

Versión de Arquero	4.1
Fecha creación	28/5/2013
Fecha modificación	28/5/2013
Revisión	7
Autor	JSG
Guía rápida Nº	GR-2013-01

## 1. Historia

Revisión	Fecha	Cambios	Autor
1	28/5/2013	Creación del documento	JSG
2	07/06/2013	Modificación de formato TRAP	AGM

## 2. Introducción

Describir el proceso de configuración en Arquero para enviar traps SNMP generados por alertas.

El estándar SNMP exige que todo emisor de traps tenga una identificación única universal (Enterprise).

Arquero dispone como Enterprise: "1.3.6.1.4.1.36269".

Un trap SNMP se compone del Enterprise, de "Community", de un código genérico ("Generic Code") y un código específico ("Specific Code"). Además el trap transmite un array de información sobre objetos y el evento asociado al objeto.

~~En Arquero sólo se envía un objeto y un código de evento por trap, aunque el estándar permita muchos.~~

Los objetos se identifican con un OID (a veces llamado MIB Name) que es también una secuencia de números separados por puntos (".").

El Generic Code es fijo y se obtiene del parámetro general de configuración. El Specific Code también se define en el parámetro de configuración, pero se puede sobrescribir con un valor definido en la alarma.

## 3. Configuración

La configuración se realiza con el parámetro general id=1009, grupo SERVIDOR ARQUERO, nombre "Servidor SNMP".

Este parámetro se estructura como las cadenas de parámetros de los buses y dispositivos. Sus variables y valores son

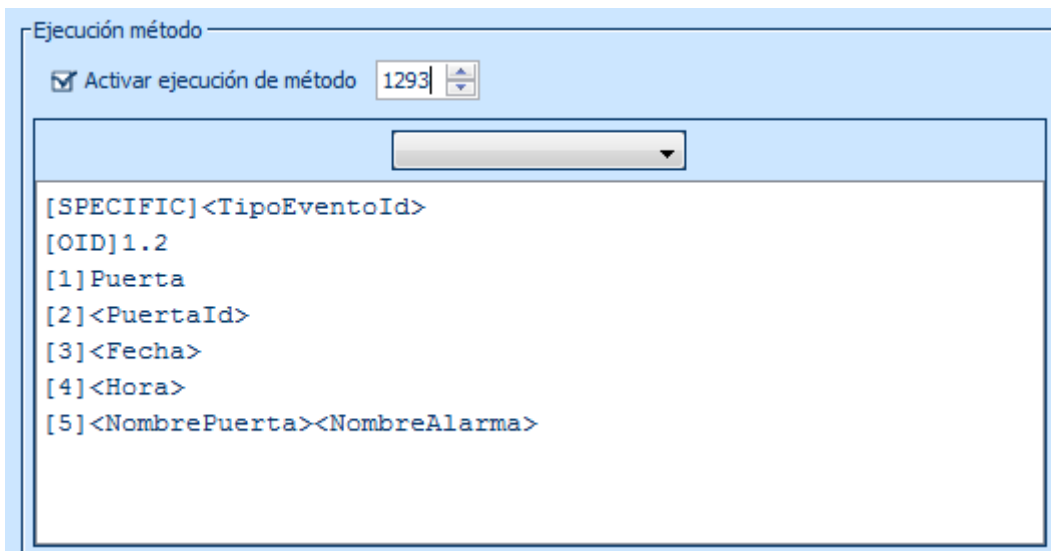
Variable	Valor
[1]IP	Dirección IP del receptor del trap
[2]PORT	Puerto UDP de recepción. Por defecto 162

Versión de Arquero	4.1
Fecha creación	28/5/2013
Fecha modificación	28/5/2013
Revisión	7
Autor	JSG
Guía rápida N°	GR-2013-01

<b>[3]ENTERPRISE</b>	"1.3.6.1.4.1.36269" Valor asignado a Arquero. Valor fijo
<b>[4]COMMUNITY</b>	"public"
<b>[5]GENERIC_CODE</b>	Valor del campo Generic Code del trap. Por defecto 6
<b>[6]SPECIFIC_CODE</b>	Valor del campo Specific Code del trap. Por defecto 1. Este campo puede ser sobrescrito por la alarma
<b>[8]IP_ORIGEN</b>	IP origen del Trap. Campo de la trama trap e interfaz de red que se usa para enviar el paquete UDP.

#### 4. Método de ejecución

El trap se ejecuta configurando la ejecución del método 1293 en las Alarmas.



Este método, como todos los métodos ejecutados desde una alarma, recibe tres parámetros. El parámetro 0 es un string con el tipo de filtro ("PUERTA", "RECINTO", "TOPOLOGIA", "IDENTIFICACION",...) el parámetro 1 es el Filtroid que dispara la alarma y el parámetro 2 es el texto de la alerta.

#### Formato del texto

El texto sólo permite una línea que debe definir el OID y el valor de dicho OID en el trap. También tiene la opción de definir el Specific Code para sobrescribir el definido en el parámetro general de configuración.

Versión de Arquero	4.1
Fecha creación	28/5/2013
Fecha modificación	28/5/2013
Revisión	7
Autor	JSG
Guía rápida Nº	GR-2013-01

El formato de la trama es el siguiente:

```
[SPECIFIC]<TipoEventold>
[OID]<OID del servicio>
[1]< MibValue>
[2] <MibValue>
.....
[n]< MibValue>
```

El campo SPECIFIC hace referencia al segundo elemento de la pareja Generic code – Specific Code. Indica el tipo de evento y es obligatorio.

El campo [IOD] hace referencia al servicio sobre el que se está generando la alerta. Esta formado una cadena de números separada por puntos y es opcional. Ej. [OID]2.3.4

Los campos numéricos [n] indican índices de variables que tienen que estar definidas en la MIB.

Para que la trama se transmita como mínimo tienen que estar especificado el campo [SPECIFIC] y de al menos un campo de variable [n].

### Formato del OID

El OID debe definir de forma unívoca un objeto Arquero (puerta, recinto, empleado, invitado, administrador, dispositivo y bus).

El formato usado es

<Tipo objeto>.<Objetold>

Tipo de objeto	Primer campo del OID
Puerta	1
Recinto	2
Bus	3
Dispositivo	4
Empleado	5
Invitado	6
Administrador	7

El segundo campo es Puertald, Recintold, Busld, Dispositivold, Empleadold, Invitadold o Administradorld, según el tipo de objeto.

### Formato del MIB Value

El MIB value es el TipoEventold que genera la alerta.

Versión de Arquero	4.1
Fecha creación	28/5/2013
Fecha modificación	28/5/2013
Revisión	7
Autor	JSG
Guía rápida N°	GR-2013-01

### Ejemplos de OID

Texto de la alerta: "1.<puertaid>=<tipoEventoid>" genera: "1.3=106", significa PUERTA\_VIOLENTADA en la puerta 3.

Texto de la alerta: "2.<recintoid>=<tipoEventoid>" genera: "2.24=1011", significa RECINTO\_ALARMA en el recinto 24.