

Instituto Tecnológico de Mexicali

Mexicali Baja California, Lunes 15 de Mayo 2017

Nombre del profesor(a):

Garcia Parra Maria del Socorro

Materia:

Redes de Computadoras

Horario:

1:00 p.m. – 2:00 p.m.



Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales

Nombre del Alumno(a): Martínez Yebra Beatriz Andrea #13490929

Practica #2

Instrucciones de la practica

Asignación automática de direcciones IP a través de un Servidor DHCP (Dinamic Host Configuration Protocol)

Equipo necesario para realizar la practica:

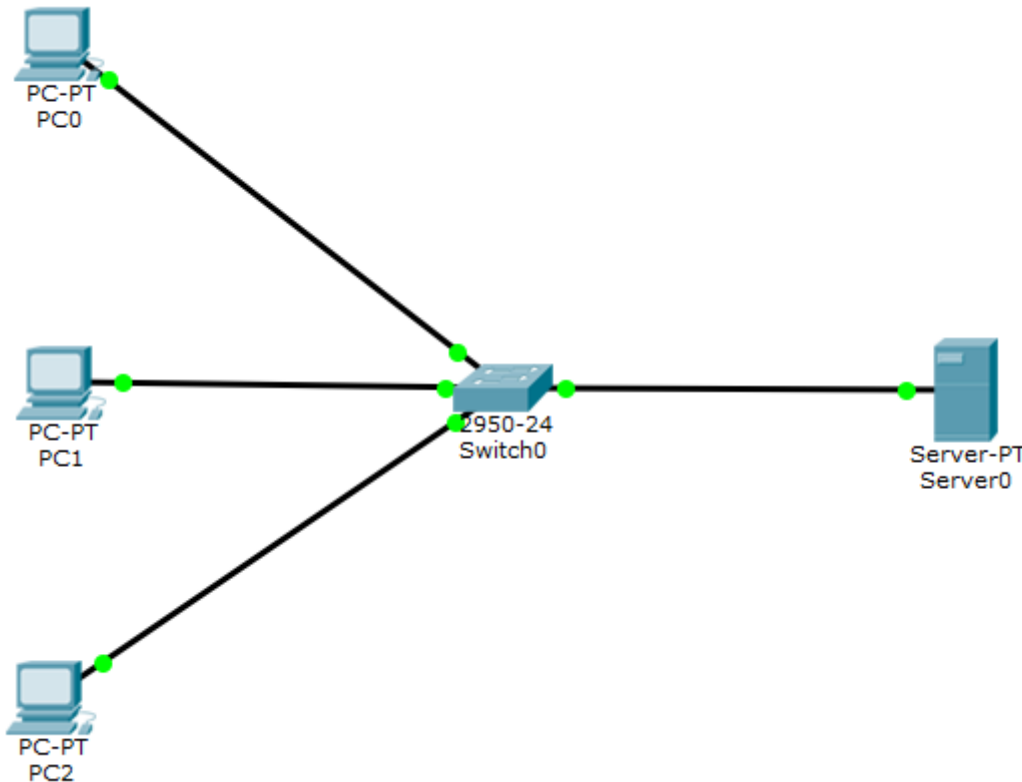
- 3 Computadoras
- 1 Switch
- 1 Servidor
- Cable para conexión directa
- Simulador CISCO PACKET TRACER

Procedimiento de la practica

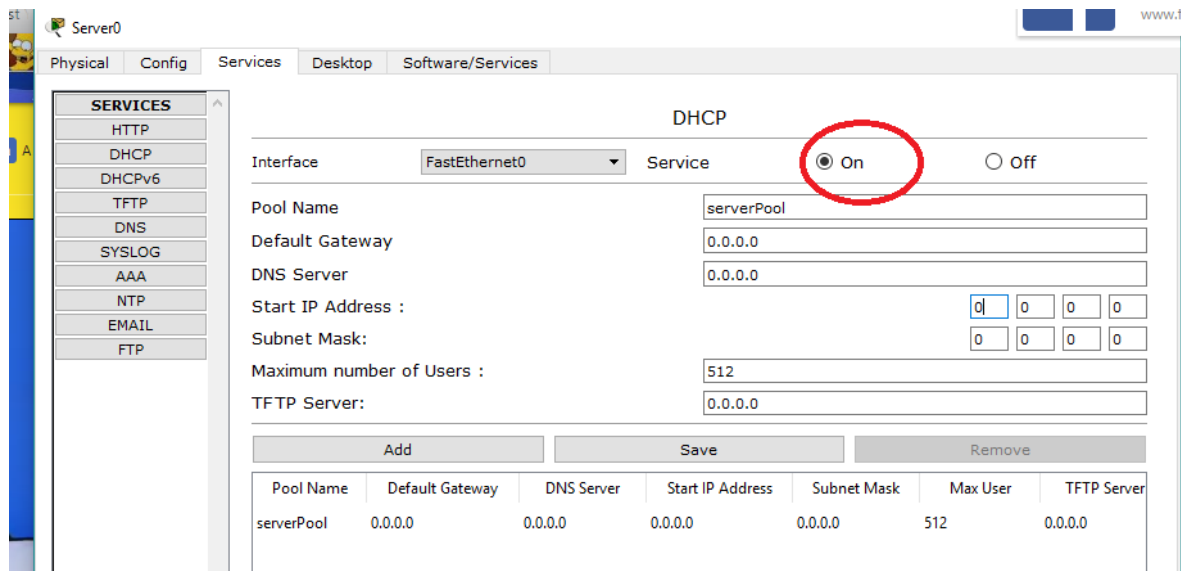
1. Identificar los elementos y conformar la red.
2. Realizar las conexiones correspondientes.
3. Configurar el servidor DHCP para que asigne las direcciones a las computadoras; en donde dice Start IP Adress escribir una dirección que será con la que empieza la configuración de las computadoras.
4. Las computadoras se configuran con los datos que se dieron al Servidor DHCP.
5. Comprobar si la red está enviando los mensajes a cada una de las computadoras.

Reporte

Se inicia el simulador Cisco Packet Tracer y en este colocamos tres PC, un dispositivo Switch y un servidor. Los dispositivos mencionados se conectan con un cable para conexión directa.

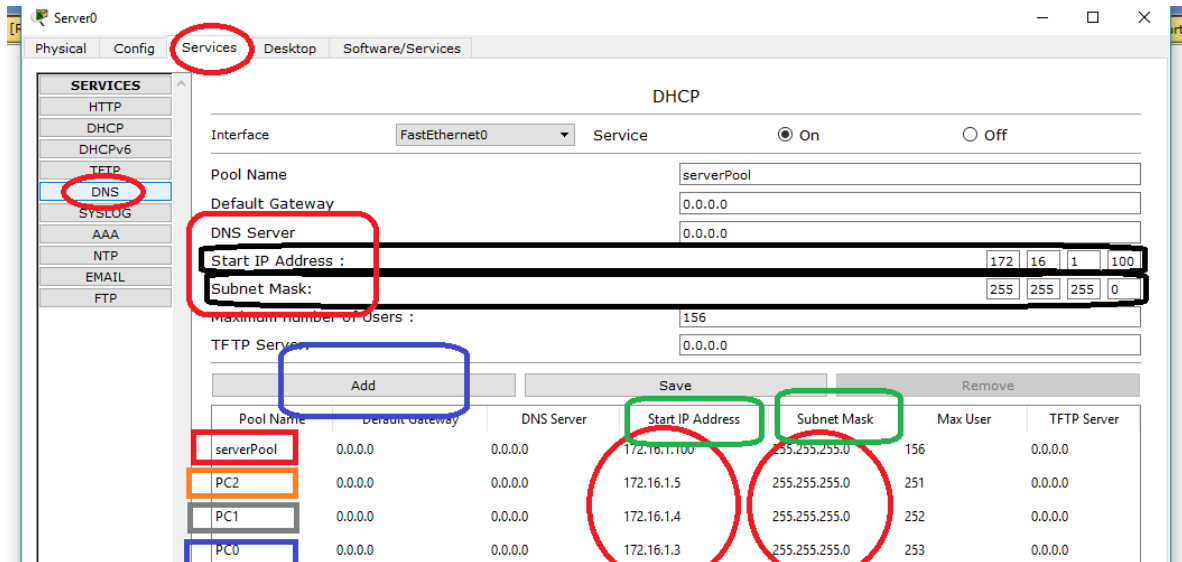


A continuación, se procede a dirigirse al Servidor y darle clic, y posicionarnos en la opción de **Services**, **NDS**, nos encontraremos con que la opción “Start IP Address: y Subnet Mask:” estarán vacíos, marcamos “**On**”, en la interface como se muestra en la imagen.

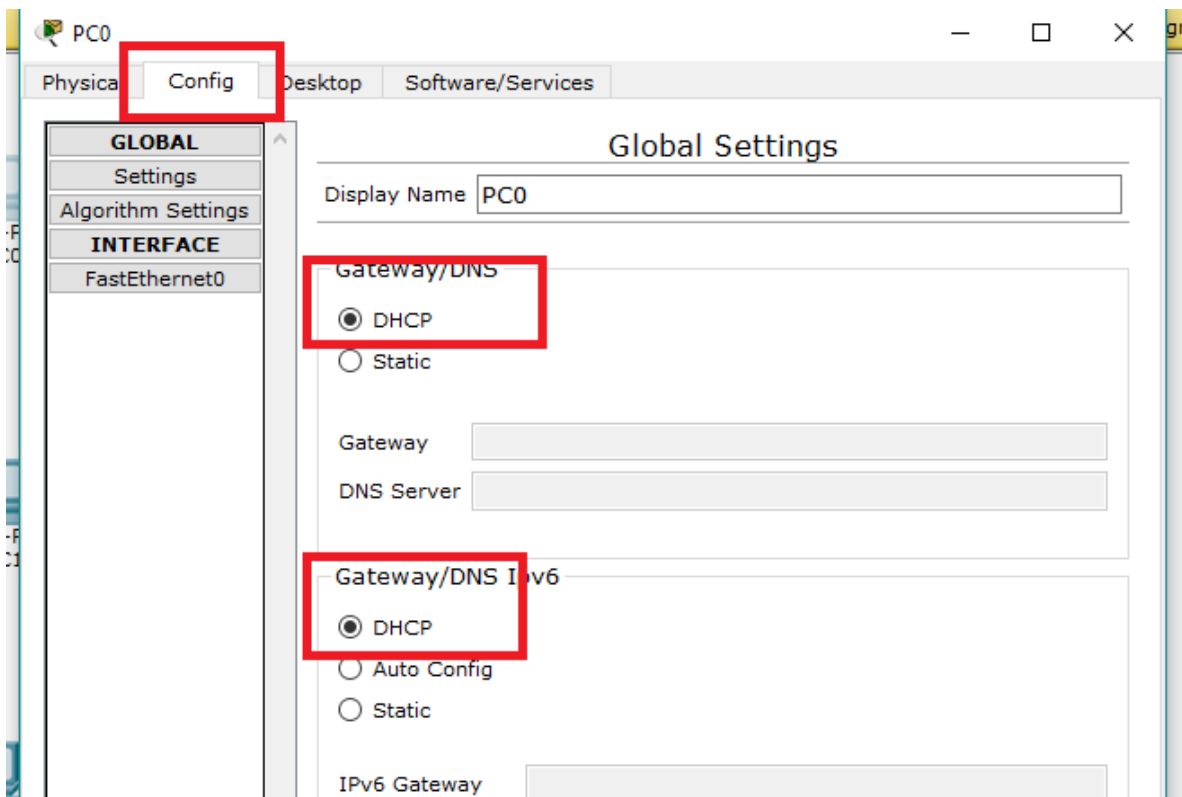


B. ANDREA MARTÍNEZ YEBRA REDES DE COMPUTADORAS

Comenzamos a agregar los dispositivos con su respectiva IP y mascara guardándolos en una lista.

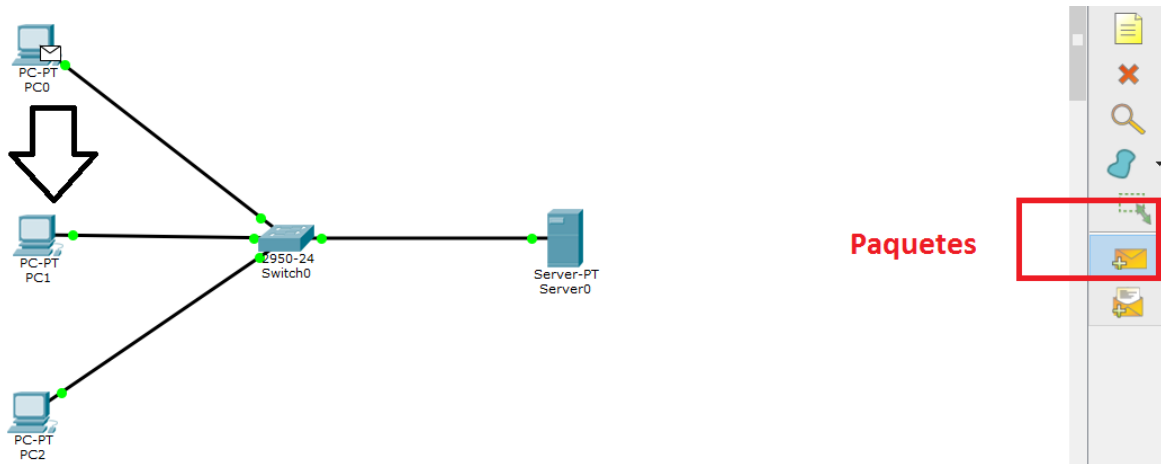


Una vez guardados los IP con las máscaras, cerramos el servidor, y nos dirigimos a los PC y en cada uno de ellos marcaremos la opción “DHCP”.



B. ANDREA MARTÍNEZ YEBRA
REDES DE COMPUTADORAS

Al final mandamos paquetes de una PC a Otra para verificar que la conexión es exitosa.



A continuación, en la parte inferior del simulador nos aparecerá un “mensaje” mostrando las instrucciones que se acaban de realizar y aparecerá “**Successful**”, lo cual nos indica que la transferencia se ha realizado Exitosamente.

Fire	Last Status	Source	Destination	Type	Color	Time(sec)	Periodic	Num
	Successful	PC1	PC2	ICMP		0.000	N	2
	Successful	PC0	PC2	ICMP		0.000	N	3
	Successful	PC0	PC1	ICMP		0.000	N	4