

À propos des tags

- FR
- EN

Les tags sont des étiquettes qui vous permettent d'identifier et de classer vos ressources.

Par exemple, vous pouvez utiliser les tags pour inventorier vos ressources, car ils vous permettent de filtrer celles qui partagent un même tag.

Les sujets suivants sont abordés :

- [Informations générales](#)
- [Types de ressources](#)

Pages connexes

- [Ajouter ou retirer des tags](#)
- [Ajouter ou retirer des tags \(LBU\)](#)
- [Obtenir des informations sur les tags associés à une ressource](#)
- [Obtenir des informations sur les tags \(LBU\)](#)

Informations générales

Un tag est une combinaison d'une clé et d'une valeur qui doit être unique pour chaque ressource. Vous pouvez utiliser les tags pour classer vos ressources selon, par exemple, leur système d'exploitation, leur environnement, leurs applications ou leur version.

Aucun tag n'est ajouté par défaut à vos ressources. Lorsque vous ajoutez un tag à une ressource, vous pouvez :

- spécifier à la fois une clé et une valeur
- spécifier une clé uniquement, sans valeur

Si vous spécifiez une clé déjà existante pour la même ressource, aucun doublon du tag n'est créé. La valeur du tag existant est mise à jour.

Pour en savoir plus, voir [Ajouter ou retirer des tags](#).

Types de ressources

Vous pouvez ajouter des tags aux ressources suivantes :

- Instances
- OUTSCALE machine images (OMI)
- Volumes
- Snapshots
- Adresses IP externes (EIP)
- Security groups
- Route tables
- Network interfaces (principales ou flexibles)
- Virtual Private Clouds (VPC)
- Subnets
- VPC peering connections
- VPC endpoints
- NAT gateways
- Internet gateways
- Customer gateways
- Virtual private gateways
- VPN connections
- Options DHCP
- Load balancers. Pour en savoir plus sur les tags de load balancers, voir [Ajouter des tags à votre load balancer](#).
- Tâches d'export



Le nombre maximum de tags par ressource est défini au moment de la création de votre compte. Pour modifier cette limite, contactez notre équipe Support : support@outscale.com.