È un simulatore di rete, serve per testare una progettazione di rete, è composto da due sezioni, una di progettazione e l'altra fisica (la progettazione può essere concretizzata all'interno di uno spazio fisico).

La parte logica ha un sezione in basso con i dispositivi che possono essere utilizzati



Abbiamo i dispositivi di comunicazione, gli enddevices, dispositivi di smistamento, dispositivi wireless e altri...



Se facciamo click sui dispositivi di comunicazione abbiamo dispositivi di comunicazione tra reti diverse(router), di comunicazione interna (switch), di smistamento (tipicamente hub), dispositivi wireless ecc.



Se invece facciamo click sui dispositivi terminali (endpoint) troviamo pc, laptop, server, stampanti ecc. In questi dispositivi la comunicazione dovrebbe raggiungere il capolinea



L'icona del fulmine indica le connessioni (per ora non vengono descritte)



Un esempio: vogliamo collegare tra loro due pc, premiamo sul pulsante degli endpoint



Facciamo click sul pc e portiamo il puntatore sulla finestra bianca facendo poi di nuovo click,

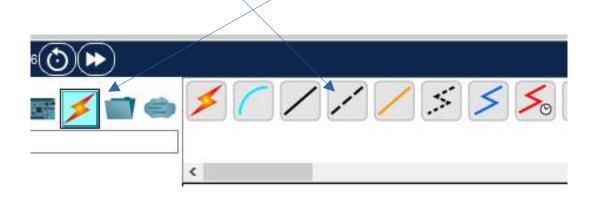


Ripetiamo poi l'operazione una seconda volta, ci appariranno due pc





Senza vedere i dettagli i due pc per essere collegati devono usare il cavo incrociato, per selezionarlo si fa click sul fulmine e si sceglie il cavo con il tratteggio premendo il suo pulsante



Per collegare i due pc si avvicina poi il cursore al pc e si fa click quando assume la forma di una spina di collegamento, quindi si fa click



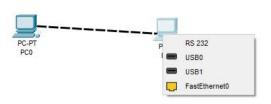
Per il collegamento si fa click su Fastethernet0



Quindi ci si avvicina all'altro pc



E si fa di nuovo click, appare la stessa finestra e si sceglie Fastethernet 0/0



Per comunicare i due pc devono avere lo stesso indirizzo di rete. Non viene spiegato per ora cos'è e come funziona, viene solo mostrata la procedura per impostare l'indirizzo che è stato già scelto

Per comunicare i due pc devono avere lo stesso indirizzo di rete. Non viene spiegato per ora cos'è e come funziona, viene solo mostrata la procedura per impostare l'indirizzo che è stato già scelto