

Cisco Unity Connection 2.x : メッセージの再生後にタイムスタンプのアナウンスをオフにすることができない

内容

[概要](#)

[前提条件](#)

[要件](#)

[使用するコンポーネント](#)

[表記法](#)

[問題](#)

[解決方法](#)

[関連情報](#)

概要

Cisco Unity Connection 2.x では、メッセージの再生後にタイムスタンプの通知をオフにしようとすると、すべてのメッセージの

このドキュメントでは、この問題のトラブルシューティング方法について説明します。

前提条件

要件

このドキュメントに特有の要件はありません。

使用するコンポーネント

このドキュメントの情報は、次のハードウェアとソフトウェアのバージョンに基づいています。

- Unity Connection 2.x バージョン

表記法

ドキュメントの表記法の詳細は、「[シスコテクニカルティップスの表記法](#)」を参照してください。

問題

Cisco Unity Connection 2.x では、電話機からボイスメールを確認する際、TUI カンバセーション中に各メッセージが再生された後に、デフォルトで日時が通知されます。各メッセージを再生する前に、日時が通知されるようにデフォルト設定を変更できます。これを実行するには、Cisco Unity Bulk Edit Tool [Conversation] > [Message Review] [Announce Time Before Playing Each Message]

これを実行すると、タイムスタンプが各メッセージの前と各メッセージの後の両方で通知されず。これは、ユーザに煩わしく感じさせてしまう可能性があります。以前のバージョンの Cisco Unity Connection 1.2 では、[Announce Time Before Playing Each Message] をオンにすると、各メッセージの後のタイムスタンプは自動的にオフにされました。そのため、この通知は前か後のどちらかだけ再生されました。Unity Connection 2.x では、この機能が移植されていません。

注：この問題は、Cisco Bug ID [CSCsr12433\(登録ユーザ専用\)](#)に記載され、Cisco Unity Connection 7.0(1)で修正されています。

解決方法

これを解決する唯一の方法は、デフォルトの「後」を「前」に変更する際に、CLI でスクリプトを実行して [Announce Time After Playing Each Message] をオフにすることです。

Unity Connection 2.x の CLI で、次のスクリプトを実行し、メッセージの後の日時の通知をオフにします。

```
run cuc dbquery unitydirdb update tbl_userssubscriber set saytimestampafter=0
```

関連情報

- [音声に関する技術サポート](#)
- [音声およびユニファイド コミュニケーションに関するサポート ページ](#)
- [Cisco IP Telephony のトラブルシューティング](#)
- [テクニカル サポートとドキュメント - Cisco Systems](#)