


# Spanning-Tree


Riešenie praktických úloh

# Úloha 1

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)


## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID




# Úloha 1 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)


## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID




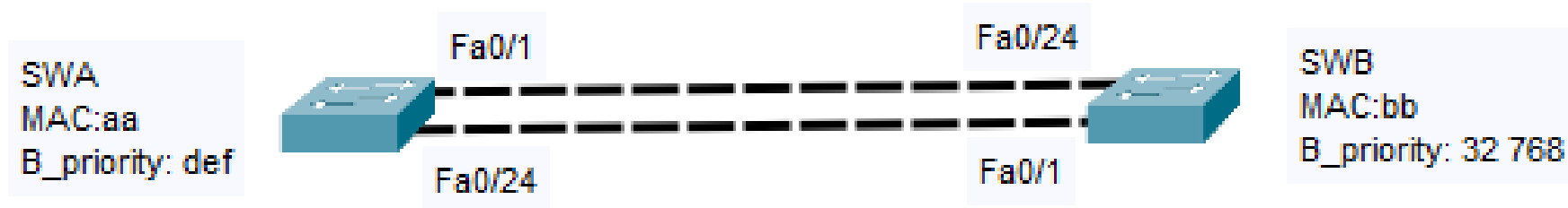
# Úloha 2

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)


## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID




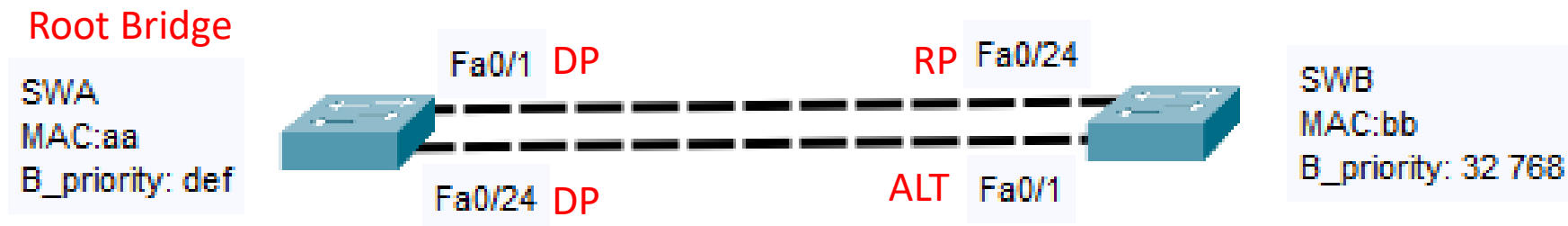
# Úloha 2 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID



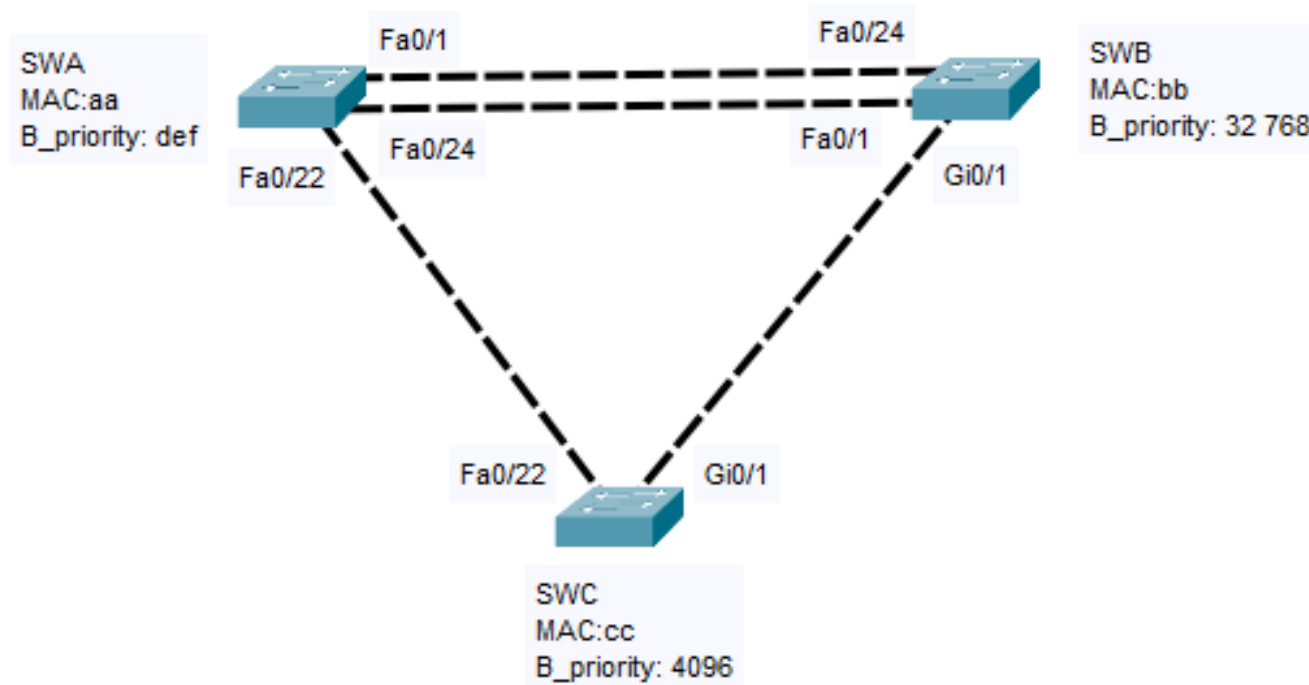
# Úloha 3

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



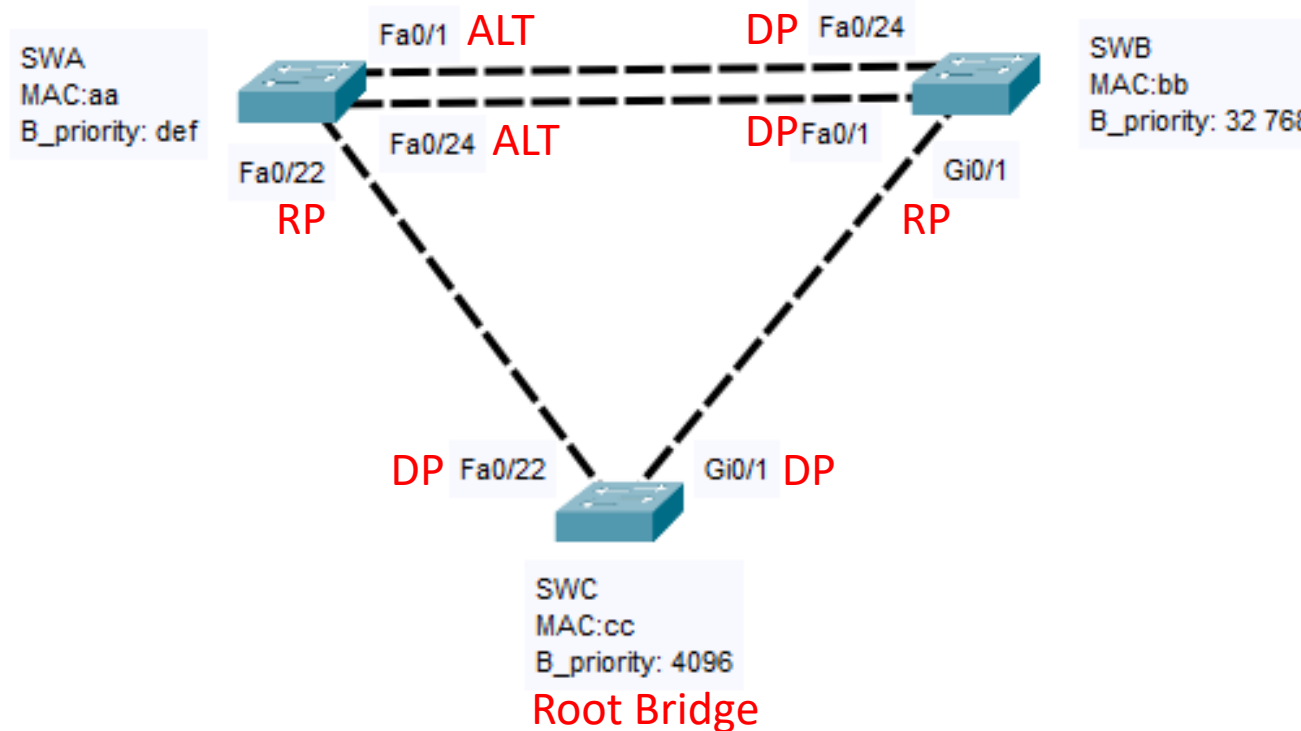
# Úloha 3 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



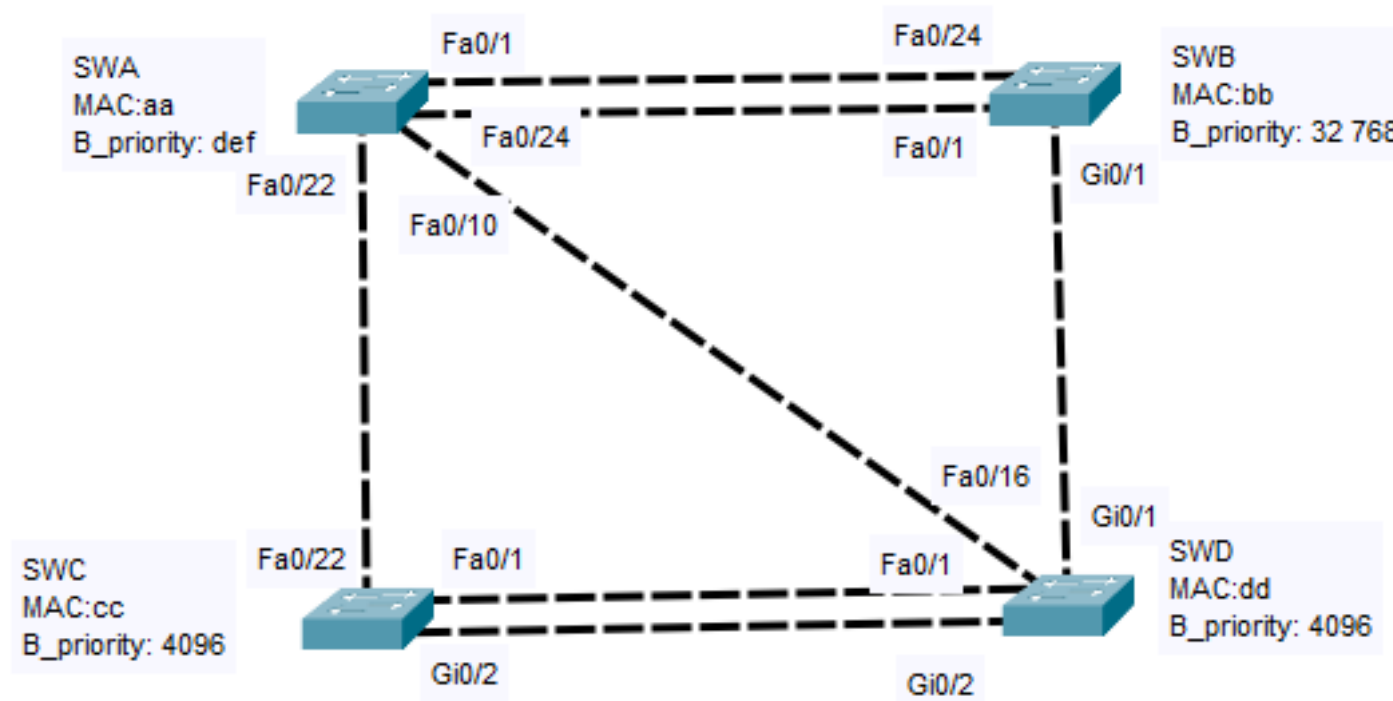
# Úloha 4

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID





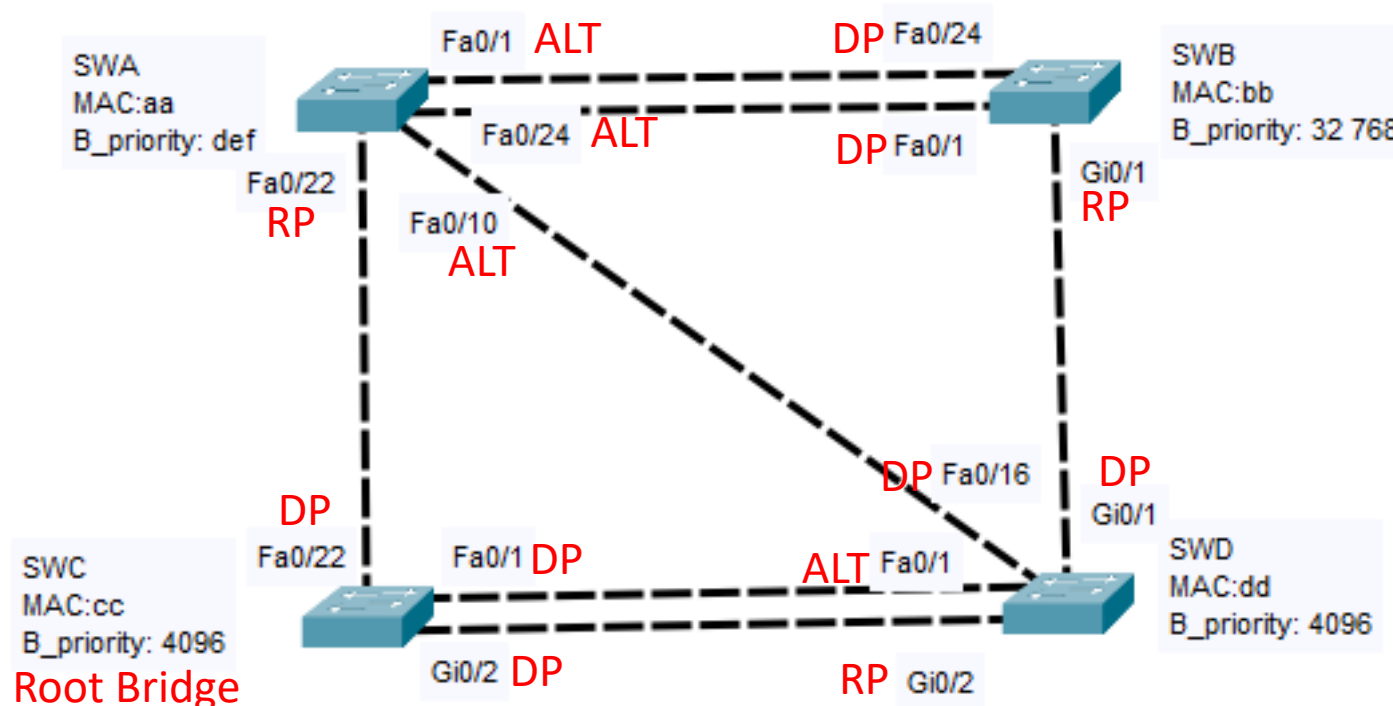
# Úloha 4 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



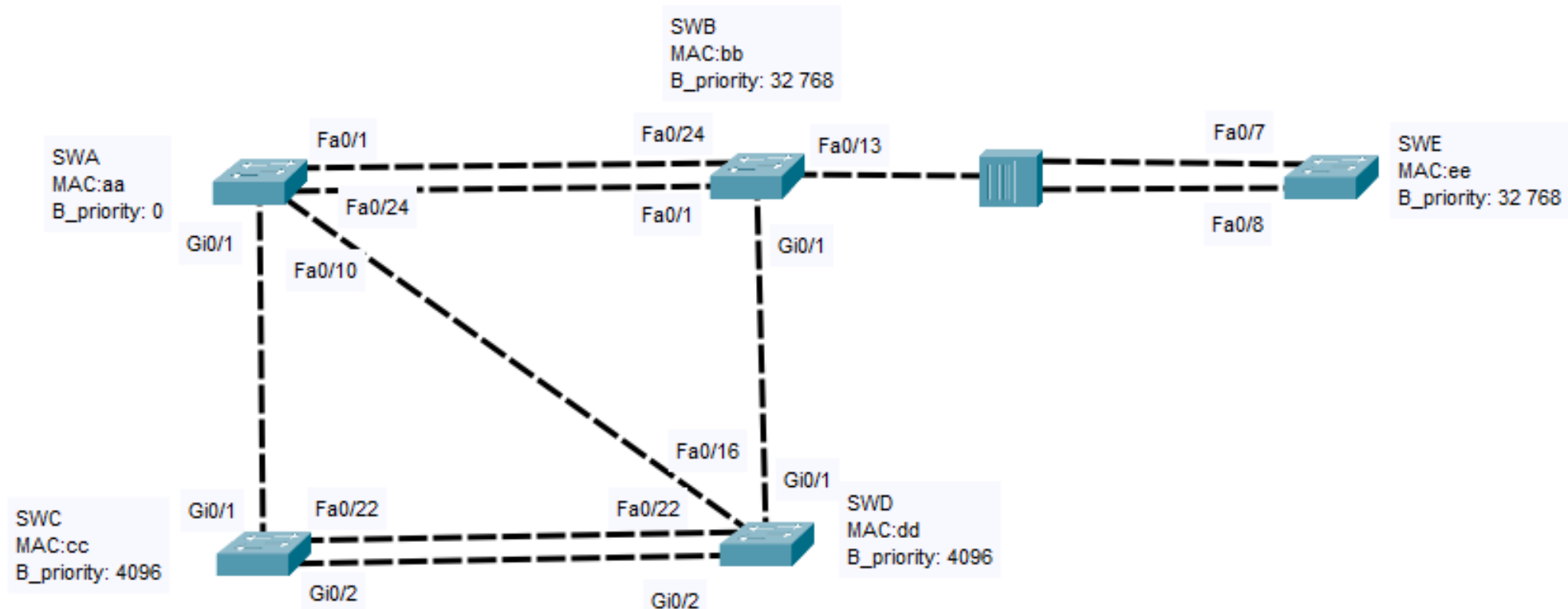
# Úloha 5

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



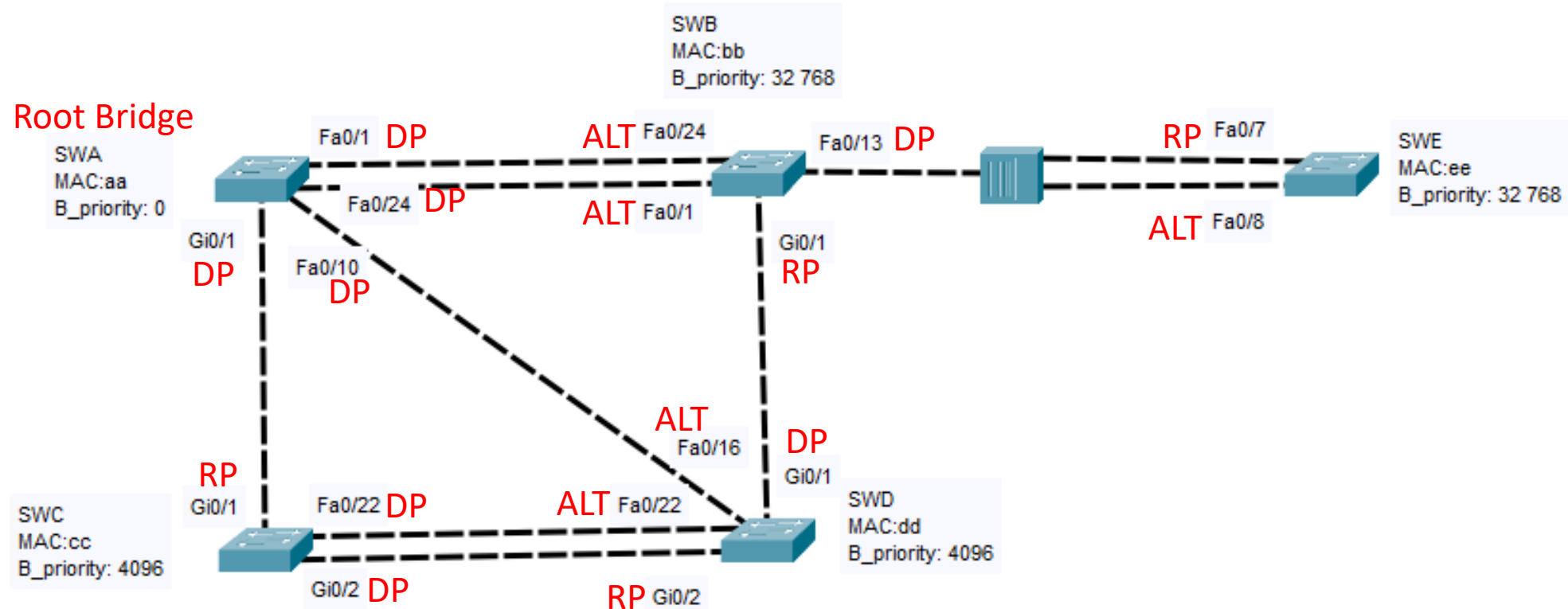
# Úloha 5 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)


## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID




# Úloha 6

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

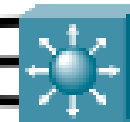
## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID

SWA  
MAC: aa  
B\_Priority: 4096



Fa0/1  
Fa0/24  
Gi0/1




SWB  
MAC: bb  
B\_Priority: 0


Fa0/24  
Fa0/1  
Gi0/1

# Úloha 6 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

- 
1. Voľba koreňového prepínača – RB
  2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
  3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
  4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

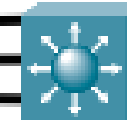
## Pravidlá porovnávania BPDU:

- 
1. Root Path Cost
  2. Sender Bridge ID
  3. Sender Port ID
  4. Receiver Port ID

SWA  
MAC: aa  
B\_Priority: 4096



Fa0/1 ALT  
Fa0/24 ALT  
Gi0/1 RP



Fa0/24 DP  
Fa0/1 DP  
Gi0/1 DP

## Root Bridge

SWB  
MAC: bb  
B\_Priority: 0

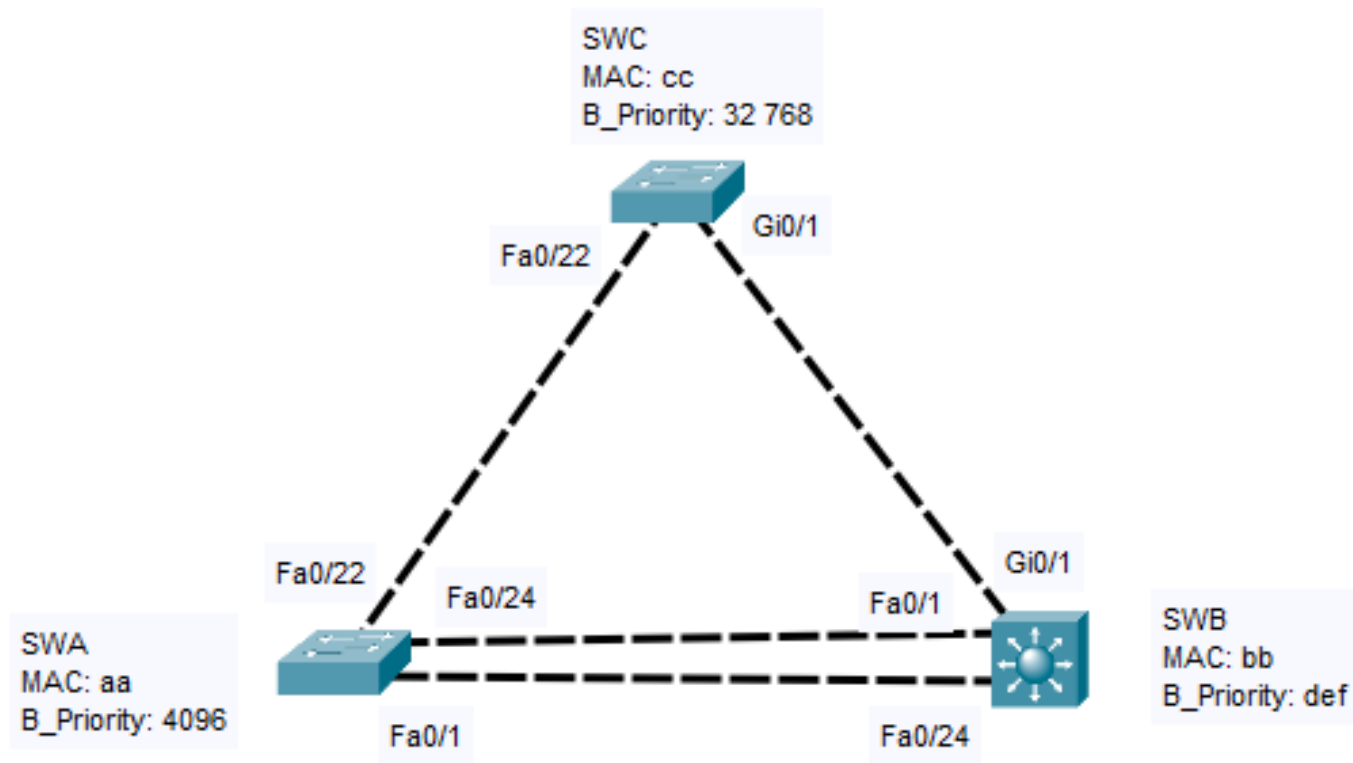
# Úloha 7

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokových – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



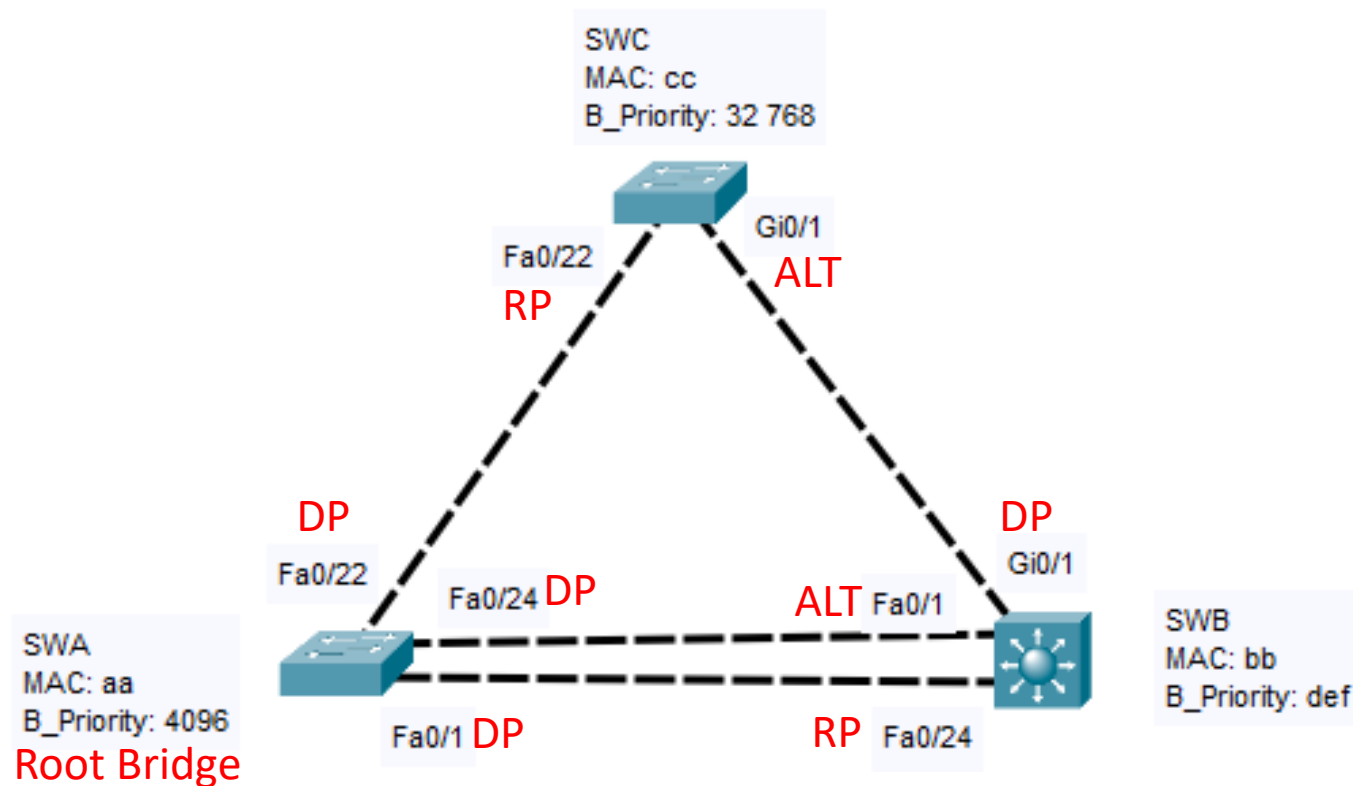
# Úloha 7 - Riešenie

## Postup pri riešení úloh:

1. Voľba koreňového prepínača – RB
2. Voľba 1 Root Portu (RP) na nekoreňovom prepínači
3. Voľba jedného Designated portu (DP) na každom segmente
4. Zvyšok rozhraní bude blokovaných – Alternate port (ALT)

## Pravidlá porovnávania BPDU:

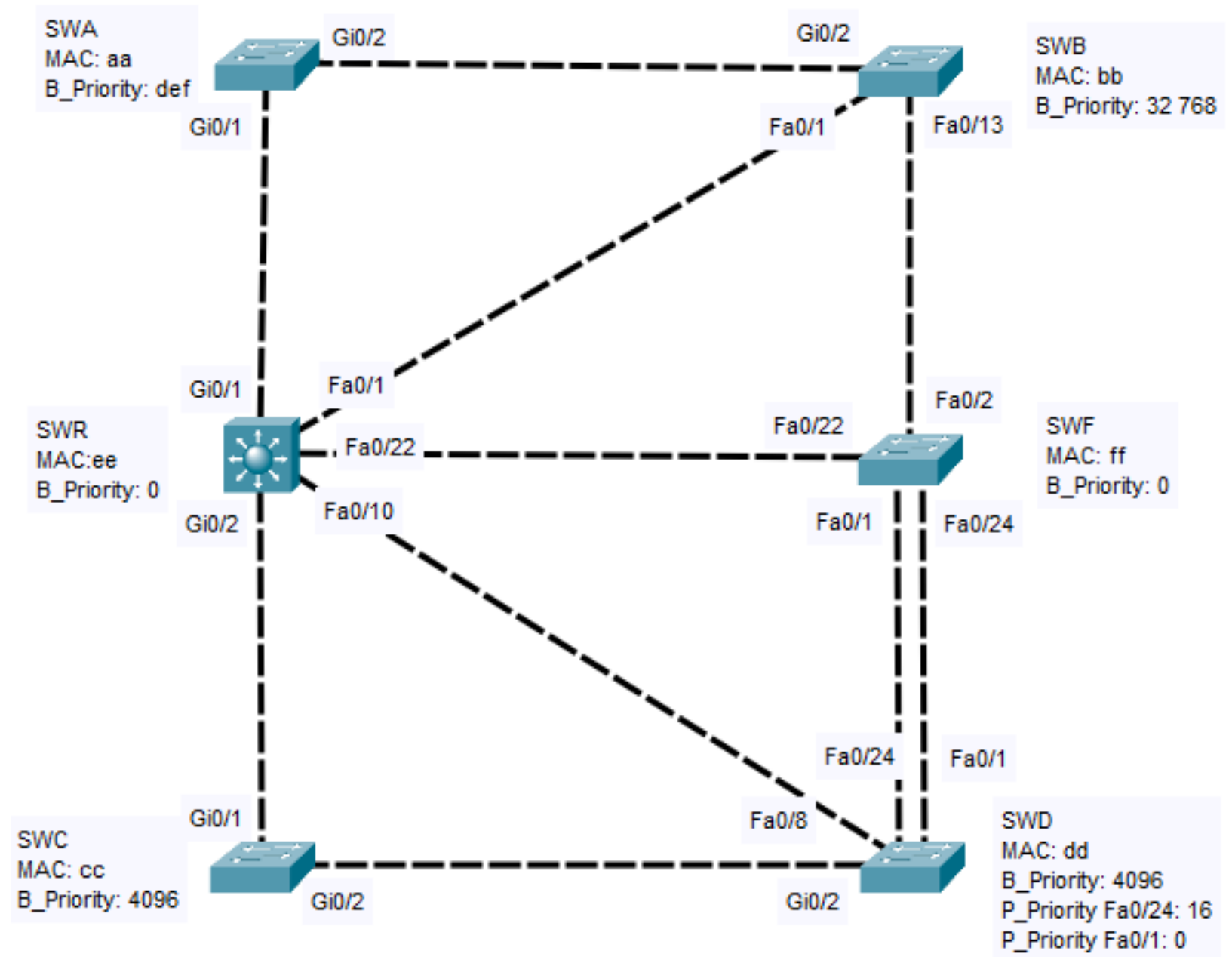
1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID



# Úloha 8

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID





# Úloha 8 - Riešenie

## Pravidlá porovnávania BPDU:

1. Root Path Cost
2. Sender Bridge ID
3. Sender Port ID
4. Receiver Port ID

