

Wie definiert man einen 'Scratch' Pool ?

Die prinzipielle Funktion eines Scratch Pools ist, die abgelaufenen Bänder aufzunehmen. Allerdings ist ein solcher im NetWorker nicht vorgesehen. Das ist eigentlich auch nicht notwendig, denn bei richtiger Einstellung der beiden Pool Parameter

- *Recycle to other Pools*
- *Recycle from other Pools*

ist bereits die beliebige 'Migration' zwischen den Pools möglich.

Das allerdings bedeutet auch, daß sich das Überschreiben der Bänder und damit das Löschen alter Informationen nicht mehr steuern läßt, denn der NetWorker bedient sich bei den Pools immer nur bei Bedarf. Deshalb kann es vorkommen, daß Bänder eine sehr lange Zeit im Zustand *recyclable* bleiben können.

Wollen Sie jedoch unbedingt einen Scratch Pool und das Überschreiben abgelaufener Sicherungen kontrolliert auslösen, können Sie dies wie folgt umsetzen:

- Definieren Sie einen Pool mit diesem Namen.
Ab dem NetWorker 7.6.1 können Sie einen Pool ohne Auswahlkriterien definieren.
- Setzen Sie die Option *Recycle to other Pools*.
- Labeln Sie die abgelaufenen Bänder in diesen Pool.
Jetzt haben sie allerdings den Zustand *appendable*.
- Setzen Sie jetzt den Zustand der Medien auf *recyclable*.
Vorausgesetzt, Sie haben bei den anderen Pools die Option *Recycle from other Pools* gesetzt, kann sich der NetWorker sofort mit Medien aus diesem Pool bedienen und sie für andere Pools labeln.



Einzigste Ausnahme: der Standard-Pool *Default*. Da der NetWorker die Änderung seiner Parameter verbietet, sollten Sie immer sicherstellen, daß sich in diesem Pool immer ausreichend neue oder abgelaufene Bänder (solche im Zustand *recyclable*) befinden.