

# Crushmap dekompilieren / kompilieren

## Beschreibung:

Die Ceph Crushmap ist eine Konfigurationsdatei in Ceph, die beschreibt, wie Daten auf physische Speicherressourcen verteilt werden sollen. Sie definiert die Hierarchie der Speichergeräte und ihre Beziehungen zueinander, um die Ausfallsicherheit und Leistung von Ceph-Clustern zu optimieren. Die Crushmap wird von der Crush-Algorithmus-Engine verwendet, um intelligente Verteilungsentscheidungen zu treffen und sicherzustellen, dass Daten auch bei Ausfällen von Speichergeräten zugänglich bleiben.

## Dekompilieren

Crushmap im Binärformat speichern.

Syntax

```
ceph osd getcrushmap -o <zieldatei>
```

```
ceph osd getcrushmap -o ~/crush_map_compressed_2023-03-29
```

Nun die Binärdatei dekompilieren. Somit haben wir auch gleichzeitig eine Sicherungskopie, nämlich die Kompilierte Datei

Syntax

```
crushtool -d <binär-crushmap-datei> -o <ziel-crushmap-datei-dekompiliert>
```

```
crushtool -d ~/crush_map_compressed_2023-03-29 -o ~/crush_map_decompiled_2023-03-29
```

Nun kann die crushdatei mit einem ganz normalen Texteditor wie vi,vim,nano,joe etc. bearbeitet werden.

## Kompilieren und wieder injizieren

```
crushtool -c <crushmapdateidekompiliert> -o <neuebinär-crushmapdatei>
```

```
crushtool -c ~/crush_map_decompiled_2023-03-29 -o ~/new_crush_map_compressed_2023-03-29
```

Nun kann diese Datei wieder injiziert werden

## Syntax

```
ceph osd setcrushmap -i <neuebinärcrushmap>
```

```
ceph osd setcrushmap -i ~/new_crush_map_compressed_2023-03-29
```

Fertig.

---

Version #3

Erstellt: 29 März 2023 04:20:06 von Admin

Zuletzt aktualisiert: 2 August 2023 10:03:17 von Admin