Propriété personnalisée	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. Cela 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 réseau 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 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> », page 40.</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>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>

**Tableau 2-17.** Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)

Propriété personnalisée	Description
<code>VCloud.Lease.Sync.TimeBufferMins</code>	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.
<code>VCloud.Owner.UseEndpointAccount</code>	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 propriété, 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.
<code>VCloud.Template.MakeIdenticalCopy</code>	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.  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.

**Tableau 2-17.** Propriétés personnalisées pour les composants de machine vCloud Air et vCloud Director dans le canevas de Blueprint (suite)

Propriété personnalisée	Description
<code>VMware.SCSI.Sharing</code>	<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>
<code>VMware.SCSI.Type</code>	<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 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. 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.

---

**REMARQUE** Les propriétés personnalisées spécifiques à un réseau qui pointent vers des réseaux à la demande ne sont pas prises en charge. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser des propriétés personnalisées réseau, telles que `VirtualMachine.Network0.NetworkProfileName`, pour des composants réseau NAT à la demande et acheminés à la demande.

---

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 2-18.** 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 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 2-18.** 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 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. Cela 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 réseau 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 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 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 2-18.** 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>Lorsque vous utilisez la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>, le profil réseau vers lequel elle pointe est utilisé pour attribuer une adresse IP. Toutefois, la machine provisionnée est associée à un réseau quelconque, sélectionné dans la réservation à l'aide d'un modèle de type Round-robin.</p> <p>La modification de la valeur de cette propriété après l'attribution du réseau 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 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 2-18.** 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 <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont 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>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.<i>nom</i></code>	<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 <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code>. 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 <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code> 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>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</code></li> </ul>

**Tableau 2-18.** 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. 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. 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 2-19.** 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 2-20.** 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 2-21.** Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM

Propriété personnalisée	Description
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.
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> .

**Tableau 2-21.** Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM (suite)

Propriété personnalisée	Description
<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> .
<b><code>SysPrep.Section.Key</code></b> <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.

**Tableau 2-21.** Propriétés personnalisées pour le provisionnement PXE et WIM (suite)

Propriété personnalisée	Description
<code>SysPrep.UserData.ComputerName</code>	Spécifie le nom d'une machine, par exemple lab-client005.
<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.
<code>SysPrep.UserData.ProductKey</code>	Spécifie la clé de produit Windows.

## 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 2-22.** Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Définissez cette propriété sur True (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 True (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 True 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 False. Si elle est définie sur False, 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 False, le workflow de clone amélioré envoie les éléments de travail à l'agent invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Définissez cette propriété sur True (valeur par défaut) pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> est actif. Définissez cette propriété sur False pour spécifier que le disque de machine <i>N</i> n'est pas actif.



**Tableau 2-22.** Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité (suite)

Propriété personnalisée	Description
<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 avec un agent invité, elle spécifie l'étiquette 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 <i>C</i> . Par exemple, pour spécifier la lettre <i>D</i> pour le disque 1, définissez la propriété personnalisée sur <code>VirtualMachine.Disk1.Letter</code> et entrez la valeur <i>D</i> . 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 <i>True</i> pour empêcher le workflow de provisionnement d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations ne sont pas terminées.
<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.

**Tableau 2-22.** Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité (suite)

Propriété personnalisée	Description
VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath	<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 {CustomPropertyName} dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous avez une propriété personnalisée appelée ActivationKey dont la valeur est 1234, le chemin d'accès au script est D:\InstallApp.bat -key {ActivationKey}. L'agent invité exécute la commande D:\InstallApp.bat -key 1234 Votre fichier de script peut alors être planifié pour accepter et utiliser cette valeur. Insérez {Owner} pour transmettre le nom du propriétaire de la machine au script.</p> <p>Vous pouvez également transmettre des valeurs de propriétés personnalisées au script sous forme de paramètres en insérant {YourCustomProperty} dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous entrez la valeur \\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat, cela exécute le script changeIP.bat à un emplacement partagé, mais si vous entrez la valeur \\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat {VirtualMachine.Network0.Address}, cela exécute le script changeIP et transmet également la valeur de la propriété VirtualMachine.Network0.Address au script sous forme de paramètre.</p>

**Tableau 2-22.** Propriétés personnalisées pour personnaliser des machines provisionnées avec un agent invité (suite)

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code>	<p>Permet à vRealize Automation d'obtenir une chaîne chiffrée qui est passée sous la forme d'une instruction de propriété personnalisée <code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code> correctement formatée à la ligne de commande gagent.</p> <p>Vous pouvez fournir une chaîne chiffrée, par exemple votre mot de passe, en tant que propriété personnalisée dans un argument de ligne de commande. Cela vous permet de stocker des informations chiffrées que l'agent invité peut déchiffrer et interpréter comme un argument de ligne de commande valide. Par exemple, la chaîne de propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat password</code> n'est pas sécurisée, car elle contient un mot de passe actuel.</p> <p>Pour chiffrer le mot de passe, vous pouvez créer une propriété personnalisée vRealize Automation, par exemple <code>MyPassword = password</code>, et activer le chiffrement en cochant la case disponible. L'agent invité déchiffre l'entrée <b>[MyPassword]</b> dans la valeur contenue dans la propriété personnalisée <code>MyPassword</code> et exécute le script <code>c:\dosomething.bat password</code>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Créez la propriété personnalisée <b>MyPassword = password</b> où <i>password</i> est la valeur de votre mot de passe actuel. Activez le chiffrement en cochant la case disponible.</li> <li>■ Définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> comme <b>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt = true</b>.</li> <li>■ Définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath</code> comme <b>VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat [MyPassword]</b>.</li> </ul> <p>Si vous définissez <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> sur <code>false</code> ou si vous ne créez pas la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code>, la chaîne à l'intérieur des crochets ( [ et ] ) n'est pas déchiffrée.</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 <i>/nom_fichier/nom_sous-dossier/nom_fichier.iso</i>. 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>

## 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 2-23.** Propriétés personnalisées obligatoires pour les intégrations de BMC BladeLogic Configuration Manager

Propriété personnalisée	Description
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	Spécifie le type d'infrastructure de provisionnement externe.
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.
<code>BMC.Software.Install</code>	Définissez cette valeur sur True pour permettre l'intégration de BMC BladeLogic Configuration Manager.
<code>EPI.Server.Name</code>	<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>
<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>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>

## 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 2-24.** 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 <code>job_type=job_path</code>, où <code>job_type</code> est le chiffre qui représente le type de tâche BMC BladeLogic et <code>job_path</code> l'emplacement de la tâche dans BMC BladeLogic, par exemple <code>4=/Utility/putty</code>. 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – AuditJob</li> <li>2 – BatchJob</li> <li>3 – ComplianceJob</li> <li>4 – DeployJob</li> <li>5 – FileDeployJob</li> <li>6 – NSHScriptJob</li> <li>7 – PatchAnalysisJob</li> <li>8 – SnapshotJob</li> </ul>

## 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 2-25.** 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 2-26.** Propriétés personnalisées obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation

Propriété	Définition
<code>VMware.VirtualCenter.OperatingSystem</code>	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.
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	Spécifie le type d'infrastructure de provisionnement externe.
<code>EPI.Server.Name</code>	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.
<code>Opware.Software.Install</code>	Définissez cette valeur sur True pour permettre à HP Server Automation d'installer les logiciels.
<code>Opware.Server.Name</code>	Spécifie le nom complet du serveur HP Server Automation.
<code>Opware.Server.Username</code>	Spécifie le nom d'utilisateur fourni lorsqu'un fichier de mot de passe dans le répertoire de l'agent a été créé, par exemple <code>opwareadmin</code> . Ce nom d'utilisateur requiert un accès administrateur à l'instance HP Server Automation.
<code>Opware.BootImage.Name</code>	Spécifie la valeur de l'image de démarrage définie dans HP Server Automation pour l'image WinPE 32 bits, par exemple <code>winpe32</code> . La propriété n'est pas requise lors d'un provisionnement par clonage.
<code>Opware.Customer.Name</code>	Spécifie la valeur du nom de client défini dans HP Server Automation, par exemple <code>NomDeMonEntreprise</code> .
<code>Opware.Facility.Name</code>	Spécifie la valeur du nom d'établissement défini dans HP Server Automation, par exemple <code>Cambridge</code> .
<code>Opware.Machine.Password</code>	Spécifie le mot de passe de l'administrateur local par défaut pour une image WIM de séquence de système d'exploitation comme <code>Opware.OSSequence.Name</code> , tel qu'il est défini dans HP Server Automation, par exemple <code>Motdep@sse1</code> .

**Tableau 2-26.** 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 2-27.** 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 2-28.** 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 », page 15](#).

Ce chapitre aborde les rubriques suivantes :

- [« Tableau des propriétés personnalisées tiret de soulignement \( \\_ \) », page 58](#)
- [« Table des propriétés personnalisées A », page 59](#)
- [« Table des propriétés personnalisées B », page 59](#)
- [« Table des propriétés personnalisées C », page 60](#)
- [« Table des propriétés personnalisées E », page 61](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées H », page 63](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées I », page 63](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées L », page 65](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées M », page 65](#)
- [« Table des propriétés personnalisées O », page 66](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées P », page 67](#)
- [« Table des propriétés personnalisées R », page 67](#)
- [« Table des propriétés personnalisées S », page 68](#)
- [« Tableau des propriétés personnalisées V », page 72](#)
- [« Table des propriétés personnalisées X », page 95](#)

## Tableau des propriétés personnalisées tiret de soulignement ( \_ )

Cette section répertorie les propriétés personnalisées vRealize Automation qui commencent par un tiret de soulignement ( \_ ).

**Tableau 3-1.** Tableau des propriétés personnalisées tiret de soulignement ( \_ )

Propriété	Description
_debug_deployment	<p>À l'exception des opérations de dimensionnement, qui génèrent des déploiements partiellement réussis, le comportement par défaut consiste à détruire l'intégralité du déploiement si l'une des ressources individuelles n'est pas provisionnée. 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 d'un élément de catalogue ayant échoué n'est accessible aux utilisateurs, cette propriété personnalisée est utilisée de façon optimale lors du développement et du test de nouveaux Blueprints.</p> <p>Pour appliquer la propriété personnalisée à un Blueprint, ajoutez <code>_debug_deployment</code> à la page Propriétés du Blueprint en utilisant l'onglet <b>Propriétés</b> lorsque vous créez ou modifiez un Blueprint. Cette propriété est destinée aux Blueprints qui contiennent plusieurs composants, tels que les Blueprints composites. Elle est ignorée si elle est appliquée à des Blueprints autonomes. La propriété <code>_debug_deployment</code> est consommée au niveau du provisionnement logiciel et non au niveau de l'agent invité ou du provisionnement de la machine. Vous pouvez également configurer vRealize Automation pour ne pas supprimer les machines virtuelles après un échec de déploiement en utilisant les paramètres du fichier <code>VRMAgent.exe.config</code>.</p>
_deploymentName	<p>Ajoutée à un Blueprint, cette propriété vous permet de spécifier un nom personnalisé pour le déploiement en définissant la valeur de <code>_deploymentName</code> sur votre chaîne personnalisée. Si plusieurs instances de ce déploiement sont provisionnées dans une demande unique, votre nom personnalisé devient un préfixe. Si vous souhaitez que les utilisateurs spécifient leur propre nom de déploiement, définissez cette propriété personnalisée pour permettre le remplacement. Les deux avertissements suivants sont requis pour l'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété au niveau du Blueprint, pas à celui du composant. Par exemple, lors de la création ou de la modification d'un Blueprint, cliquez sur l'onglet <b>Propriétés</b>, puis sélectionnez <b>Propriétés personnalisées &gt; Nouveau</b> pour ajouter la propriété <code>_deploymentName</code> au Blueprint. N'ajoutez pas la propriété à une machine ou à un autre composant du Blueprint.</li> <li>■ Vous devez ajouter cette propriété en tant que propriété distincte et non en tant que membre d'un groupe de propriétés.</li> </ul>
_number_of_instances	<p>Une fois ajoutée à un Blueprint, cette propriété vous permet de spécifier le nombre d'instances du déploiement qu'un utilisateur peut provisionner dans une seule demande.</p>

## Table des propriétés personnalisées A

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

**Tableau 3-2.** 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.IAMInstanceProfile.ARN</code>	Spécifie les noms ARN (Amazon Resource Name) du profil de l'instance d'IAM (Identity and Access Management) AWS lors de la demande d'une instance d'AWS. Lorsque vous ajoutez cette propriété, par exemple <code>amazon.IAMInstanceProfile.ARN = IAM Instance Profile ARN(s) valeur</code> , à un Blueprint, puis demandez un provisionnement à partir du catalogue, la machine virtuelle ou l'instance d'Amazon provisionnée contient le rôle IAM spécifié.
<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 3-3.** 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.

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

Propriété	Définition
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.
BMC.Software.Install	Définissez cette valeur sur True 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 3-4.** Table des propriétés personnalisées C

Propriété	Définition
Cisco.Organization.Dn	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 org-root/org-Engineering. 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.
CloneFrom	Spécifie le nom d'une machine existante ou d'un objet de la plateforme de virtualisation à partir duquel le clonage doit être effectué, par exemple un modèle dans vCenter Server comme Win2k8tmpl.
CloneSpec	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.
Command.DiskPart.Options	Lorsque vous utilisez le provisionnement virtuel WIM sur des hôtes de serveur ESX, définissez cette valeur sur Align=64 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.
Command.FormatDisk.Options	Lorsque vous utilisez le provisionnement virtuel WIM sur des hôtes de serveur ESX, définissez cette valeur sur /A:32K 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 3-5.** Table des propriétés personnalisées E

Propriété	Définition
<code>EPI.Server.Collection</code>	Spécifie le nom de la collection de provisionnement Citrix avec lequel la machine doit être enregistrée.
<code>EPI.Server.Name</code>	<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 (<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>) 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>
<code>EPI.Server.Port</code>	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.
<code>EPI.Server.Site</code>	Spécifie le nom du site de provisionnement Citrix contenant la collection et le magasin identifiés par les propriétés <code>EPI.Server.Collection</code> et <code>EPI.Server.Store</code> , par exemple <code>site1</code> .
<code>EPI.Server.Store</code>	Spécifie le nom du magasin de provisionnement Citrix contenant le <code>vDisk</code> identifié par la propriété <code>EPI.Server.VDiskName</code> , par exemple <code>store1</code> .
<code>EPI.Server.VDiskName</code>	Spécifie le nom du <code>vDisk</code> de provisionnement Citrix à partir duquel le provisionnement doit être effectué, par exemple <code>disk1</code> .
<code>ext.policy.activedirectory.customizationWorkflowTag</code>	La balise que vous avez ajoutée à un workflow vRealize Orchestrator personnalisé. La stratégie Active Directory recherche les workflows personnalisés contenant la balise spécifiée et, le cas échéant, les utilise lors de la création d'enregistrements Active Directory.
<code>ext.policy.activedirectory.customizationDeleteWorkflowTag</code>	La balise que vous avez ajoutée à un workflow vRealize Orchestrator personnalisé. La stratégie Active Directory recherche les workflows personnalisés contenant la balise spécifiée et, le cas échéant, les utilise lors de la suppression d'enregistrements Active Directory.
<code>ext.policy.activedirectory.domain</code>	<p>Le domaine que vous souhaitez utiliser, contrairement au domaine figurant dans la stratégie Active Directory actuelle.</p> <p>Remplace la valeur <code>ext.policy.activedirectory.system.domain</code> spécifiée dans la stratégie Active Directory.</p>
<code>ext.policy.activedirectory.endpoint.id</code>	<p>L'identifiant de stratégie à utiliser pour spécifier ou remplacer une stratégie. L'ID que vous indiquez doit correspondre à une stratégie Active Directory existante.</p> <p>Remplace la valeur <code>ext.policy.activedirectory.system.endpoint.id</code> spécifiée dans la stratégie Active Directory.</p>

**Tableau 3-5.** Table des propriétés personnalisées E (suite)

Propriété	Définition
<code>ext.policy.activedirectory.id</code>	L'unité d'organisation que vous souhaitez utiliser, contrairement à l'unité d'organisation figurant dans la stratégie Active Directory actuelle. Remplace la valeur <code>ext.policy.activedirectory.system.id</code> spécifiée dans la stratégie Active Directory.
<code>ext.policy.activedirectory.machineName</code>	Le nom de la machine dans Active Directory que vous souhaitez utiliser, contrairement au nom figurant dans la stratégie Active Directory actuelle. Remplace la valeur <code>ext.policy.activedirectory.system.machineName</code> spécifiée dans la stratégie Active Directory.
<code>ext.policy.activedirectory.orgunit</code>	L'unité d'organisation que vous souhaitez utiliser, contrairement au domaine figurant dans la stratégie Active Directory actuelle. Remplace la valeur <code>ext.policy.activedirectory.system.orgunit</code> spécifiée dans la stratégie Active Directory.
<code>ext.policy.activedirectory.system.domain</code>	La propriété système du domaine de la machine dans Active Directory. Si vous modifiez cette propriété, qui est utilisée par les stratégies définies, vous pouvez désactiver la stratégie. Utilisez <code>ext.policy.activedirectory.domain</code> pour remplacer la valeur de la stratégie.
<code>ext.policy.activedirectory.system.endpoint.id</code>	La propriété système du nom du point de terminaison vRealize Orchestrator Active Directory. Si vous modifiez cette propriété, qui est utilisée par les stratégies définies, vous pouvez désactiver la stratégie. Utilisez <code>ext.policy.activedirectory.endpoint.id</code> pour remplacer la valeur de la stratégie.
<code>ext.policy.activedirectory.system.id</code>	La propriété système de l'ID lisible par l'utilisateur de la stratégie Active Directory. Si vous modifiez cette propriété, qui est utilisée par les stratégies définies, vous pouvez désactiver la stratégie. Utilisez <code>ext.policy.activedirectory.id</code> pour remplacer la valeur de la stratégie.
<code>ext.policy.activedirectory.system.machineName</code>	La propriété système du nom de la machine dans Active Directory. Si vous modifiez cette propriété, qui est utilisée par les stratégies définies, vous pouvez désactiver la stratégie. Utilisez <code>ext.policy.activedirectory.machineName</code> pour remplacer la valeur de la stratégie.
<code>ext.policy.activedirectory.system.orgunit</code>	La propriété système du nom unique de l'unité d'organisation Active Directory. Si vous modifiez cette propriété, qui est utilisée par les stratégies définies, vous pouvez désactiver la stratégie. Utilisez <code>ext.policy.activedirectory.orgunit</code> pour remplacer la valeur de la stratégie.

## Tableau des propriétés personnalisées H

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

**Tableau 3-6.** Tableau 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. Le nombre maximal de caractères autorisés pour la valeur <code>Hostname</code> est 15.
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 3-7.** 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 plus d'informations, 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 plus d'informations, 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, 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 3-7.** Tableau des propriétés personnalisées I (suite)

Propriété	Définition
<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.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> .
<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 <code>K</code> .
<code>Infrastructure.Admin.MachineObjectOU</code>	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.
<code>Infrastructure.Admin.ADUser</code>	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.
<code>Infrastructure.Admin.ADPassword</code>	Spécifie le mot de passe associé à l'identifiant utilisateur de l'administrateur du domaine <code>Infrastructure.Admin.ADUser</code> .
<code>Infrastructure.Admin.DefaultDomain</code>	Spécifie le domaine par défaut sur la machine.
<code>Infrastructure.ResourcePool.Name</code>	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.



## Tableau des propriétés personnalisées L

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

**Tableau 3-8.** Tableau 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.

## Tableau des propriétés personnalisées M

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

**Tableau 3-9.** Tableau 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. L'option <b>Se connecter via SSH</b> nécessite que votre navigateur dispose d'un plug-in prenant en charge SSH, par exemple le client de terminal SSH FireSSH pour Mozilla Firefox et Google Chrome. Lorsque le plug-in est présent, la sélection de l'option <b>Se connecter via SSH</b> affiche une console SSH et vous invite à entrer vos informations d'identification d'administrateur.

## Table des propriétés personnalisées O

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

**Tableau 3-10.** 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 opswareadmin. 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.

## Tableau des propriétés personnalisées P

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

**Tableau 3-11.** Tableau 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 3-12.** Table des propriétés personnalisées R

Propriété	Description
<code>ReservationPolicyID</code>	Spécifie le nom de la stratégie de réservation.
<code>RDP.File.Name</code>	Spécifie un fichier RDP à partir duquel obtenir les paramètres, par exemple <i>Mes_Paramètres_RDP.rdp</i> . Le fichier doit se trouver dans le sous-répertoire <i>Website\Rdp</i> 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 3-13.** Table des propriétés personnalisées S

Propriété	Description
SysPrep.Section.Key ■ SysPrep.GuiUnattended.AdminPassword ■ SysPrep.GuiUnattended.EncryptedAdminPassword ■ SysPrep.GuiUnattended.TimeZone	<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 <i>GuiUnattended</i> ou <i>UserData</i>. <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 <i>GuiUnattended.UserData.TimeZone</i> 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>■ <i>GuiUnattended</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>AdminPassword</i></li> <li>■ <i>EncryptedAdminPassword</i></li> <li>■ <i>TimeZone</i></li> </ul> </li> <li>■ <i>UserData</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>ProductKey</i></li> <li>■ <i>FullName</i></li> <li>■ <i>ComputerName</i></li> <li>■ <i>OrgName</i></li> </ul> </li> <li>■ <i>Identification</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <i>DomainAdmin</i></li> <li>■ <i>DomainAdminPassword</i></li> <li>■ <i>JoinDomain</i></li> <li>■ <i>JoinWorkgroup</i></li> </ul> </li> </ul>
Sysprep.Identification.DomainAdmin	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.
Sysprep.Identification.DomainAdminPassword	Spécifie le mot de passe qui doit être associé à la propriété <i>Sysprep.Identification.DomainAdmin</i> .
Sysprep.Identification.JoinDomain	Spécifie le nom du domaine qui doit être joint à Active Directory.
Sysprep.Identification.JoinWorkgroup	Spécifie le nom du groupe de travail qui doit être joint si un domaine n'est pas utilisé.
SysPrep.UserData.ComputerName	Spécifie le nom d'une machine, par exemple lab-client005.
SysPrep.UserData.FullName	Spécifie le nom complet d'un utilisateur.

**Tableau 3-13.** 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.
<code>Snapshot.Policy.Limit</code>	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. Les snapshots sont présentés dans une structure hiérarchique. <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>
<code>Snapshot.Policy.Disable</code>	Lorsque cette valeur est définie sur <i>true</i> , 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.

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

Propriété	Description
<code>software.http.proxyHost</code>	<p>Spécifie le nom d'hôte ou l'adresse du serveur proxy.</p> <p>Pour que les propriétés logicielles de contenu utilisent le serveur proxy, vous devez utiliser à la fois <code>software.http.proxyHost</code> et <code>software.http.proxyPort</code>.</p> <p><b>REMARQUE</b> Vous pouvez utiliser les paramètres du proxy pour définir une valeur de type propriété de contenu pour un composant logiciel. Les propriétés de contenu sont des URL téléchargées par l'agent. L'agent utilise la variable comme chemin d'accès au fichier téléchargé localement. Vous pouvez toutefois utiliser les paramètres du proxy pour procéder au téléchargement via l'hôte du proxy au lieu d'utiliser l'URL.</p>
<code>software.http.proxyPassword</code>	<p>Spécifie le mot de passe du nom d'utilisateur utilisé pour s'authentifier sur le serveur proxy. Utilisez cette propriété combinée à <code>software.http.proxyUser</code>.</p> <p>Le paramètre <code>software.http.proxyPassword</code> est requis si vous utilisez le paramètre <code>software.http.proxyUser</code>.</p> <p><b>REMARQUE</b> Vous pouvez utiliser les paramètres du proxy pour définir une valeur de type propriété de contenu pour un composant logiciel. Les propriétés de contenu sont des URL téléchargées par l'agent. L'agent utilise la variable comme chemin d'accès au fichier téléchargé localement. Vous pouvez toutefois utiliser les paramètres du proxy pour procéder au téléchargement via l'hôte du proxy au lieu d'utiliser l'URL.</p>
<code>software.http.proxyPort</code>	<p>Spécifie le numéro de port du serveur proxy.</p> <p>Pour que les propriétés logicielles de contenu utilisent le serveur proxy, vous devez utiliser à la fois <code>software.http.proxyHost</code> et <code>software.http.proxyPort</code>. Il n'existe pas de valeur <code>software.http.proxyPort</code> par défaut.</p> <p><b>REMARQUE</b> Vous pouvez utiliser les paramètres du proxy pour définir une valeur de type propriété de contenu pour un composant logiciel. Les propriétés de contenu sont des URL téléchargées par l'agent. L'agent utilise la variable comme chemin d'accès au fichier téléchargé localement. Vous pouvez toutefois utiliser les paramètres du proxy pour procéder au téléchargement via l'hôte du proxy au lieu d'utiliser l'URL.</p>

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

Propriété	Description
<code>software.http.proxyUser</code>	<p>Spécifie le nom d'utilisateur utilisé pour s'authentifier sur le serveur proxy. Utilisez cette propriété combinée à <code>software.http.proxyPassword</code>.</p> <p>Le paramètre <code>software.http.proxyUser</code> est facultatif. Le paramètre <code>software.http.proxyPassword</code> est requis si vous utilisez le paramètre <code>software.http.proxyUser</code>.</p> <p><b>REMARQUE</b> Vous pouvez utiliser les paramètres du proxy pour définir une valeur de type propriété de contenu pour un composant logiciel. Les propriétés de contenu sont des URL téléchargées par l'agent. L'agent utilise la variable comme chemin d'accès au fichier téléchargé localement. Vous pouvez toutefois utiliser les paramètres du proxy pour procéder au téléchargement via l'hôte du proxy au lieu d'utiliser l'URL.</p>
<code>software.http.noProxyList</code>	<p>Spécifie une liste d'hôtes et des ports facultatifs qui ne peuvent pas utiliser la propriété <code>proxyHost</code>. La propriété de contenu initiale est directement téléchargée à partir des URL correspondant aux modèles dans la liste. Le paramètre <code>software.http.noProxyList</code> s'applique uniquement si le serveur proxy est configuré. Par exemple, pour cette liste séparée par des virgules : <code>"buildweb.eng.vmware.com,confluence.eng.vmware.com:443,*.eng.vmware.com:80"</code></p> <p>Les instructions suivantes s'appliquent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Les URL ayant pour HÔTE <code>"buildweb.eng.vmware.com"</code> ne peuvent pas utiliser le serveur proxy.</li> <li>■ Les URL ayant pour HÔTE <code>"confluence.eng.vmware.com"</code> et pour PORT le port 443 ne peuvent pas utiliser le serveur proxy.</li> <li>■ Les URL ayant pour HÔTE tout hôte figurant sous l'espace de noms <code>"eng.vmware.com"</code> et pour PORT le port 80 ne peuvent pas utiliser le serveur proxy.</li> </ul> <p><b>REMARQUE</b> Vous pouvez utiliser les paramètres du proxy pour définir une valeur de type propriété de contenu pour un composant logiciel. Les propriétés de contenu sont des URL téléchargées par l'agent. L'agent utilise la variable comme chemin d'accès au fichier téléchargé localement. Vous pouvez toutefois utiliser les paramètres du proxy pour procéder au téléchargement via l'hôte du proxy au lieu d'utiliser l'URL.</p>

## Tableau des propriétés personnalisées V

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

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V

Propriété	Description
VbScript.PreProvisioning.Name	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.
VbScript.PostProvisioning.Name	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.
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 propriété, 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 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VCloud.Template.MakeIdenticalCopy</code>	<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>
<code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.<i>nom</i></code>	<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 <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code>. 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 <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code> 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>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.moderate</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.high</code></li> <li>■ <code>VCNS.LoadBalancerEdgePool.Names.low</code></li> </ul>

**Tableau 3-14.** 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>
<code>VirtualMachine.Admin.UseGuestAgent</code>	<p>Si l'agent invité est installé en tant que service sur un modèle pour le clonage, définissez cette propriété sur <b>True</b> 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 <b>False</b>. Si elle est définie sur <b>False</b>, 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 <b>False</b>, le workflow de clone amélioré envoie les éléments de travail à l'agent invité.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.NameCompletion</code>	<p>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.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<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.ConnectAddress.Regex</code>	Utilisée par un administrateur vRealize Automation pour définir une expression régulière correspondant à une adresse IP pour les connexions de terminaux, par exemple une connexion RDP. S'il y a correspondance, l'adresse IP est enregistrée sous la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Admin.ConnectAddress</code> . Sinon, la première adresse IP disponible est désignée. Par exemple, la définition de la valeur de la propriété sur <code>10.10.0.</code> permet la sélection d'une adresse IP à partir d'un sous-réseau <code>10.10.0.*</code> qui est attribué à la machine virtuelle. Si le sous-réseau n'a pas été attribué, la propriété est ignorée. Cette propriété est utilisable avec Openstack.
<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.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.Admin.NetworkInterfaceType</code>	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 attribuer un type d'adaptateur spécifique pour 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 : <ul style="list-style-type: none"> <li>■ E1000 (par défaut)</li> <li>■ VirtIO</li> <li>■ RTL8139</li> <li>■ RTL8139 VirtIO</li> </ul>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<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>
<code>VirtualMachine.Admin.UUID</code>	<p>Spécifie l'UUID de la machine. L'agent invité enregistre la valeur lors de la création de la machine. La valeur devient en lecture seule. La valeur dans le Blueprint ou le groupe de propriétés n'a pas d'incidence sur cette propriété.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.AgentID</code>	<p>Spécifie l'UUID de l'agent invité. L'agent invité enregistre la valeur lors de la création de la machine. La valeur devient en lecture seule. La valeur dans le Blueprint ou le groupe de propriétés n'a pas d'incidence sur cette propriété.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.Owner</code>	<p>Spécifie le nom d'utilisateur du propriétaire de la machine.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.Approver</code>	<p>Spécifie le nom d'utilisateur du gestionnaire de groupe qui a approuvé la demande de machine.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.Description</code>	<p>Spécifie la description de la machine qui a été entrée ou modifiée par son propriétaire ou par un administrateur.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.EncryptPasswords</code>	<p>Si cette propriété est définie sur True, spécifie que les mots de passe d'administrateur sont chiffrés.</p>
<code>VirtualMachine.Admin.AdministratorEmail</code>	<p>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></p>
<code>VirtualMachine.Admin.TotalDiskUsage</code>	<p>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>.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Admin.Hostname</code>	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 <code>VirtualMachine.Admin.Hostname</code> de la machine. <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.
<code>VirtualMachine.Admin.ClusterName</code>	Indique à l'administrateur quel cluster contient la ressource de calcul que la machine doit utiliser. <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.
<code>VirtualMachine.Admin.ApplicationID</code>	Répertorie les identifiants d'application qui peuvent être attribués à une machine.
<code>VirtualMachine.Admin.AddOwnerToAdmins</code>	Définissez cette propriété sur True (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. Cette propriété n'est pas disponible pour le provisionnement par clonage.
<code>VirtualMachine.Admin.AllowLogin</code>	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 <code>VirtualMachine.Admin.Owner</code> .
<code>VirtualMachine.Admin.DiskInterfaceType</code>	Indique le type de lecteurs de disque. Les lecteurs de disque suivants sont pris en charge : <ul style="list-style-type: none"> <li>■ IDE (par défaut)</li> <li>■ VirtIO</li> </ul> Cette propriété s'applique au provisionnement virtuel.
<code>VirtualMachine.Admin.EagerZero</code>	Lorsqu'elle est définie sur true, elle spécifie que les disques de la machine sont provisionnés en utilisant le format de provisionnement VMware immédiatement mis à zéro. Le provisionnement statique immédiatement mis à zéro crée un type de disque virtuel statique qui prend en charge des fonctions de mise en cluster telles que la tolérance aux pannes. L'espace nécessaire au disque virtuel est attribué lors de la création. Contrairement au format plat, les données qui restent sur le périphérique physique sont mises à zéro lors de la création du disque virtuel. La création de disques à ce format peut être beaucoup plus longue que pour d'autres types de disques.

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code>	<p>Spécifie le nom de l'hôte ESX. La propriété est respectée uniquement si la valeur <code>VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy</code> est définie sur <code>EXACT_MATCH</code>.</p> <p><b>REMARQUE</b> cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p> <p>Lors d'un provisionnement à partir d'un cluster vSphere, vous pouvez utiliser la propriété <code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code> 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>
<code>VirtualMachine.Admin.HostSelectionPolicy</code>	<p>Vous pouvez définir cette valeur sur <code>EXACT_MATCH</code> pour que la machine soit placée sur l'hôte spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.Admin.ForceHost</code>. 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 <code>EXACT_MATCH</code>, une erreur survient si la mémoire de l'hôte spécifié est insuffisante ou si celui-ci est en mode de maintenance.</p> <p><b>REMARQUE</b> Cette propriété s'applique uniquement à vSphere.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.CopyToDisk</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour copier le fichier exécutable de l'agent invité dans <code>%System-Drive%\VRM\Build\Bin</code> sur le disque de la machine.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.GuiRunOnce</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour inclure l'exécution de l'agent invité dans la section <code>run once</code> de <code>SysPrep.inf</code>. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour que l'agent Linux arrête le workflow de provisionnement.</p>
<code>VirtualMachine.Agent.Reboot</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour spécifier que l'agent invité redémarre la machine après l'installation du système d'exploitation invité.</p>
<code>VirtualMachine.CDRom.Attach</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour provisionner la machine sans périphérique de CD-ROM. La valeur par défaut est <code>True</code>.</p>
<code>VirtualMachine.CPU.Count</code>	<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> <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>
<code>VirtualMachine.Customize.WaitComplete</code>	<p>Définissez cette propriété sur <code>True</code> pour empêcher le workflow de provisionnement d'envoyer des éléments de travail à l'agent invité tant que toutes les personnalisations ne sont pas terminées.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Core.Count</code>	<p>Si cette propriété est définie sur une valeur supérieure à zéro, elle spécifie le nombre de cœurs par socket lors du provisionnement de la machine virtuelle.</p> <p>Vous pouvez utiliser cette propriété sur un Blueprint pour spécifier le nombre de cœurs par socket virtuel ou le nombre total de sockets. Par exemple, vos conditions d'attribution de licences peuvent restreindre le logiciel attribué sous licence par socket ou les systèmes d'exportation disponibles reconnaissent uniquement un certain nombre de sockets et les CPU supplémentaires doivent être provisionnés sous la forme de cœurs supplémentaires.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.Letter</code>	<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 <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.</p>
<code>VirtualMachine.DiskN.Size</code>	<p>Définit la taille en Go du disque N. 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>.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<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> .
<code>VirtualMachine.DiskN.Label</code>	Spécifie le nom d'un disque de machine <code>N</code> . La longueur maximale du nom du disque est de 32 caractères. La numérotation des disques doit être séquentielle. Lorsqu'elle est utilisée avec un agent invité, elle spécifie l'étiquette d'un disque de machine <code>N</code> au sein du système d'exploitation invité.
<code>VirtualMachine.DiskN.Active</code>	Définissez cette propriété sur <code>True</code> (valeur par défaut) pour spécifier que le disque de machine <code>N</code> est actif. Définissez cette propriété sur <code>False</code> pour spécifier que le disque de machine <code>N</code> n'est pas actif.
<code>VirtualMachine.DiskN.FS</code>	Spécifie le système de fichiers du disque de machine <code>N</code> . Les options sont NTFS (par défaut), FAT et FAT32.
<code>VirtualMachine.DiskN.Percent</code>	Spécifie le pourcentage du disque <code>N</code> 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>	Spécifie la stratégie de réservation de stockage qui doit être utilisée pour trouver du stockage pour le disque <code>N</code> . Attribue également la stratégie de réservation de stockage désignée à un volume. Pour utiliser cette propriété, remplacez le numéro du volume <code>N</code> 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. Vous pouvez utiliser <code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode</code> pour prévenir 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 sélectionner 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.



**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.DiskN.StorageReservationPolicyMode</code>	Alloue le disque <i>N</i> à la meilleure stratégie de réservation de stockage disponible.
<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.VMwareType</code>	<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 <code>independent_persistent</code> ou <code>independent_nonpersistent</code>, 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 <code>VirtualDeviceDeviceBackingOption</code> dans la documentation sur VMware vSphere Web Services SDK.</p>
<code>VirtualMachine.EPI.Type</code>	<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>
<code>VirtualMachine.EULA.AcceptAll</code>	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.
<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 False.</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>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<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 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.AdditionAddressM</code>	<p>Définit <i>M</i> adresses IP attribuées à une instance d'Openstack pour le réseau <i>N</i>, en excluant l'ensemble d'adresses IP spécifié par la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.Address</code>. D'autres adresses s'affichent sur l'onglet Réseau de la colonne Adresses supplémentaires.</p> <p>Cette propriété est utilisée par la collecte de données d'état de machine Openstack.</p> <p>Bien que cette propriété ne soit utilisée que par un point de terminaison OpenStack pour la collecte de données, elle n'est pas spécifique à OpenStack et peut être utilisée à des fins d'extensibilité du cycle de vie par d'autres types de points de terminaison.</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 3-14.** 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 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 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 3-14.** 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. Cela 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 réseau 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 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 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 3-14.** 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>Lorsque vous utilisez la propriété <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>, le profil réseau vers lequel elle pointe est utilisé pour attribuer une adresse IP. Toutefois, la machine provisionnée est associée à un réseau quelconque, sélectionné dans la réservation à l'aide d'un modèle de type Round-robin.</p> <p>La modification de la valeur de cette propriété après l'attribution du réseau 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 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 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	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 <code>VirtualMachine.NetworkN.ProfileName</code>.</p> <p>Les propriétés personnalisées <code>VirtualMachine.NetworkN</code> sont 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 <code>VirtualMachine.NetworkN.DnsSearchSuffixes</code>, vous pouvez utiliser des virgules pour séparer les valeurs dans un déploiement de Windows.</p>
<code>VirtualMachine.Rdp.File</code>	<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, <code>VirtualMachine.Rdp.SettingN</code>. Le fichier doit être situé dans le répertoire d'installation du serveur vRealize Automation, par exemple <code>%SystemDrive%\Program Files x86\VMware\VCAC\Server\Rdp\console.rdp</code>. Vous devez créer l'annuaire Rdp.</p>
<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>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.Request.Layout</code>	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.
<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 planifié pour accepter et utiliser cette valeur.</p> <p>Vous pouvez également transmettre des valeurs de propriétés personnalisées au script sous forme de paramètres en insérant <code>{YourCustomProperty}</code> dans la chaîne du chemin d'accès. Par exemple, si vous entrez la valeur <code>\\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat</code>, cela exécute le script <code>changeIP.bat</code> à un emplacement partagé, mais si vous entrez la valeur <code>\\vra-scripts.mycompany.com\scripts\changeIP.bat {VirtualMachine.Network0.Address}</code>, cela exécute le script <code>changeIP</code> et transmet également la valeur de la propriété <code>VirtualMachine.Network0.Address</code> au script sous forme de paramètre.</p> <p>Insérez <code>{Owner}</code> pour transmettre le nom du propriétaire de la machine au script.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code>	<p>Permet à vRealize Automation d'obtenir une chaîne chiffrée qui est passée sous la forme d'une instruction de propriété personnalisée <code>VirtualMachine.SoftwareN.ScriptPath</code> correctement formatée à la ligne de commande gurent.</p> <p>Vous pouvez fournir une chaîne chiffrée, par exemple votre mot de passe, en tant que propriété personnalisée dans un argument de ligne de commande. Cela vous permet de stocker des informations chiffrées que l'agent invité peut déchiffrer et interpréter comme un argument de ligne de commande valide. Par exemple, la chaîne de propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat password</code> n'est pas sécurisée, car elle contient un mot de passe actuel.</p> <p>Pour chiffrer le mot de passe, vous pouvez créer une propriété personnalisée vRealize Automation, par exemple <code>MyPassword = password</code>, et activer le chiffrement en cochant la case disponible. L'agent invité déchiffre l'entrée <b>[MyPassword]</b> dans la valeur contenue dans la propriété personnalisée <code>MyPassword</code> et exécute le script <code>c:\dosomething.bat password</code>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Créez la propriété personnalisée <b>MyPassword = password</b> où <i>password</i> est la valeur de votre mot de passe actuel. Activez le chiffrement en cochant la case disponible.</li> <li>■ Définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> comme <b>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt = true</b>.</li> <li>■ Définissez la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.Software0.ScriptPath</code> comme <b>VirtualMachine.Software0.ScriptPath = c:\dosomething.bat [MyPassword]</b>.</li> </ul> <p>Si vous définissez <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code> sur <code>false</code> ou si vous ne créez pas la propriété personnalisée <code>VirtualMachine.ScriptPath.Decrypt</code>, la chaîne à l'intérieur des crochets ( [ et ] ) n'est pas déchiffrée.</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 <i>/nom_fichier/nom_sous-dossier/nom_fichier.iso</i>. 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>



**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<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.Cluster.Automation.Enabled</code>	Si cette propriété est définie sur True, l'automatisation du cluster de stockage n'est pas activée. Si elle est définie sur False, 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> .
<code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code>	Spécifie un type de comportement SDRS lorsque la propriété <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code> est définie sur True. Les valeurs de type de comportement disponibles sont automatisées ou manuelles. Les propriétés <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Enabled</code> et <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code> 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 <code>VirtualMachine.Storage.Cluster.Automation.Behavior</code> n'est pas présent sur la machine.
<code>VirtualMachine.Storage.ReserveMemory</code>	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. <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.
<code>VirtualMachine.VDI.Type</code>	Spécifie le type d'infrastructure de poste de travail virtuel. Pour le provisionnement XenDesktop, définissez cette propriété sur XenDesktop.
<code>VMware.AttributeN.Name</code>	Spécifie le nom d'un attribut dans vRealize Orchestrator. Par exemple, elle spécifie la valeur de l'attribut utilisé dans la propriété <code>VMware.AttributeN.Name</code> . Remplacez la lettre N par un numéro, commençant par 0 et augmentant pour chaque attribut à définir.

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VMware.AttributeN.Value</code>	Spécifie la valeur de l'attribut utilisé dans la propriété <code>VMware.AttributeN.Name</code> . Remplacez la lettre <i>N</i> par un numéro, commençant par 0 et augmentant pour chaque attribut à définir.
<code>VMware.Endpoint.Openstack.IdentityProvider.Version</code>	Spécifie la version du fournisseur d'identité Openstack (Keystone) à utiliser lors d'une authentification sur un point de terminaison Openstack. Configurez une valeur <b>3</b> pour authentifier avec un fournisseur d'identité OpenStack Keystone version 3. Si vous utilisez une autre valeur ou si vous n'utilisez pas cette propriété personnalisée, l'authentification utilise par défaut Keystone version 2.
<code>VMware.Endpoint.Openstack.Release</code>	Obsolète. Spécifie la version d'OpenStack, Havana ou Icehouse par exemple, lors de la création d'un point de terminaison OpenStack. Requis pour le provisionnement OpenStack 6.2.1, 6.2.2 et 6.2.3.
<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.
<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>Lorsque cette propriété a une valeur autre que <b>Windows</b>, 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 <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>

**Tableau 3-14.** 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>
VMware.Memory.Reservation	<p>Spécifie la taille du fichier d'échange de la machine, par exemple 1024.</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VMware.Network.Type</code>	<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. 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>
<code>VMware.VCenterOrchestrator.EndpointName</code>	<p>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.</p>
<code>VMware.VirtualCenter.Folder</code>	<p>Spécifie le nom du dossier d'inventaire dans le centre de données où 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 <code>production\serveurs de messagerie</code>. Si le dossier n'existe pas, un agent proxy crée le dossier spécifié dans vSphere. Les noms de dossiers sont sensibles à la casse. Cette propriété est disponible pour le provisionnement virtuel.</p>
<code>VDI.Server.Website</code>	<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 <code>VDI.Server.Name</code> 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 <code>VDI.Server.Name</code> 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> <p><b>REMARQUE</b> si l'interface Web (WI) Citrix a été remplacée par StoreFront (SF), vous pouvez utiliser cette propriété au lieu de <code>VDI.Server.Name</code> pour vous connecter au serveur XenDesktop. Un exemple de valeur est <code>VDI.Server.Website=sqa-xddc-7.sqa.local/Citrix/StoreWeb</code>. Consultez <code>VDI.Server.Name</code> pour plus d'informations.</p>

**Tableau 3-14.** 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> <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> <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>
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	<p>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).</p>
VDI.ActiveDirectory.Timeout	<p>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).</p>

**Tableau 3-14.** Tableau des propriétés personnalisées V (suite)

Propriété	Description
<code>VDI.ActiveDirectory.Delay</code>	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).
<code>Vrm.DataCenter.Policy</code>	<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.</p> <p>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>
<code>Vrm.Software.IdNNNN</code> 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 <code>job_type=job_path</code>, où <code>job_type</code> est le chiffre qui représente le type de tâche BMC BladeLogic et <code>job_path</code> l'emplacement de la tâche dans BMC BladeLogic, par exemple <code>4=/Utility/putty</code>. <code>NNNN</code> 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – AuditJob</li> <li>2 – BatchJob</li> <li>3 – ComplianceJob</li> <li>4 – DeployJob</li> <li>5 – FileDeployJob</li> <li>6 – NSHScriptJob</li> <li>7 – PatchAnalysisJob</li> <li>8 – SnapshotJob</li> </ul>
<code>Vrm.Software.IdNNNN</code> 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. <code>NNNN</code> 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 3-15.** 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 », page 97](#)
- [« Utilisation de groupes de propriétés », page 117](#)

## 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 les valeurs requises en réponse aux invites.

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.

Vous pouvez utiliser la commande `vra content list --type property-definition` vRealize CloudClient pour répertorier toutes les définitions de propriétés dans le locataire de l'instance de vRealize Automation actuelle. Vous pouvez également utiliser la commande `vra content list --type property-group` vRealize CloudClient pour répertorier tous les groupes de propriétés. Vous pouvez ajouter l'ensemble des définitions de propriétés et des groupes de propriétés, ou certains d'entre eux, à un module et exporter le module dans un fichier compressé. Vous pouvez ensuite importer le module dans un autre locataire de l'instance de vRealize Automation. Pour plus d'informations sur vRealize CloudClient et comment l'utiliser, reportez-vous au centre des développeurs VMware à l'adresse <https://developercenter.vmware.com/tool/cloudclient>.

## Créer et tester des définitions de propriétés personnalisées

Vous créez une définition de propriété personnalisée qui détermine le mode d'affichage de la propriété personnalisée dans vRealize Automation. Vous pouvez ajouter la propriété personnalisée à un Blueprint pour vérifier que la propriété affiche la case à cocher, le menu déroulant ou tout autre type de contrôle comme prévu.

Pour créer et tester les définitions de propriétés personnalisées, vous avez besoin d'un Blueprint qui vous a déjà été octroyé ou qui a été octroyé à un utilisateur de test auquel vous avez accès. Ce Blueprint de test permet de créer la propriété personnalisée, de l'ajouter à un Blueprint, puis de vérifier que la propriété personnalisée présente l'aspect attendu. Une fois que vous avez validé la propriété personnalisée, vous pouvez l'ajouter à vos Blueprints de production si nécessaire.

### Prérequis

- Vérifiez que vous disposez d'un Blueprint auquel vous ajoutez l'action. Reportez-vous à *Configuration de vRealize Automation*.
- Vérifiez que le Blueprint est autorisé afin que vous puissiez tester les propriétés personnalisées du Blueprint. Reportez-vous à *Configuration de vRealize Automation*.
- Connectez-vous à la console vRealize Automation en tant qu'**administrateur de locataire** ou **administrateur Fabric**.

### Procédure

- 1 [Créer des définitions de propriétés personnalisées](#) page 99

Vous créez des définitions de propriétés personnalisées qui déterminent comment la propriété personnalisée s'affiche dans vRealize Automation. Vous pouvez valider la propriété personnalisée dans un Blueprint de test avant de l'ajouter à vos Blueprints de production.

## 2 [Ajouter une propriété personnalisée à un Blueprint](#) page 108

Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées à de nombreuses parties de vRealize Automation, notamment des stratégies d'approbation, des groupes d'activité, des points de terminaison et des stratégies de réservation. Cependant, seuls les Blueprints de la machine prennent en charge les options d'affichage que vous configurez en tant que définitions de propriétés. L'ajout d'une propriété personnalisée à un Blueprint est un moyen aisé de vérifier que la propriété personnalisée apparaît dans l'interface utilisateur comme vous l'avez conçue dans la définition de la propriété.

## 3 [Vérifier la propriété personnalisée dans le formulaire de demande de catalogue](#) page 110

En tant que créateur des définitions de propriétés personnalisées qui exécutent les actions de vRealize Orchestrator, vous devez tester vos propriétés personnalisées pour vous assurer que les valeurs correctes apparaissent sur le formulaire de demande.

# Créer des définitions de propriétés personnalisées

Vous créez des définitions de propriétés personnalisées qui déterminent comment la propriété personnalisée s'affiche dans vRealize Automation. Vous pouvez valider la propriété personnalisée dans un Blueprint de test avant de l'ajouter à vos Blueprints de production.

## ■ [Créer une définition de propriété](#) page 99

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 un type chaîne ou un type booléen.

## ■ [Créer une propriété personnalisée qui valide une expression régulière](#) page 102

Vous créez une définition de propriété personnalisée qui évalue une expression régulière lorsque vous souhaitez que des utilisateurs de catalogue de services fournissent des données validées sur le formulaire de demande de catalogue.

## ■ [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) page 103

Pour pouvoir ajouter la propriété personnalisée à un Blueprint, vous devez créer une définition de propriété personnalisée incluant une action de vRealize Orchestrator. L'action s'exécute lorsque l'utilisateur du catalogue de services configure la propriété personnalisée dans le formulaire de demande. L'action récupère les données affichées dans le formulaire.

## ■ [Lier des propriétés personnalisées pour créer une relation parent-enfant](#) page 104

Pour créer une relation parent-enfant entre des propriétés personnalisées, vous liez le parent à l'enfant. Lorsque vous ajoutez les propriétés personnalisées parentes et enfant à un Blueprint, l'utilisateur demandeur sélectionne une valeur pour la propriété parente. La valeur parente sélectionnée détermine les valeurs possibles de la propriété enfant.

# 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 un type chaîne ou un type booléen.

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** ().  

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) Saisissez une valeur dans la zone de saisie **Ordre d'affichage**.  

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'ordre d'affichage s'applique uniquement aux propriétés configurées avec les paramètres **Inviter l'utilisateur** ou **Afficher dans le formulaire de demande**.
  - Toutes les propriétés ayant un ordre d'affichage apparaissent avant celles sans ordre d'affichage.
  - Les propriétés ayant un ordre d'affichage sont triées de la valeur la plus petite à la valeur la plus grande. Les nombres négatifs sont autorisés.
  - Toutes les propriétés sont classées dans l'ordre alphabétique, les propriétés avec un ordre d'affichage apparaissant avant les propriétés sans ordre d'affichage.
  - Si deux propriétés possèdent la même valeur d'ordre d'affichage, elles sont 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
Booléen	Autorise une valeur booléenne. Les options Afficher comme sont <b>Case à cocher</b> et <b>Oui/Non</b> .
Date et heure	Autorise une valeur entrée dans un format de date et d'heure. L'option Afficher comme est <b>Sélecteur de date et d'heure</b> .
Décimale	Autorise une valeur d'entier ou décimale. Les options Afficher comme sont <b>Liste déroulante</b> , <b>Curseur</b> et <b>Zone de saisie</b> .
Entier	Autorise une valeur d'entier. Les options Afficher comme sont <b>Liste déroulante</b> , <b>Curseur</b> et <b>Zone de saisie</b> .
Chaîne sécurisée	Autorise du contenu sécurisé ou chiffré comme un mot de passe. L'option Afficher comme est <b>Zone de saisie</b> .
Chaîne	Autorise une valeur de chaîne. Les options Afficher comme sont <b>Liste déroulante</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 **Afficher comme**. Les options disponibles proviennent de votre sélection de **Type de données**.

**Tableau 4-2.** Options Afficher comme de la définition de propriété

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

- 12 Cliquez sur l'option **Liste statique** dans la zone Valeurs.
- Cliquez sur **Nouveau** dans la zone **Liste statique** et ajoutez un nom de propriété et une valeur.

- 13 (Facultatif) Facultativement, cochez la case **Activer une entrée de valeur personnalisée** 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.

### Créer une propriété personnalisée qui valide une expression régulière

Vous créez une définition de propriété personnalisée qui évalue une expression régulière lorsque vous souhaitez que des utilisateurs de catalogue de services fournissent des données validées sur le formulaire de demande de catalogue.

Par exemple, pour ajouter une zone de texte alphanumérique lorsque l'utilisateur demandeur fournit un nom d'application ou de fonction qui est limité à cinq à dix caractères sans caractères spéciaux. Pour ce scénario, vous utilisez une propriété personnalisée à expression régulière dont la configuration est similaire à `^[a-zA-Z0-9]{5,10}$`.

### Prérequis

- Assurez-vous que vous avez une expression régulière qui valide les valeurs fournies comme prévu.
- 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 l'icône **Nouveau** ().

- 3 Entrez les options.

Option	Description
<b>Nom</b>	Entrez une valeur en utilisant une convention de dénomination standard pour le nom de la nouvelle propriété, par exemple <b>my_grouping_prefix.my_property_name</b> .
<b>Étiquette</b>	L'étiquette est remplie en fonction du nom. Vous pouvez modifier l'étiquette pour fournir un nom plus lisible.
<b>Visibilité</b>	Les propriétés personnalisées d'action sont uniquement disponibles dans le locataire actuel. Pour les rendre disponibles dans un autre locataire, vous devez les configurer lorsque vous êtes connecté à ce locataire.
<b>Description</b>	Décrivez l'objet de la définition de propriété de toute autre information utile concernant la propriété.
<b>Ordre d'affichage</b>	<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ L'ordre d'affichage s'applique uniquement aux propriétés configurées avec les paramètres <b>Inviter l'utilisateur</b> ou <b>Afficher dans le formulaire de demande</b>.</li> <li>■ Toutes les propriétés ayant un ordre d'affichage figurent avant celles sans index d'ordre.</li> <li>■ Les propriétés ayant un ordre d'affichage sont triées de la valeur d'index la plus petite à la plus grande. Vous pouvez utiliser des nombres négatifs.</li> <li>■ Toutes les propriétés sont classées par ordre alphabétique, les propriétés avec un ordre d'affichage figurant avant les propriétés sans ordre d'affichage.</li> <li>■ Si deux propriétés présentent la même valeur d'ordre d'affichage, elles sont triées par ordre alphabétique.</li> </ul>

Option	Description
Type de données	Sélectionnez <b>Chaîne</b> dans le menu déroulant.
Obligatoire	Sélectionnez <b>Non</b> dans le menu déroulant.
Afficher comme	Sélectionnez <b>Zone de saisie</b> dans le menu déroulant.
Entrée d'utilisateur valide	Entrez l'expression régulière.

- 4 Entrez une valeur dans la zone de texte de test pour vérifier que l'expression fonctionne.
- 5 Cliquez sur **OK**.

La définition de propriété personnalisée est ajoutée à la liste et devient disponible pour l'ajout à un Blueprint.

### Suivant

Ajoutez la propriété personnalisée à un Blueprint de machine. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) », page 108.


### Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator

Pour pouvoir ajouter la propriété personnalisée à un Blueprint, vous devez créer une définition de propriété personnalisée incluant une action de vRealize Orchestrator. L'action s'exécute lorsque l'utilisateur du catalogue de services configure la propriété personnalisée dans le formulaire de demande. L'action récupère les données affichées dans le formulaire.

### Prérequis

- Examinez les détails de la configuration de la propriété personnalisée que vous créez. Reportez-vous à « [Détails de la configuration pour les définitions de propriétés personnalisées d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 111.
- 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 l'icône **Nouveau** ().
- 3 Entrez les options.

Option	Description
Nom	Consultez les détails de la configuration. Certaines des propriétés personnalisées requièrent des noms ou formats spécifiques. Dans la mesure du possible, utilisez une convention de dénomination pour le nom de la nouvelle propriété, par exemple <b>préfixe_de_mon_groupement.nom_de_ma_propriété</b> .
Étiquette	L'étiquette est remplie en fonction du nom. Vous pouvez modifier l'étiquette pour fournir un nom plus lisible.
Visibilité	Les propriétés personnalisées d'action sont uniquement disponibles dans le locataire actuel. Pour les rendre disponibles dans un autre locataire, vous devez les configurer lorsque vous êtes connecté à ce locataire.

Option	Description
<b>Description</b>	Décrivez l'objet de la définition de propriété de toute autre information utile concernant la propriété.
<b>Ordre d'affichage</b>	<p>Le numéro que vous entrez contrôle l'endroit où le nom de la propriété s'affiche dans le formulaire de demande. Les règles de classement suivantes s'appliquent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ L'ordre d'affichage s'applique uniquement aux propriétés configurées avec les paramètres <b>Inviter l'utilisateur</b> ou <b>Afficher dans le formulaire de demande</b>.</li> <li>■ Toutes les propriétés ayant un ordre d'affichage figurent avant celles sans index d'ordre.</li> <li>■ Les propriétés ayant un ordre d'affichage sont triées de la valeur la plus petite à la valeur la plus grande. Vous pouvez utiliser des nombres négatifs.</li> <li>■ Toutes les propriétés sont classées dans l'ordre alphabétique, les propriétés avec un ordre d'affichage apparaissant avant les propriétés sans ordre d'affichage.</li> <li>■ Si deux propriétés possèdent la même valeur d'ordre d'affichage, elles sont triées par ordre alphabétique.</li> </ul>

- 4 Consultez les détails de la configuration pour déterminer si vous devez fournir les valeurs.

Les valeurs suivantes sont fournies dans les détails de la configuration :

- Type de données
- Afficher comme
- Valeurs
- Dossier Action
- Action de script
- Paramètres d'entrée

- 5 Cliquez sur **OK**.

La définition de propriété personnalisée est ajoutée à la liste et devient disponible pour l'ajout à un Blueprint.

### Suivant

Ajoutez la propriété personnalisée à un Blueprint. L'ajout de la propriété en tant que propriété de machine ou propriété de réseau dépend de la propriété. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée à un Blueprint](#) », page 108.

### Lier des propriétés personnalisées pour créer une relation parent-enfant

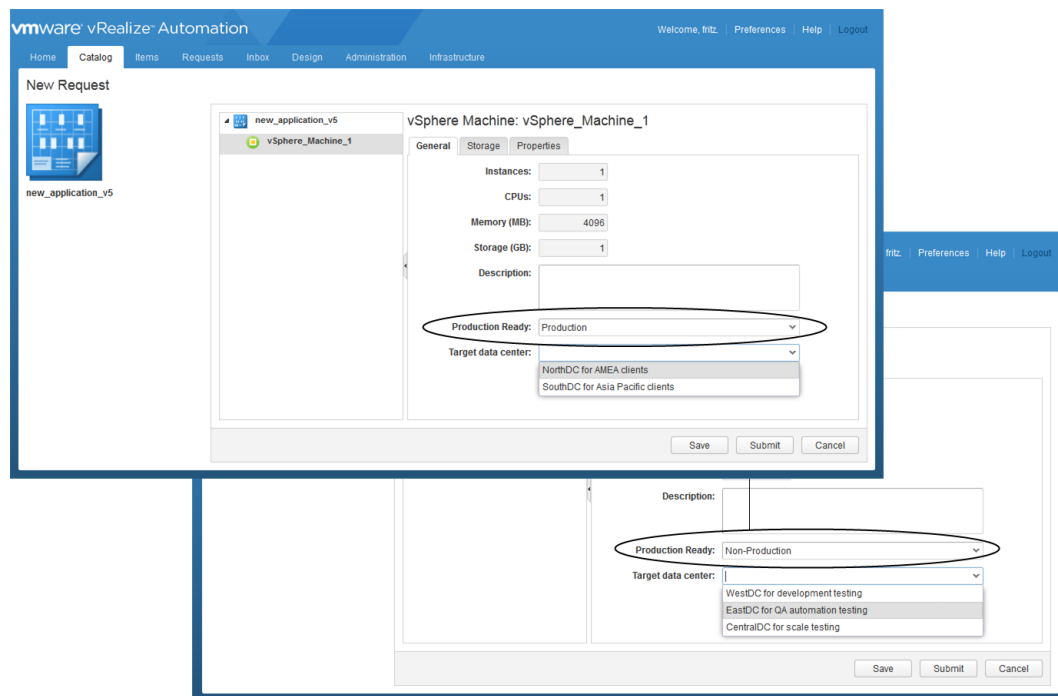
Pour créer une relation parent-enfant entre des propriétés personnalisées, vous liez le parent à l'enfant. Lorsque vous ajoutez les propriétés personnalisées parentes et enfant à un Blueprint, l'utilisateur demandeur sélectionne une valeur pour la propriété parente. La valeur parente sélectionnée détermine les valeurs possibles de la propriété enfant.

- La définition de la propriété personnalisée parente peut être une liste statique ou une valeur externe qui est déterminée par une action vRealize Orchestrator. Elle fournit les paramètres d'entrée possibles à une définition de propriété enfant.
- La définition de propriété personnalisée enfant doit appeler une action vRealize Orchestrator. Dans la propriété personnalisée enfant, vous liez la propriété personnalisée parente afin qu'elle fournisse une valeur de paramètre d'entrée.



Par exemple, votre équipe de développement travaille sur des systèmes de production et des systèmes hors production. Vous disposez également de cinq centres de données. Trois des centres de données sont vos centres de données de test de développement et vous utilisez les deux autres pour fournir des services à vos clients internes. Pour garantir que les développeurs peuvent déployer le même Blueprint dans les deux environnements (centres de données de test ou de clients internes), vous créez et liez deux définitions de propriétés personnalisées. À l'aide de la première propriété personnalisée, l'utilisateur demandeur peut sélectionner l'environnement de production ou hors production. Selon l'environnement que l'utilisateur sélectionne dans le formulaire de demande, la deuxième propriété personnalisée affiche l'une des valeurs suivantes :

- La liste de trois centres de données de test pour les environnements hors production.
- Les deux centres de données de clients internes comme environnements de production.



L'objectif de cette procédure est de créer deux propriétés personnalisées que vous liez dans une relation parent-enfant. Avec la liaison, vous pouvez sélectionner l'emplacement approprié en fonction de l'état de production sélectionné.

### Prérequis

- Pour cet exemple, créez une action vRealize Orchestrator qui fournit des noms de centres de données comme information d'emplacement. Nommez l'action `datacenters_prod`, ajoutez un paramètre d'entrée nommé `prod` en tant que type de chaîne, puis utilisez cet exemple pour le script d'action.

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

Pour plus d'informations sur le développement de workflows, et sur la création et l'utilisation d'actions de scripts vRealize Orchestrator, reportez-vous à *Développement avec VMware vCenter Orchestrator*.

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

## Procédure

- 1 Créez une définition de propriété personnalisée afin que les utilisateurs puissent sélectionner un environnement de production ou hors production.
  - a Sélectionnez **Administration > Dictionnaire des propriétés > Définitions de propriétés**.
  - b Configurez les options de propriété personnalisée.

The screenshot shows the 'Modifier la définition de propriété : Production Ready' form in the vRealize Automation console. The form is divided into several sections:

- Nom:** production.ready
- Étiquette:** Production Ready
- Visibilité:** Ce locataire
- Description:** (Empty text area)
- Ordre d'affichage:** 1 (Dropdown menu)
- Type de données:** Chaîne (Dropdown menu)
- Requis:** Non (Dropdown menu)
- Afficher comme:** Liste déroulante (Dropdown menu)
- Valeurs:** Liste statique (Radio button selected)
- Activer la saisie des valeurs personnalisées:** (Checkbox, unchecked)
- Liste statique:** A table with columns 'Nom' and 'Valeur'. It contains two rows: 'Production' with value 'prod' and 'Non-Production' with value 'nonprod'.

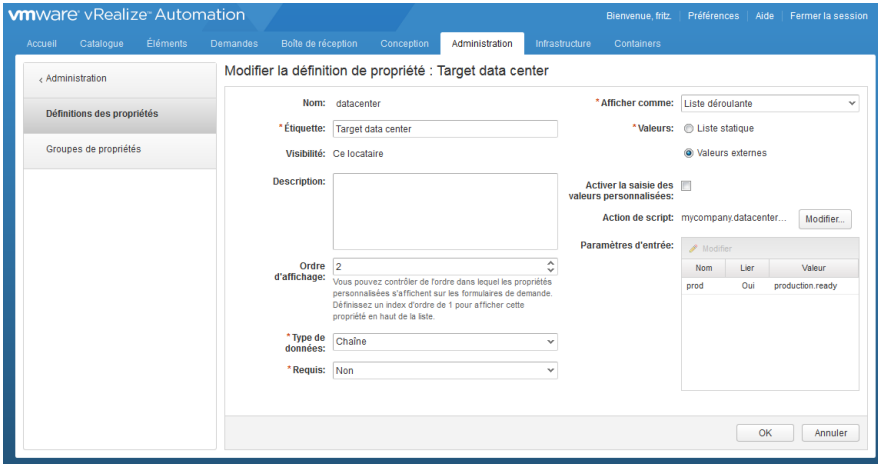
Buttons for 'OK' and 'Annuler' are at the bottom right.

Option	Valeurs de l'exemple
<b>Nom</b>	production.ready
<b>Étiquette</b>	Environnement
<b>Description</b>	Sélectionnez l'environnement de production ou hors production.
<b>Ordre d'affichage</b>	1 Vous sélectionnez 1 pour vous assurer que cette propriété personnalisée figure en premier dans le Blueprint.
<b>Type de données</b>	Chaîne
<b>Afficher comme</b>	Liste déroulante
<b>Valeurs</b>	Liste statique
<b>Valeurs de la liste statique</b>	Ajoutez les paires clé-paire suivantes. <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Production</b> et <b>prod</b></li> <li>■ <b>Non-Production</b> et <b>nonprod</b></li> </ul>

- c Cliquez sur **OK**.

La propriété personnalisée production.ready est configurée et ajoutée à la liste des propriétés prêtes à l'utilisation.

- 2 Créez une définition de propriété personnalisée de l'action vRealize Orchestrator qui exécute votre action d'emplacement personnalisée.
- a Sélectionnez **Administration > Dictionnaire des propriétés > Définitions de propriétés**.
  - b Configurez les options de propriété personnalisée.



Option	Valeurs de l'exemple
Nom	datacenter
Étiquette	Centre de données cible
Description	Sélectionnez le centre de données selon que vous déployez un Blueprint de production ou hors production.
Ordre d'affichage	2 Vous sélectionnez 2 pour vous assurer que cette propriété personnalisée figure après la propriété personnalisée production.ready dans le Blueprint.
Type de données	Chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Valeurs externes
Action de script	Cliquez sur <b>Sélectionner</b> et localisez votre action datacenters_prod.

Le tableau des paramètres d'entrée inclut un paramètre prod.

- c Dans le tableau des paramètres d'entrée, sélectionnez la ligne prod et cliquez sur **Modifier**.
- d Cochez la case **Lier**.
- e Sélectionnez **production.ready** dans le menu déroulant.
- f Cliquez sur **OK**.
- g Cliquez sur **OK**.

La propriété personnalisée de centre de données est configurée et prête à utiliser.

Suivant

- En raison de la relation entre les deux définitions de propriétés, ajoutez les deux définitions de propriétés à un groupe de propriétés. Reportez-vous à « [Créer un groupe de propriétés](#) », page 118.
- Ajoutez le groupe de propriétés production-datacenter à un Blueprint. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) », page 108.

## Ajouter une propriété personnalisée à un Blueprint

Vous pouvez ajouter des propriétés personnalisées à de nombreuses parties de vRealize Automation, notamment des stratégies d'approbation, des groupes d'activité, des points de terminaison et des stratégies de réservation. Cependant, seuls les Blueprints de la machine prennent en charge les options d'affichage que vous configurez en tant que définitions de propriétés. L'ajout d'une propriété personnalisée à un Blueprint est un moyen aisé de vérifier que la propriété personnalisée apparaît dans l'interface utilisateur comme vous l'avez conçue dans la définition de la propriété.

Certaines propriétés personnalisées sont associées au Blueprint de la machine virtuelle sur l'onglet **Propriétés**, et certaines sur l'onglet **Réseau**.

- [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) page 108

Vous ajoutez une propriété personnalisée en tant que propriété de machine personnalisée afin que les utilisateurs du catalogue de services puissent sélectionner ou configurer les valeurs lorsqu'ils demandent l'élément. Vous pouvez ajouter des propriétés individuelles ou des groupes de propriétés.

- [Ajouter une propriété personnalisée en tant que propriété de réseau personnalisée](#) page 109

Ajoutez une propriété personnalisée en tant que propriété de réseau personnalisée afin que les utilisateurs du catalogue de services puissent sélectionner la valeur de profil réseau nécessaire lorsqu'ils demandent l'élément.

## Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint

Vous ajoutez une propriété personnalisée en tant que propriété de machine personnalisée afin que les utilisateurs du catalogue de services puissent sélectionner ou configurer les valeurs lorsqu'ils demandent l'élément. Vous pouvez ajouter des propriétés individuelles ou des groupes de propriétés.

Dans ce workflow, vous ajoutez les propriétés personnalisées afin de confirmer qu'elles fonctionnent comme prévu dans les Blueprints. Vous pouvez également ajouter des propriétés personnalisées à des groupes d'activités, des stratégies d'approbation et d'autres composants.

### Prérequis

- Assurez-vous que vous avez créé la définition de propriété requise. Reportez-vous à « [Créer des définitions de propriétés personnalisées](#) », page 99.
- Si vous ajoutez un groupe de propriétés, assurez-vous que vous avez ajouté les définitions de propriétés appropriées à un groupe de propriétés. Reportez-vous à « [Créer un groupe de propriétés](#) », page 118. Pour tester les fonctions visuelles des définitions de propriétés, vous devez sélectionner l'option **Afficher dans la demande** lorsque vous ajoutez la propriété au groupe.
- Si vous ajoutez une action de vRealize Orchestrator en tant que propriété personnalisée, revoyez les détails de la configuration pour vous assurer que vous avez ajouté la propriété personnalisée au bon emplacement. Reportez-vous à « [Détails de la configuration pour les définitions de propriétés personnalisées d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 111.
- Assurez-vous que vous avez créé le Blueprint auquel vous ajoutez la propriété personnalisée. Reportez-vous à *Configuration de vRealize Automation*.
- Connectez-vous à la console vRealize Automation en tant qu'**architecte d'infrastructure**.

### Procédure

- 1 Sélectionnez **Conception > Blueprints**.
- 2 Sélectionnez le Blueprint auquel vous ajoutez la propriété personnalisée et cliquez sur **Modifier**.

- 3 Cliquez sur le composant de machine cible.

Les options de configuration de la machine virtuelle apparaissent sur le canevas.

- 4 Cliquez sur l'onglet **Propriétés**, puis sur l'onglet **Propriétés personnalisées** ou **Groupes de propriétés**.

- Pour ajouter une propriété personnalisée, cliquez sur **Nouveau** et sélectionnez la définition de propriété dans le menu déroulant.

Option	Description
Nom	Nom de la définition de propriété personnalisée sélectionnée.
Valeur	(Facultatif) Entrez une valeur par défaut.
Chiffré	Lorsque vous ajoutez des propriétés personnalisées pour exécuter des actions vRealize Orchestrator, ne chiffrez pas la valeur.
Remplaçable	Sélectionnez cette option pour veiller à ce que l'utilisateur faisant la demande puisse sélectionner une valeur sur le formulaire de demande.
Afficher dans la demande	Sélectionnez cette option pour veiller à ce que l'utilisateur faisant la demande puisse voir la propriété et sélectionner une valeur sur le formulaire de demande.

- Pour ajouter un groupe de propriétés, cliquez sur **Ajouter** et sélectionnez le groupe.

- 5 Cliquez sur **OK**.

La propriété personnalisée est ajoutée au Blueprint.

- 6 Cliquez sur **Terminer**.

- 7 Publiez le Blueprint.

Le Blueprint inclut la propriété personnalisée.

### Suivant

Testez la propriété personnalisée dans le formulaire de demande. Reportez-vous à « [Vérifier la propriété personnalisée dans le formulaire de demande de catalogue](#) », page 110

### Ajouter une propriété personnalisée en tant que propriété de réseau personnalisée

Ajoutez une propriété personnalisée en tant que propriété de réseau personnalisée afin que les utilisateurs du catalogue de services puissent sélectionner la valeur de profil réseau nécessaire lorsqu'ils demandent l'élément.

### Prérequis

- Assurez-vous que vous disposez de la définition de propriété personnalisée requise. Reportez-vous à « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.
- Si vous ajoutez une action de vRealize Orchestrator en tant que propriété personnalisée, revoyez les détails de la configuration pour vous assurer que vous avez ajouté la propriété personnalisée au bon emplacement. Reportez-vous à « [Détails de la configuration pour les définitions de propriétés personnalisées d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 111.
- Assurez-vous que vous avez créé le Blueprint auquel vous ajoutez la propriété personnalisée. Reportez-vous à *Configuration de vRealize Automation*.
- Connectez-vous à la console vRealize Automation en tant qu'**architecte d'infrastructure**.

### Procédure

- 1 Sélectionnez **Conception > Blueprints**.
- 2 Sélectionnez le Blueprint auquel vous ajoutez la propriété de réseau personnalisée et cliquez sur **Modifier**.

- 3 Cliquez sur le composant de machine virtuelle cible.  
Les options de configuration de la machine virtuelle apparaissent sur le canevas.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Réseau**.
- 5 Cliquez sur **Nouveau**.
- 6 Sélectionnez le profil réseau dans le menu déroulant Réseau et cliquez sur **OK**.
- 7 Sur la nouvelle ligne, cliquez sur **Modifier les propriétés personnalisées**.
- 8 Sélectionnez la propriété de réseau personnalisée et configurez les options.

Option	Description
<b>Nom</b>	Vous ne pouvez pas modifier le nom de la propriété.
<b>Valeur</b>	(Facultatif) Entrez une valeur par défaut.
<b>Chiffré</b>	Lorsque vous ajoutez des propriétés personnalisées pour exécuter des actions vRealize Orchestrator, ne chiffrez pas la valeur.
<b>Remplaçable</b>	Sélectionnez cette option pour veiller à ce que l'utilisateur faisant la demande puisse sélectionner une valeur sur le formulaire de demande.
<b>Afficher dans la demande</b>	Sélectionnez cette option pour veiller à ce que l'utilisateur faisant la demande puisse voir la propriété et sélectionner une valeur sur le formulaire de demande.

- 9 Cliquez sur **OK**.  
La propriété de réseau personnalisée est ajoutée au Blueprint.
- 10 Cliquez sur **Terminer**.
- 11 Publiez le Blueprint.

Le Blueprint inclut la propriété personnalisée.

### Suivant

Testez la propriété personnalisée dans le formulaire de demande. Reportez-vous à « [Vérifier la propriété personnalisée dans le formulaire de demande de catalogue](#) », page 110

## Vérifier la propriété personnalisée dans le formulaire de demande de catalogue

En tant que créateur des définitions de propriétés personnalisées qui exécutent les actions de vRealize Orchestrator, vous devez tester vos propriétés personnalisées pour vous assurer que les valeurs correctes apparaissent sur le formulaire de demande.

### Prérequis

- Ajoutez la propriété personnalisée à l'emplacement approprié dans le Blueprint. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée à un Blueprint](#) », page 108.
- Vérifiez que le Blueprint est autorisé afin que vous puissiez tester les propriétés personnalisées du Blueprint. Reportez-vous à *Configuration de vRealize Automation*.
- Connectez-vous à vRealize Automation en tant qu'utilisateur disposant d'un accès au Blueprint de test.

### Procédure

- 1 Sélectionnez **Catalogue**.
- 2 Sélectionnez le Blueprint de test et cliquez sur **Demander**.
- 3 Sur le formulaire de demande, cliquez sur la machine à laquelle vous avez ajouté la propriété personnalisée.

- 4 Localisez la propriété personnalisée et cliquez sur la flèche du menu déroulant.

L'action de vRealize Orchestrator s'exécute et récupère les valeurs qu'elle est configurée pour afficher. Assurez-vous que les valeurs attendues s'affichent.

### Suivant

Ajoutez la propriété personnalisée à vos Blueprints de production lorsque cela est nécessaire.

## Détails de la configuration pour les définitions de propriétés personnalisées d'action de vRealize Orchestrator

Vous créez des définitions de propriétés personnalisées qui exécutent des actions de vRealize Orchestrator pour récupérer des paires de valeurs de clés à partir de fichiers externes ou à partir d'informations de configuration de vRealize Automation. Vous ajoutez des propriétés personnalisées à des Blueprints afin qu'elles apparaissent dans les formulaires de demande de catalogue.

L'utilisateur du catalogue de services qui demande l'élément peut sélectionner une valeur à inclure dans le déploiement. Lorsque l'utilisateur clique sur le menu déroulant pour sélectionner une valeur, l'action de vRealize Orchestrator s'exécute et récupère les données affichées dans le menu pour que l'utilisateur les sélectionne.

Les workflows de configuration pour chaque définition de propriété d'action de vRealize Orchestrator sont similaires, mais certains détails varient. Par exemple, il existe des différences au niveau des conditions préalables et des limites, et l'endroit où vous appliquez la propriété personnalisée dans le Blueprint peut varier.

- [Définition d'une propriété de réseau personnalisée](#) page 112

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour récupérer des noms de réseau à partir de la base de données vRealize Automation lorsque vous voulez que les utilisateurs sélectionnent le réseau dans le formulaire de demande. La propriété personnalisée du sélecteur de réseau utilise une action de vRealize Orchestrator pour récupérer les valeurs.

- [Définition d'une propriété personnalisée de stratégie de réservation](#) page 113

Vous ajoutez une définition de propriété personnalisée pour récupérer des noms de stratégies de réservation applicables aux utilisateurs faisant une demande lorsqu'ils sélectionnent la stratégie dans le formulaire de demande. La définition de la propriété personnalisée du sélecteur de stratégie de réservation utilise une action de vRealize Orchestrator pour récupérer les valeurs.

- [Définition d'une propriété personnalisée de script PowerShell](#) page 114

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour exécuter un script PowerShell lorsque vous voulez utiliser un script pour récupérer des données afin de remplir la propriété personnalisée sur le formulaire de demande. La propriété personnalisée pour script PowerShell utilise une action de vRealize Orchestrator pour exécuter le script et récupérer les valeurs.

- [Définition d'une propriété personnalisée de requête de base de données](#) page 115

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour adresser une requête à une base de données lorsque vous voulez récupérer des valeurs dans cette base de données afin de remplir la propriété personnalisée sur le formulaire de demande. La propriété personnalisée de base de données utilise une action de vRealize Orchestrator pour exécuter la requête et récupérer les valeurs.

- [Définition d'une propriété personnalisée pour une action personnalisée](#) page 116

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour récupérer des données à partir d'une source en utilisant une action de vRealize Orchestrator personnalisée lorsque vous voulez que les utilisateurs sélectionnent les valeurs récupérées dans le formulaire de demande.

## Définition d'une propriété de réseau personnalisée

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour récupérer des noms de réseau à partir de la base de données vRealize Automation lorsque vous voulez que les utilisateurs sélectionnent le réseau dans le formulaire de demande. La propriété personnalisée du sélecteur de réseau utilise une action de vRealize Orchestrator pour récupérer les valeurs.

### Limitations

Planifiez en fonction des limites suivantes lorsque vous utilisez la propriété personnalisée du sélecteur de réseau.

- La propriété personnalisée doit porter le nom suivant : `VirtualMachine.network0.Name`. Ce nom est requis. Vous ne pouvez pas créer plusieurs définitions de propriétés pour le sélecteur de réseau.
- L'action récupère tous les noms de réseau pour l'utilisateur faisant la demande sans vérifier s'ils s'appliquent à l'instance cible de vCenter Server. Il se peut qu'un utilisateur du catalogue de services sélectionne un réseau qui ne s'applique pas à la cible sélectionnée. Si un réseau erroné est sélectionné, la demande de catalogue échoue.
- L'action récupère les noms de réseaux pour l'utilisateur faisant la demande uniquement. Si vous envoyez une demande au nom d'autres utilisateurs, les réseaux sont les vôtres. Par exemple, le réseau A et le réseau C sont associés au groupe d'activité 1, de sorte que les utilisateurs de ce groupe voient uniquement les réseaux A et C, mais pas le B.

### Conditions préalables

Aucune.

### Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée

Vous utilisez ces options pour créer la propriété personnalisée. Pour connaître les étapes générales, reportez-vous à la section « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.

**Tableau 4-3.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée de réseau

Option	Valeur
Nom	Vous devez utiliser <code>VirtualMachine.network0.Name</code> .
Type de données	Chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Externe
Dossier Action	<code>com.vmware.vra.reservations</code>
Action de script	<code>getApplicableNetworks</code> Cette action de script est un exemple de script. Vous pouvez créer des actions spécifiques pour votre environnement.
Paramètres d'entrée	Aucun paramètre requis.

### Configuration du Blueprint

Ajoutez la propriété personnalisée à l'onglet Réseau du Blueprint. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée en tant que propriété de réseau personnalisée](#) », page 109.



## Définition d'une propriété personnalisée de stratégie de réservation

Vous ajoutez une définition de propriété personnalisée pour récupérer des noms de stratégies de réservation applicables aux utilisateurs faisant une demande lorsqu'ils sélectionnent la stratégie dans le formulaire de demande. La définition de la propriété personnalisée du sélecteur de stratégie de réservation utilise une action de vRealize Orchestrator pour récupérer les valeurs.

### Limitations

Planifiez en fonction des limites suivantes lorsque vous utilisez la propriété personnalisée du sélecteur de stratégie de réservation.

- La propriété personnalisée doit porter le nom suivant : ReservationPolicyID. Ce nom est requis. Vous ne pouvez pas créer plusieurs définitions de propriétés pour le sélecteur de stratégie de réservation.
- L'action récupère toutes les stratégies de réservation s'appliquant à l'utilisateur faisant la demande sans vérifier qu'elles s'appliquent à un point de terminaison cible, par exemple une instance de vCenter Server ou d'une autre plate-forme. Il se peut qu'un utilisateur du catalogue de services sélectionne une réservation qui ne s'applique pas au système de Blueprint cible sélectionné. Si l'utilisateur sélectionne une réservation erronée, la demande de catalogue échoue.
- L'action récupère uniquement les stratégies de réservation de l'utilisateur faisant la demande. Si vous envoyez une demande au nom d'un autre utilisateur, les stratégies de réservation sont les vôtres. Par exemple, la réservation 1 et la réservation 3 sont associées au groupe d'activité 1, de sorte que les utilisateurs de ce groupe voient uniquement les réservations 1 et 3, mais pas la 2.

### Conditions préalables

Aucune.

### Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée

Vous utilisez ces options pour créer la propriété personnalisée. Pour connaître les étapes générales, reportez-vous à la section « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.

**Tableau 4-4.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée de stratégie de réservation

Option	Valeur
Nom	Vous devez utiliser ReservationPolicyID.
Type de données	Chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Externe
Dossier Action	com.vmware.vra.reservations
Action de script	getApplicableReservationPolicies Cette action de script est un exemple de script. Vous pouvez créer des actions spécifiques pour votre environnement.
Paramètres d'entrée	Aucun paramètre requis.

### Configuration du Blueprint

Pour ajouter la propriété personnalisée à l'onglet propriétés du Blueprint, reportez-vous à la rubrique « [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) », page 108.

## Définition d'une propriété personnalisée de script PowerShell

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour exécuter un script PowerShell lorsque vous voulez utiliser un script pour récupérer des données afin de remplir la propriété personnalisée sur le formulaire de demande. La propriété personnalisée pour script PowerShell utilise une action de vRealize Orchestrator pour exécuter le script et récupérer les valeurs.

Par exemple, en tant qu'administrateur du cloud, vous avez un script PowerShell qui récupère les ID d'utilisateurs dans le service d'annuaire Active Directory enregistré avec vRealize Automation. L'objectif du script est de récupérer et d'afficher John Smith lorsque la valeur réelle dans Active Directory est JSmith01.

L'utilisation d'une action de script PowerShell a pour avantage d'inclure un emplacement central pour le script. Vous avez le choix entre stocker le script sur un serveur central, puis l'exécuter sur les machines virtuelles cibles, ou le stocker dans vRealize Orchestrator et l'exécuter sur les machines cibles. Un emplacement central réduit le temps de maintenance. Stocker les scripts dans vRealize Orchestrator lorsque vous avez configuré la sauvegarde et la restauration vous garantit que vous pourrez restaurer les scripts en cas de défaillance du système.

### Limitations

Aucune.

### Conditions préalables

Assurez-vous que vous disposez d'un script PowerShell opérationnel qui renvoie les valeurs de paires de clés. Le script doit être disponible sur un serveur accessible ou être téléchargé dans vRealize Orchestrator.

### Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée

Vous utilisez ces options pour créer la propriété personnalisée. Pour connaître les étapes générales, reportez-vous à la section « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.

**Tableau 4-5.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée de script PowerShell

Option	Valeur
Nom	Vous pouvez utiliser n'importe quelle chaîne.
Type de données	Chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Externe
Dossier Action	com.vmware.vra.powershell

**Tableau 4-5.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée de script PowerShell (suite)

Option	Valeur
Action de script	<p>Sélectionnez une action en fonction de l'emplacement du script PowerShell.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Si le script PowerShell se trouve sur un serveur central, utilisez <code>executeExternalPowerShellScriptOnHostByName</code>.</li> <li>■ Si le script PowerShell est téléchargé dans vRealize Orchestrator, utilisez <code>executePowershellScriptFromResourceOnHostByName</code>.</li> </ul> <p>Ces actions de script sont des exemples de scripts. Vous pouvez créer des actions spécifiques pour votre environnement.</p>
Paramètres d'entrée	<p>Configurez les paramètres d'entrée en fonction de l'action sélectionnée.</p> <p>Définir les paramètres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Si vous utilisez <code>executeExternalPowerShellScriptOnHostByName</code> : <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>hostName</b>. Nom du serveur central sur lequel se trouve le script.</li> <li>■ <b>externalPowershellScript</b>. Chemin d'accès au fichier PowerShell sur l'hôte.</li> <li>■ <b>Arguments</b>. Paramètres à transférer au script. Les arguments sont séparés par des virgules. Par exemple <code>Argument1,Argument2</code>.</li> </ul> </li> <li>■ Si vous utilisez <code>executePowershellScriptFromResourceOnHostByName</code> : <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>vRealize Orchestrator</b>. Nom de l'instance de vRealize Orchestrator que vous utilisez en tant qu'hôte.</li> <li>■ <b>scriptResourcePath</b>. Chemin d'accès au fichier PowerShell sur l'hôte.</li> <li>■ <b>scriptResourceName</b>. Chemin d'accès au fichier PowerShell en tant que ressource téléchargée dans vRealize Orchestrator. Par exemple, .</li> </ul> </li> </ul>

### Configuration du Blueprint

Pour ajouter la propriété personnalisée à l'onglet propriétés du Blueprint, reportez-vous à la rubrique « [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) », page 108.

### Définition d'une propriété personnalisée de requête de base de données

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour adresser une requête à une base de données lorsque vous voulez récupérer des valeurs dans cette base de données afin de remplir la propriété personnalisée sur le formulaire de demande. La propriété personnalisée de base de données utilise une action de vRealize Orchestrator pour exécuter la requête et récupérer les valeurs.

L'action est prise en charge par les bases de données suivantes :

- Microsoft SQL Server
- MySQL
- Oracle
- PostgreSQL

## Limitations

Toutes les valeurs récupérées sont converties en chaînes.

## Conditions préalables

Assurez-vous que le plug-in vRealize Orchestrator SQL est installé et configuré pour se connecter à la base de données cible.

## Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée

Vous utilisez ces options pour créer la propriété personnalisée. Pour connaître les étapes générales, reportez-vous à la section « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.

**Tableau 4-6.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée de requête de base de données

Option	Valeur
Nom	Vous pouvez utiliser n'importe quelle chaîne.
Type de données	Chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Externe
Dossier Action	com.vmware.vra.sql
Action de script	executeSQLSelectOnDatabase Cette action de script est un exemple de script. Vous pouvez créer des actions spécifiques pour votre environnement.
Paramètres d'entrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>databaseName.</b> Nom de la base de données à laquelle vRealize Orchestrator est connecté.</li> <li>■ <b>sqlSelectQuery.</b> La requête SQL Select que vous exécutez lorsque vous utilisez la base de données pour récupérer les valeurs. Par exemple, sélectionnez * &lt;nom du tableau&gt;.</li> <li>■ <b>keyColumnName.</b> Nom de la colonne de la base de données qui est la clé pour la valeur de paire de clés.</li> <li>■ <b>valueColumnName.</b> Nom de la colonne de la base de données à partir de laquelle vous récupérez des valeurs.</li> </ul>

## Configuration du Blueprint

Pour ajouter la propriété personnalisée à l'onglet propriétés du Blueprint, reportez-vous à la rubrique « [Ajouter une propriété personnalisée ou un groupe de propriétés en tant que propriété de machine du Blueprint](#) », page 108.

## Définition d'une propriété personnalisée pour une action personnalisée

Vous ajoutez une propriété personnalisée pour récupérer des données à partir d'une source en utilisant une action de vRealize Orchestrator personnalisée lorsque vous voulez que les utilisateurs sélectionnent les valeurs récupérées dans le formulaire de demande.

## Limitations

Les limites dépendent de votre action personnalisée.

### Conditions préalables

Assurez-vous que vous disposez d'une action de vRealize Orchestrator opérationnelle. 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*.

Le script de l'action doit accepter les valeurs du paramètre d'entrée. Vous pouvez configurer les valeurs en tant que paires de valeurs de clés. Vous pouvez attribuer des noms conviviaux pour l'utilisateur à des identifiants complexes utilisant des paires de valeurs de clés.

### Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée

Vous utilisez ces options pour créer la propriété personnalisée. Pour connaître les étapes générales, reportez-vous à la section « [Créer une définition de propriété personnalisée d'action de vRealize Orchestrator](#) », page 103.

**Tableau 4-7.** Valeurs de configuration d'une propriété personnalisée pour une action personnalisée

Option	Valeur
Nom	Vous pouvez utiliser n'importe quelle chaîne.
Type de données	Nombre décimal, nombre entier ou chaîne
Afficher comme	Liste déroulante
Valeurs	Externe
Dossier Action	Emplacement de votre action personnalisée.
Action de script	Nom de votre action personnalisée.
Paramètres d'entrée	Dépendent de votre action personnalisée.

### Configuration du Blueprint

En général, la propriété personnalisée s'ajoute sur l'onglet Propriétés du Blueprint. Votre action détermine si vous l'ajoutez à l'onglet Propriétés. Reportez-vous à « [Ajouter une propriété personnalisée à un Blueprint](#) », page 108.

## 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 inclure des définitions de propriétés que vous créez ou des propriétés personnalisées qui sont fournies. Les groupes de propriétés sont conçus pour simplifier le processus d'ajout de propriétés à des Blueprints ou à d'autres éléments vRealize Automation pour lesquels elles 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 WimImagingProperties 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`

Vous pouvez utiliser la commande `vra content list --type property-definition vRealize CloudClient` pour répertorier toutes les définitions de propriétés dans le locataire de l'instance de vRealize Automation actuelle. Vous pouvez également utiliser la commande `vra content list --type property-group vRealize CloudClient` pour répertorier tous les groupes de propriétés. Vous pouvez ajouter l'ensemble des définitions de propriétés et des groupes de propriétés, ou certains d'entre eux, à un module et exporter le module dans un fichier compressé. Vous pouvez ensuite importer le module dans un autre locataire de l'instance de vRealize Automation. Pour plus d'informations sur vRealize CloudClient et comment l'utiliser, reportez-vous au centre des développeurs VMware à l'adresse <https://developercenter.vmware.com/tool/cloudclient>.

## 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) Cochez la case **Afficher dans la demande** pour afficher la propriété sur le formulaire de demande lors d'une demande de provisionnement de machine.

f Cliquez sur **OK** pour ajouter la propriété au groupe.

7 Ajoutez des propriétés supplémentaires au groupe.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.





# Index

## A

- Action de vRealize Orchestrator
  - définition d'une propriété de réseau **112**
  - Définition d'une propriété de script PowerShell **114**
  - définition d'une propriété de stratégie de réservation **113**
  - définition d'une propriété personnalisée de requête de base de données **115**
  - définition d'une propriété pour une action personnalisée **116**
  - définition de propriété **103**
- action de vRealize Orchestrator personnalisée, définition de propriété **116**
- ajouter, définition de propriété **98, 99**
- Amazon, propriétés personnalisées disponibles **59**

## B

- blueprint
  - ajouter une propriété de réseau personnalisée **109**
  - ajouter une propriété personnalisée **108, 109**
  - tester une propriété personnalisée **108, 109**
- blueprints, propriétés personnalisées **17, 52**
- Blueprints vCloud Air, ajout de propriétés personnalisées **37**
- Blueprints vCloud Director, ajout de propriétés personnalisées **37**

## D

- définition de propriété
  - Action de vRealize Orchestrator **103**
  - action de vRealize Orchestrator personnalisée **116**
  - ajouter **98, 99**
  - expression régulière **102**
  - liaison **104**
  - requête de base de données **115**
  - réseau **112**
  - script PowerShell **114**
  - stratégie de réservation **113**
- définitions de propriétés, tester dans le Blueprint **108, 109**
- déploiement, restauration d'un processus de provisionnement ayant échoué **18**
- dictionnaire des propriétés, création d'une définition de propriété **99**

## E

- expression régulière, définition de propriété **102**

## F

- formulaire de demande, tester une propriété personnalisée **110**

## G

- groupes de propriétés
  - création **118**
  - utilisation de groupes de propriétés personnalisées **117**

## H

- HP Server Automation, propriétés personnalisées **54**

## L

- liaison
  - définitions de propriétés **104**
  - propriétés **104**

## O

- Openstack, propriétés personnalisées pour les points de terminaison **19**

## P

- personnalisée **10**
- propriété personnalisée
  - définition de propriété **98**
  - requête de base de données **115**
  - réseau **112**
  - script PowerShell **114**
  - stratégie de réservation **113**
  - tester dans le Blueprint **108, 109**
  - tester sur le formulaire de demande **110**
- propriétés
  - afficher dans la demande **118**
  - chiffré **118**
  - remplaçable **118**
- propriétés personnalisées
  - blueprints **17**
  - Blueprints vCloud Air et vCloud Director **37**
  - création de groupes de propriétés **118**
  - débogage de problèmes de provisionnement **18**
  - définition de nouvelles propriétés **97**

- des Blueprints de clone **20, 48**
- des Blueprints de clone lié **23**
- des Blueprints de workflow de base **30**
- des Blueprints FlexClone **27**
- expression régulière **102**
- guides associés **5**
- informations sur les propriétés mises à jour **7**
- liaison **104**
- mise en réseau **40**
- motifs d'utilisation **9**
- obligatoires et facultatives **52**
- obligatoires pour l'intégration de HP Server Automation **54**
- ordre de priorité **11**
- Points de terminaison Openstack **19**
- propriétés o **66**
- provisionnement des machines **10**
- provisionnement Linux Kickstart **31**
- provisionnement PXE **45**
- provisionnement SCCM **32**
- provisionnement WIM **33**
- répertoriées par fonction **15**
- répertoriées par nom **57**
- spécification des propriétés **9**
- types de propriétés personnalisées **12**
- utilisation du dictionnaire des propriétés **97**
- propriétés personnalisées , propriétés x. **95**
- propriétés personnalisées, propriétés a **59**
- propriétés personnalisées, propriétés b **59**
- propriétés personnalisées, propriétés c. **60**
- propriétés personnalisées, propriétés e **61**
- propriétés personnalisées, propriétés h **63**
- propriétés personnalisées, propriétés i **63**
- propriétés personnalisées, propriétés l **65**
- propriétés personnalisées, propriétés m **65**
- propriétés personnalisées, propriétés p **67**
- propriétés personnalisées, propriétés r **67**
- propriétés personnalisées, propriétés s **68**
- propriétés personnalisées, propriétés tiret de soulignement ( \_ ) **58**
- propriétés personnalisées, propriétés v **72**
- provisionnement des machines, propriétés personnalisées **10**
- provisionnement Linux Kickstart, propriétés personnalisées **31**
- provisionnement PXE, propriétés personnalisées **45**
- provisionnement SCCM, propriétés personnalisées **32**
- provisionnement WIM, propriétés personnalisées **33**

## R

- requête de base de données, définition de propriété **115**
- réseau, définition de propriété **112**

## S

- script PowerShell, définition de propriété **114**
- stratégie de réservation, définition de propriété **113**

## V

- VirtualMachine.Network, spécification d'un périphérique réseau **40**