




# Monsta Studio


O Monsta Studio gerencia os mecanismos de coletas, alertas e ações do Monsta. As fontes disponibilizadas neste local estarão disponíveis para os dispositivos, monitores e grupos de alerta.


## Tela Inicial



 Dispositivos

 Painéis

 Linha do tempo

 Grupos de alerta

✓ MÉTRICAS

> Banco de dados

> DNS

> Fixo

> ICMP

> SNMP

> Serviços

> Sistema

> TCP

✓ INSTÂNCIAS

1= 2=

Horustech

1= 2=

SNMP BGP

1= 2=

SNMP Indexado

1= 2=

SNMP Instância

1= 2=

SNMP Nome

1= 2=

SNMP Nome + Dependência

1= 2=

TOTVS - Protheus (Broker)

1= 2=


WMI


✓ UPTIME

🚩


ICMP Ping (up)

Bem-vindo

 **Monsta Studio**



Iniciar...



Métricas

MÉTRICAS

Banco de dados

DNS

Fixo

ICMP

SNMP

Serviços

Sistema

TCP

INSTÂNCIAS

Horustech

SNMP BGP

SNMP Indexado

SNMP Instância

SNMP Nome

SNMP Nome + Dependência

TOTVS - Protheus (Broker)

WMI

UPTIME

ICMP Ping (up)

Listagem das fontes disponíveis e sua localização no Monsta.

Métricas	São as fontes utilizadas nas coletas de dados dos monitores.
Instâncias	São as fontes utilizadas na aba "Instâncias" durante a criação ou edição dos monitores.
Uptime	São as fontes utilizadas para checar o uptime durante a criação ou edição do dispositivo.
> ICMP	Categoria da fonte. Utilizada para uma melhor organização da lista.
<div></div>	Adiciona uma nova fonte de dados dentro da localização selecionada.

# Editor de Fontes

Nesta tela são criadas ou personalizadas as fontes de dados.

tricas

re \*

nteúdo de arquivo

nome para este script

crição

torna o conteúdo de um determinado arquivo.

goria

tema

cripts da mesma categoria serão agrupados

de retorno

String


metros de contexto

quivo	T String	Valor padrão	Descrição do campo
-------	----------	--------------	--------------------

Adicionar um novo parâmetro

Detalhes









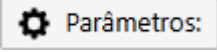

Exibe a tela para a edição de informações da a fonte, como nomes e parâmetros.

	Selecione um ícone para a fonte em evidência.												
Nome	Informa um nome para a fonte. Esse nome é o que será mostrado nas listagens de fontes disponíveis.												
Descrição	Breve comentário sobre o que faz a fonte.												
Categoria	Informa em qual categoria a fonte se encontra.												
Tipo de Retorno	Tipo de valor retornado ao final da execução da fonte. Pode ser um número, uma string, um texto, uma tabela, entre outros.												
Parâmetros	<div>São variáveis configuradas para serem utilizadas pelo código fonte da programação. É possível configurar um valor padrão para cada variável, assim como o usuário pode alterá-la durante a sua execução.</div> <table><tr><td>Arquivo</td><td>Nome da variável.</td></tr><tr><td>String</td><td>Tipo de valor da variável.</td></tr><tr><td>Valor padrão</td><td>Define um valor padrão para a variável.</td></tr><tr><td colspan="2">Um comentário sobre a variável. Essa informação aparecerá quando o mouse estiver sobre o campo de valor durante a execução.</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>Se marcado, a variável deverá ter um preenchimento obrigatório.</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Se marcado a variável poderá ser duplicada pelo usuário.</td></tr></table>	Arquivo	Nome da variável.	String	Tipo de valor da variável.	Valor padrão	Define um valor padrão para a variável.	Um comentário sobre a variável. Essa informação aparecerá quando o mouse estiver sobre o campo de valor durante a execução.		<input checked="" type="checkbox"/>	Se marcado, a variável deverá ter um preenchimento obrigatório.	<input type="checkbox"/>	Se marcado a variável poderá ser duplicada pelo usuário.
Arquivo	Nome da variável.												
String	Tipo de valor da variável.												
Valor padrão	Define um valor padrão para a variável.												
Um comentário sobre a variável. Essa informação aparecerá quando o mouse estiver sobre o campo de valor durante a execução.													
<input checked="" type="checkbox"/>	Se marcado, a variável deverá ter um preenchimento obrigatório.												
<input type="checkbox"/>	Se marcado a variável poderá ser duplicada pelo usuário.												

	Posição de exibição da variável na listagem.
	Remove a variável selecionada.

</> Código

Nesta opção será apresentado o editor de código do Monsta. A linguagem de programação suportada será o LUA (<https://www.lua.org>). Para maiores informações sobre comandos funções consulte o site [Monsta Developer Portal](https://www.lua.org/manual/) ou <https://www.lua.org/manual/>.

	Salva a edição de código atual.
	Exporta a fonte em evidência para um arquivo.
	Remove a fonte em evidência. Esse processo apenas é permitido se a mesma não estiver em uso.
	Código de identificação da fonte para pesquisas.
	Exibe as saídas e retorno do script quando executado.
	Configura fonte e tamanho dos caracteres no editor de scripts.
	Informa o tipo de linguagem utilizada pelo script.
	Seleciona o dispositivo no qual será executado o teste do script.
	Permite inserir valores nos parâmetros quando existentes.
	Executa o script para fins de teste.

```
1 local tamanho_pacote = tonumber(params.TamanhoPacote) or 32
2 if tamanho_pacote == 0 then
3 | tamanho_pacote = 32
4 end
5
6 time, err = ping.send(params["net.address"], 4, tamanho_pacote)
7 if err then
8 | error(err)
9 end
10 return time
```

Editor de código do Monsta.

---

## Contato

**Monsta Tecnologia Ltda**

Site: <http://www.monsta.com.br>

Downloads: <http://www.monsta.com.br/download.html>

E-mail: [contato@monsta.com.br](mailto:contato@monsta.com.br)

---



---

Revision #5

Created 18 March 2022 12:22:42 by Monsta Tecnologia

Updated 19 February 2025 19:29:32 by Monsta Tecnologia