

Activité 5 – Gestion automatique de l'arborescence des lieux

Document 1 : la gestion des localisations sous GLPI à partir de la base de données

Le lieu permet de placer géographiquement des matériels et des utilisateurs. Ils sont définis telle une arborescence (par exemple : Bâtiment/Étage/Salle) afin de représenter au mieux la réalité. Quand un technicien doit intervenir sur une machine, il doit savoir exactement où elle se trouve et éventuellement à quel port du commutateur elle est connectée.

Remarque : en fonction des TAG mis à jour et importés à partir de OCSInventory, des lieux ont déjà été créés.

Nous avons vu la gestion des localisations à partir de l'interface graphique mais, dans une grande infrastructure, cela peut être fastidieux. Il est ainsi préférable d'agir directement sur la base de données.

Pour les STA, les lieux sont gérés par la table « glpi_locations ».

Voici un extrait du schéma relationnel :

glpi_locations (*id*, *entities_id*, *is_recursive*, *name*, *locations_id*, *completename*, *comment*, *level*, *ancestors_cache*, *sons_cache*, *building*, *room*)

Clé primaire : *id*

Clé étrangère : *locations_id* en référence à *id* de *glpi_locations*

Clé étrangère : *entities_id* en référence à *id* de *glpi_entities*

Remarque : aucune contrainte de clé étrangère n'a été définie au niveau du SGBD.

Pour la table « glpi_locations », **l'ajout d'un lieu impose de renseigner obligatoirement les champs suivants** :

- **name** : nom de l'identifiant ;
- **locations_id** : identifiant du lieu parent. La valeur par défaut est 0 ;
- **completename** : contient la même valeur que le champ « name » ;
- **comment** : permet de définir un commentaire comme une description détaillée. Par exemple, « Bâtiment 1 – Étage 1 » pour le premier étage du premier bâtiment ;
- **level** : niveau de hiérarchie (le premier niveau correspond à un lieu n'ayant pas de parent).

Remarque : l'id correspond à l'identifiant d'un lieu. Ce champ est défini en « AUTO-INCREMENT », sa valeur est donc gérée automatiquement par le SGBD.

La notion de niveau de hiérarchie (champ « level ») est très importante : un lieu ne possédant aucun parent est positionné au niveau 0 (niveau par défaut), un lieu disposant d'un parent se trouve au niveau 1, etc.