

問題への対応

問題解決の手順

目次

問題への対応.....	1
問題への対応.....	3
問題の切り分け.....	3
データの破壊.....	3
ミラーやバックアップからの復旧.....	3
MSCによる検証と修復.....	3
パフォーマンスの低下.....	3
キャッシュサイズの見直し.....	3
4D Server 設定の見直し.....	3
クラッシュ/ハング.....	3
クラッシュ.....	3
ハング.....	3
4D クライアント切断	4
テクニカルサポートに相談	4
ログの作成.....	4
Mac.....	4
Windows.....	4
その他.....	4

問題への対応

問題の切り分け

データーの破壊

ミラーやバックアップからの復旧

11.6 で論理ミラーの処理が改良されました。
バックアップおよびログファイルの有効化を忘れずに設定してください。
ただし、データーの破壊が蓄積されていたケースでは対応できません。

MSC による検証と修復

データーを読めるようにするために行うものと考えてください。
最終的にはデーターの書き出しと読み込みを検討することを強くお勧めします。

パフォーマンスの低下

キャッシュサイズの見直し

固定サイズを推奨します (動的キャッシュサイズの計算ではなく)。
値は実際の環境でテストして決定する必要があります。

4D Server 設定の見直し

4D Server のメモリが足りなくなるケース
プリエンプティブスレッドのスタックサイズ = 1 MB x スレッド数

SET DATABASE PARAMETER

53: Server Base Process Stack Size

54: Idle Connections Timeout

64 bit Windows OS を使用する > より多くのメモリを使用可能

これらの設定の見直しについてはテクニカルサポートにご相談ください。

クラッシュ/ハング

クラッシュ

4D が終了あるいは完全に停止してしまう状態。
クラッシュの発生場所の特定を試みてください。

ハング

アプリケーションが無応答状態になるが、クラッシュではない状態。
ハングさせているのは誰かを探すようにします。

- ネットワーク
- メモリー
- キャッシュ
- 4D がビジー
- DB4D エンジンがビジー

4D クライアント切断

LAN の状態は (ケーブル、ハブ、ファイアウォール)
ファイアウォールのタイムアウト
SET DATABASE PARAMETER
54: Idle Connections Timeout
ファイアウォールのタイムアウト値よりも小さく

テクニカルサポートに相談

テクニカルサポートから以下の情報収集をお願いすることがあります

ログの作成

- デバッグログ
- クライアントリクエストログ
- キャッシュログ

Mac

- アクティビティモニター
- クラッシュレポート

Windows

- タスクマネージャ
- ダンプファイル

その他