

## 知识库文章：000483583

如何从 EMC Unity 阵列中收集服务数据。(000483583)

**主要产品** : Unity 系列  
**产品** : Unity 全闪存、Unity 系列、Unity 混合

版本：9

文章类型：操作方法

目标受众：级别 30 = 客户

上次发布时间：2016 年 12 月 14 日（星期三），12:15:50 GMT

摘要：本文介绍如何收集服务数据，其中包含 EMC 支持在诊断阵列上的大部分问题时所需的基本日志和配置。

**说明：** 有多种方法可用于从 EMC Unity 阵列收集“服务数据”文件，其中包括：

### Unisphere（建议方法）

1. 输入 SP 管理 IP 地址并登录，以启动 Unisphere。
2. 在左工具栏上的系统标题下选择“Service”。
3. 首先出现的是“Overview”屏幕。选择“Service Tasks”，其位于页面顶部的蓝色 EMC Unisphere 栏中。
4. 默认情况下应选择“Collect Service Information”选项，因此请确保此选项仍突出显示，然后单击存储系统窗格中最近的“Execute”按钮（正确的“Execute”按钮应该是此屏幕上 3 个“Execute”按钮中的最上面一个）。
5. “Collect Service Information”窗口应已打开，其顶部的任务栏中有两个选项，用于生成新的 Service\_Data 和下载服务数据。
6. 要生成新的 Service\_Data，请单击 + 图标。将需要几分钟时间才能生成 Service\_Data 文件，任务将显示进度百分比。一旦“服务数据”收集完成，将打开文件保存框，以供选择文件应下载到的位置。
7. 如果需要使用较旧的“服务数据”文件，请选择相关文件，然后单击下载按钮（位于“Time Created”列上方）。
  - 请注意，“服务数据”包含来自两个 SP 的信息，但收集过程由充当主要处理器的 SP 进行处理，并且将从该 SP 下载文件。
  - 要了解充当主要处理器的 SP，还可查看 Unisphere 页面上的“Service Tasks”部分（如上所述）。在页面底部，针对每个 SP 分别显示有一个框，其中列出了当前状态和模式。两个存储处理器中的一个将列为：(Primary)。

### Unisphere CLI (UEMCLI)

应在客户端计算机上安装至少与 Unity 阵列具有相同软件版本的 UEMCLI。

要通过 UEMCLI 创建新的“服务数据”文件，请使用以下命令：

```
uemcli -d <Unity 管理 IP> -u service -p <服务密码> /service/system collect -serviceInfo
```

将所有必要信息合并到一个“服务数据”归档文件可能需要一段时间，因此在尝试下载之前至少要等待 15 分钟。

要通过 UEMCLI 将最新的“服务数据”文件下载到当前目录中，请使用以下命令：

```
uemcli -d <Unity 管理 IP> -u service -p <服务密码> -download serviceInfo
```

或者，要浏览可用的 Service\_Data 文件并下载特定文件，可以使用 SSH 下载方法（见下文）。

请参考 [service.emc.com](http://service.emc.com) 上的文档：[Unity 系列 Unisphere CLI 用户指南](#)

## SSH 命令

要通过 SSH 创建新的 Service\_Data 文件，请执行以下操作：

- 打开 SSH 工具（如 PuTTY）并连接到 Unity 管理 IP。
- 以服务用户身份登录（即用户名：“service”）。
- 运行命令：svc\_dc。
- 等待“服务数据”收集完成，这可能需要 15 分钟以上。
- 然后可以关闭 SSH 会话。

## SFTP Service\_Data 下载

要通过 SSH 文件传输协议下载 Service\_Data 文件，请执行以下操作：

- 使用第三方工具（如 FileZilla 或 WinSCP）连接到 Unity 管理 IP（用户名：“service”）。
- 将远程目录更改为：**/EMC/backend/service/data\_collection**
- 将一个或多个相关 Unity service\_data tar 文件复制到本地计算机中。
- 对于较旧的性能归档文件，将远程目录更改为：**/EMC/backend/metricsluna1/archives/**。
- 归档文件类似于：**\_default\_20160623\_080000.archive** — 日期（**红色**）和时间（GMT 格式）是针对于第一个数据（**蓝色**）。收集问题发生时间内的所有归档。

请参考 [service.emc.com](http://service.emc.com) 上的文档：“Unity 系列服务命令”

**注意：**

“服务数据”文件的名称采用以下格式：

Unity\_500\_service\_data\_FNM00160100999\_2016-03-31\_23\_59\_59.tar

不同于 VNX 系列阵列上的 SPcollect 文件，Service\_Data 包含两个 SP 的数据块和文件信息。“服务数据”文件还包含最新的 UPA 文件 (Unity Performance .Archive)，其中包含最近一整个小时的已归档统计信息。Unity 阵列存储了更多的性能信息，但需要从 Service\_Data 单独收集其他的 UPA 文件。应在出现问题后尽快收集，以免文件被覆盖。请参见文章 [491175](#)。

对于最近的一次性事件，通常只需最新的 Service\_Data，但对于持续存在的问题，提供较旧的文件也会有帮助，如出现问题后的第一个 Service\_Data 文件。

对于 VNXe 系列阵列，请参考以下有关 Service\_Data 收集的文章：[如何从 VNXe 收集服务数据 \(日志\)](#)

**主要产品：**

Unity 系列

**产品：**

Unity 全闪存、Unity 系列、Unity 混合