**Práctica 5**

Por medio de esta práctica dimos un primer acercamiento al programa Packet Tracer por medio del diseño de una red básica con enrutamiento estático, para ello debimos configurar manualmente tanto las computadoras como los switches y enrutadores, esto con el fin de configurar las tablas de enrutamiento, así como los saltos que harán posible la conexión dentro de la red. Esto resultó un poco laborioso y difícil al inicio al ser algo nuevo, pero después simplemente era algo repetitivo ya que la mayoría seguía la misma secuencia.

**Práctica 6**

Esta práctica fue nuestro primer acercamiento a un protocolo de enrutamiento dinámico, éste fue el RIP en su primera versión, nos presenta la facilidad de mantener actualizadas las tablas de enrutamiento tanto en direcciones como en los saltos, a pesar de presentar inconvenientes en su primera versión, nos ahorra el tedioso trabajo de mantener una actualización constante sobre cada uno de los dispositivos en la red.

**Práctica 7**

Como resultado de esta práctica aprendimos dos nuevas cosas, una de ellas es la implementación del protocolo de enrutamiento dinámico, conocido como OSPF, que presenta varias ventajas sobre el visto anteriormente como puede ser que no presenta limitaciones en cuanto al número de saltos; otra de las cosas aprendidas fue la configuración de áreas con distintos protocolos de enrutamiento implementados, en esta caso fue un áreas con el protocolo OSPF y otra con el protocolo RIP, este tipo de configuración nos permite una facilidad a la hora de aprovechar ventajas de cada uno acorde al área de red dónde se va a implementar únicamente comunicándolos por un router.

**Práctica 8**

A modo de conclusión, podemos decir que el protocolo BGP, que es un protocolo diseñado para estandarizar puertos externos, nos facilita la navegación entre distintos Sistemas Autónomos debido a que no es necesario conocer el protocolo interno de cada uno, únicamente su prefijo para saber si es el destinatario o no de la información.