

GEHEIMEN MANAGER > IMPORTEREN EN EXPORTEREN

# Gegevens importeren

A decorative graphic consisting of numerous thin, light blue wavy lines that create a sense of motion and depth, filling the central area of the page.

Weergeven in het Helpcentrum:

<https://bitwarden.com/help/import-secrets-data/>

## Gegevens importeren

Importeer gegevens naar Secrets Manager voor eenvoudige migratie vanuit een andere organisatie of oplossing voor het beheren van geheimen. Secrets Manager ondersteunt het direct importeren van zowel [secrets](#) als [projecten](#). [Serviceaccounts](#) en [toegangstokens](#) kunnen niet worden geïmporteerd.

### Voorwaarde voor een importbestand

Secrets Manager ondersteunt momenteel het direct importeren van secrets en projecten als een `.json` bestand. Je importbestand moet worden geconditioneerd volgens het volgende schema en de volgende regels:

- Zelfs als je alleen geheimen importeert, moet je een `"projects"` : object toevoegen dat bijvoorbeeld een lege array bevat:

*Bash*

```
{
  "projects": [],
  "secrets": [
    {
      "key": "Secret for Import 1",
      "value": "this-is-my-value",
      "note": "These are some notes.",
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000001",
      "projectIds": []
    },
    {
      "key": "Secret for Import 2",
      "value": "this-is-my-value",
      "note": "These are some notes.",
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000002",
      "projectIds": []
    }
  ]
}
```

- Voorlopig kan elk geheim maar aan één project worden gekoppeld.
- Alle objecten moeten een niet-leeg `"id": ""` attribuut hebben dat overeenkomt met een verwacht formaat. We raden aan `"00000000-0000-0000-0000-000000000001"` te gebruiken voor het eerste object en te verhogen met elk volgend object. Bij het importeren worden nieuwe willekeurig gegenereerde identificers gegenereerd voor elk object:

*Bash*

```
{
  "projects": [
    {
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000001",
      "name": "New Project"
    },
    {
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000002",
      "name": "Second New Project"
    }
  ],
  "secrets": [
    {
      "key": "Secret for Import",
      "value": "this-is-my-value",
      "note": "These are some notes.",
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000003",
      "projectIds": []
    },
    {
      "key": "Second Secret for Import 2",
      "value": "this-is-my-value",
      "note": "These are some notes.",
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000004",
      "projectIds": []
    }
  ]
}
```

- Je kunt de **"projectIds": ""** attributen gebruiken om geïmporteerde secrets te associëren met een nieuw geïmporteerd project:

*Bash*

```
{
  "projects": [
    {
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000001",
      "name": "New Project"
    }
  ],
  "secrets": [
    {
      "key": "New Secret",
      "value": "this-is-my-value",
      "note": "This secret will go in the new project.",
      "id": "00000000-0000-0000-0000-000000000003",
      "projectIds": [
        "00000000-0000-0000-0000-000000000001"
      ]
    }
  ]
}
```

## Importeren naar Geheimen Manager

Om je `.json` bestand te importeren in Secrets Manager:

### Note

Om te importeren naar Secrets Manager moet je gebruikersaccount een eigenaar of beheerder zijn binnen de organisatie.

1. Selecteer **Instellingen** → **Gegevens importeren** in de linker navigatiebalk:

Secrets Manager

My Organization ^

My Organization

Projects 3

Secrets 5

Machine accounts 2

Integrations

Trash

Settings ^

**Import data**

Export data

## Import data



File upload

**Choose File** No file chosen

Accepted Formats: Bitwarden (json)

or

Copy & paste import contents:

Accepted Formats: Bitwarden (json)

**Import data**

### Gegevens importeren

2. Selecteer **Kies bestand** en kies een **.json-bestand** om te importeren, of **Kopieer en plak de importinhoud** in het invoervak.
3. Selecteer de knop **Gegevens importeren**. Voer je hoofdwachtwoord in wanneer daarom wordt gevraagd.

#### Warning

Bij het importeren wordt niet gecontroleerd of objecten in het te importeren bestand al bestaan in Secrets Manager. Als je meerdere bestanden importeert of bestanden importeert met objecten die al in Secrets Manager staan, worden er **duplicaten gemaakt**.