Laboratorio de Computación en Red I

Práctica N° 05: Juego binario y hexadecimal

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N°** | **CÓDIGO** | **APELLIDOS Y NOMBRES (en orden alfabético)** | **% PARTICIPACIÓN** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

# ACTIVIDADES

1. **Complete lo siguiente:**Cantidad de octetos que tiene una dirección IP respuesta  
     
   Entre que valores decimales está comprendido un octeto de dirección IP respuesta  
     
   Cantidad de bits de un octeto respuesta   
     
   Cantidad de bits de una dirección IP respuesta
2. **Convierta números decimales a binarios:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Decimal** | **Binario** |
| 229 |  |
| 46 |  |
| 54 |  |
| 176 |  |
| 239 |  |

**3. Convierta números binarios a sus valores decimales correspondientes:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Decimal** | **Binario** |
| 229 |  |
| 46 |  |
| 54 |  |
| 176 |  |
| 239 |  |

**4. Convierta las siguientes direcciones IP binarias a decimal:**a) 00001010011110100101011100101010  
respuesta

b) 11000000101010000100101000001011  
respuesta

c) 10101100000100001101001101010111  
respuesta

d) 10111101101100000101011101011110  
respuesta

e) 00111101000101101001101101000101  
respuesta

**5. Convierta direcciones IP versión 4 a binario (Separe cada octeto con puntos):**a) 139.102.197.162

respuesta

b) 188.127.135.23

respuesta

c) 166.148.247.105

respuesta

d) 181.23.103.16

respuesta

e) 166.252.106.124

respuesta **6. Convierta a binario los siguientes números hexadecimales (Recuerde que cada número hexadecimal está formado por un grupo de números binarios de 4 bits).**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hexadecimal** | **Binario** |
| ACDA |  |
| 0BC5 |  |
| E7B9 |  |
| 4FD8 |  |
| 6C1E |  |

**7. Realice las siguientes conversiones entre números hexadecimales, decimales y binarios:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hexadecimal** | **Decimal** | **Binario** |
| 4C |  |  |
| D8 |  |  |
| EA |  |  |
|  | 96 |  |
|  | 172 |  |
|  | 216 |  |
|  |  | 0011 1100 |
|  |  | 1011 0111 |
|  |  | 1111 1010 |

# REFERENCIAS

1. **Referencias**