

Cisco Unity Connection 2.x: 메시지 재생이 실패한 후 타임스탬프 알림 해제

목차

[소개](#)

[사전 요구 사항](#)

[요구 사항](#)

[사용되는 구성 요소](#)

[표기 규칙](#)

[문제](#)

[솔루션](#)

[관련 정보](#)

[소개](#)

Cisco Unity Connection 2.x를 사용하면 메시지 재생 후 타임스탬프 공지를 해제하려고 하면 모든 메시지 과 에 타임스탬프가 표시됩니다.

이 문서에서는 이 문제를 해결하는 방법에 대해 설명합니다.

[사전 요구 사항](#)

[요구 사항](#)

이 문서에 대한 특정 요건이 없습니다.

[사용되는 구성 요소](#)

이 문서의 정보는 다음 하드웨어 및 소프트웨어 버전을 기반으로 합니다.

- Unity Connection 2.x 버전

[표기 규칙](#)

문서 표기 규칙에 대한 자세한 내용은 [Cisco 기술 팁 표기 규칙을 참조하십시오](#).

[문제](#)

기본적으로 Cisco Unity Connection 2.x는 전화기에서 음성 메일을 확인할 때 TUI 대화 중에 각 메시지가 재생된 후 시간/날짜를 알립니다. 기본값을 변경하여 각 메시지가 재생되기 전의 시간/날짜

를 알릴 수 있습니다. 이를 위해 [Cisco Unity Bulk Edit Tool](#)에서 Conversation(대화) > Message Review(메시지 검토)로 이동하여 각 메시지를 재생하기 전에 **Announce Time Before Playing Each Message(알림 시간)**를 설정합니다.

이렇게 하면 타임스탬프가 각 메시지 앞과 각 메시지 뒤에 모두 표시됩니다. 이는 사용자에게 짜증날 수 있습니다. 이전 버전의 Cisco Unity Connection 1.2에서 **Announce Time Before Playing Each Message(각 메시지를 재생하기 전에 알림 시간)**를 켜면 각 메시지 후에 타임스탬프가 자동으로 해제됩니다. 따라서 사전 또는 사후 발표만 할 수 있습니다. Unity Connection 2.x는 이 기능을 포트하지 않습니다.

참고: 이 문제는 Cisco 버그 ID [CSCsr12433\(등록된 고객만 해당\)](#)에도 설명되어 있으며, 이는 Cisco Unity Connection 7.0(1)에서 수정되었습니다.

솔루션

이 문제를 해결하려면 CLI에서 스크립트를 실행하여 AFTER의 기본값이 BEFORE로 변경될 때 **Announce Time After Playing Each Message**를 끄는 것이 유일한 방법입니다.

Unity Connection 2.x의 CLI에서 다음 스크립트를 실행하여 메시지 시간/날짜 알림 후 기능을 해제합니다.

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

관련 정보

- [음성 기술 지원](#)
- [음성 및 통합 커뮤니케이션 지원](#)
- [Cisco IP 텔레포니 문제 해결](#)
- [기술 지원 및 문서 - Cisco Systems](#)