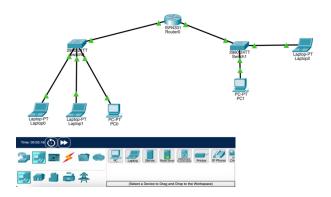
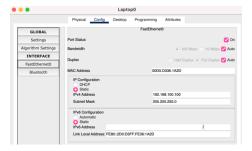
PACKET TRACER W2D1

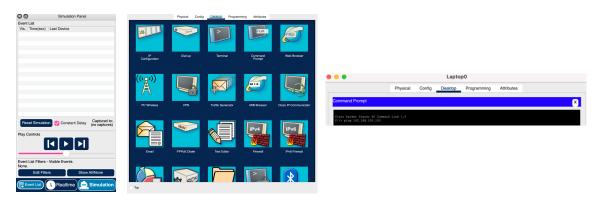
1. Metto in comunicazione Laptop0, Laptop1, PC0 con Switch0, che è collegato al Router0, che è collegato con Switch1, che a sua volta è messo in comunicazione con Laptop2 e PC1. Clicco sulle icone corrette e poi sul pannello principale.



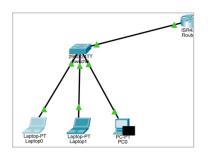
- 2. Configuro gli indirizzi IP cliccando su ogni computer, andando sul pannello "Config", su "FastEthernet0" e inserendoli nell'apposito spazio "IPv4":
 - Laptop0 \rightarrow 192.168.100.100
 - $PC0 \rightarrow 192.168.100.103$
 - Laptop2 \rightarrow 192.168.200.100

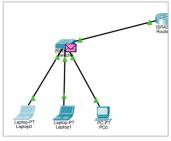


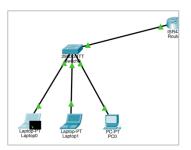
3. Entro in modalità simulazione, andando sul pannello "Desktop" apro "Command Prompt" sul Laptop0 e do il comando: "ping 192.168.100.103"



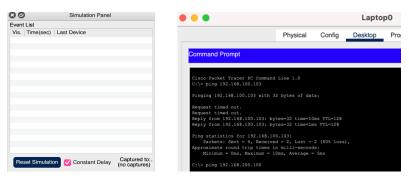
4. Il pacchetto esce da Laptop0, va nel PC0 e torna indietro



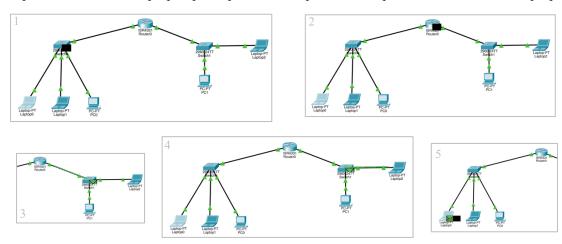




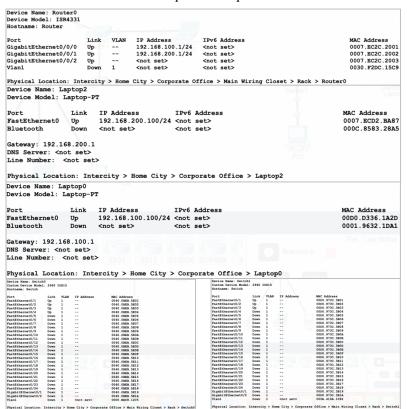
5. Resetto la simulazione, riapro "Command Prompt" sul Laptop0 e do il comando: "ping 192.168.200.100"



6. Il pacchetto esce da Laptop0, passa per Switch0, per Router0, per Switch1 e arriva a Laptop2



7. Evidenzio come cambiano MAC e IP quando un pacchetto viene inviato



ESERCIZIO FACOLTATIVO

Troviamo diversi protocolli durante la simulazione, quelli utilizzati nel livello Rete del modello ISO/OSI sono:

- IP (Internet Protocol): indirizza e permette di inviare dati da un dispositivo a un altro su Internet;
- ICMP (Internet Control Message Protocol): segnala e diagnostica errori e problemi di rete.

Troviamo diversi protocolli durante la simulazione, quelli utilizzati nel livello Trasporto del modello ISO/OSI sono:

- TCP (Transmission Control Protocol): rende la comunicazione affidabile con connessione orientata;
- UDP (User Datagram Protocol): rende la comunicazione non affidabile senza connessione;
- SCTP (Stream Control Transmission Protocol): fornisce uno strumento efficace per trasportare informazioni di segnalazione su reti IP;
- RSVP (Resource Reservation Protocol): mantiene viva la robustezza delle reti prive di connessione.

