

Template-Generator

Inhaltsverzeichnis

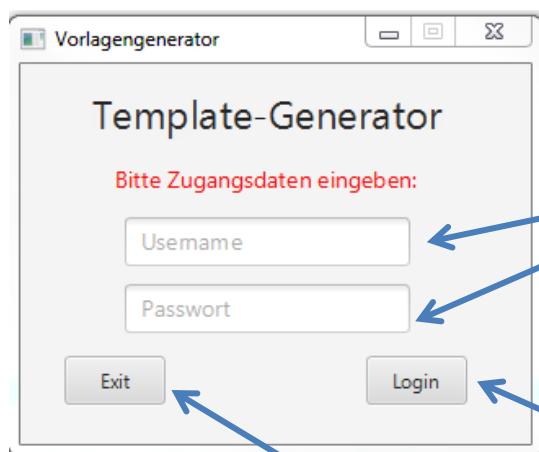
Einleitung:.....	1
Login:	1
Das Hauptmenü:.....	2
Switchauswahl:.....	3
Interfacedefinition:.....	3
Erweiterte Interface-Definition:	4

Einleitung:

Der Template-Generator soll das einfache Generieren benutzerdefinierter Templates ermöglichen. Der Benutzer kann Switchname, IOS-Version, Interfaces selbst definieren. Somit kann ohne großen Aufwand ein Template erstellt werden.

Login:

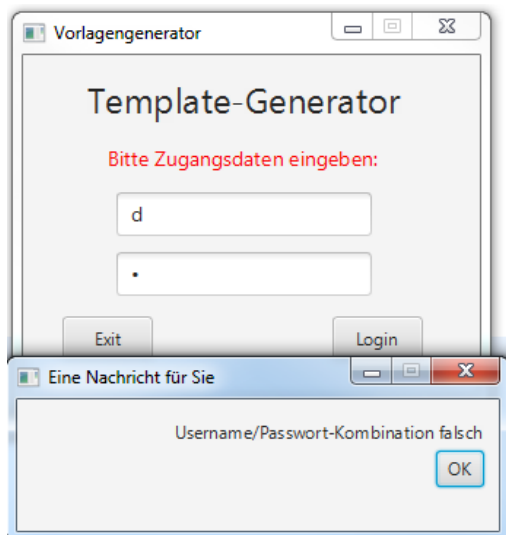
Soll die Möglichkeit bieten nur befugten Usern ein benutzerdefiniertes Template zu erstellen. Sollte Username und Passwort nicht übereinstimmen so erscheint eine Meldung am Display.



Hier muss sich der User identifizieren, um überhaupt Zugriff auf den Generator zu erlangen, dazu werden Username[Benutzername] und das dazugehörige Passwort verlangt.

Mit dem Button [Login] kann der User sich sowie die Kennungen übereinstimmen in den Generator einloggen.

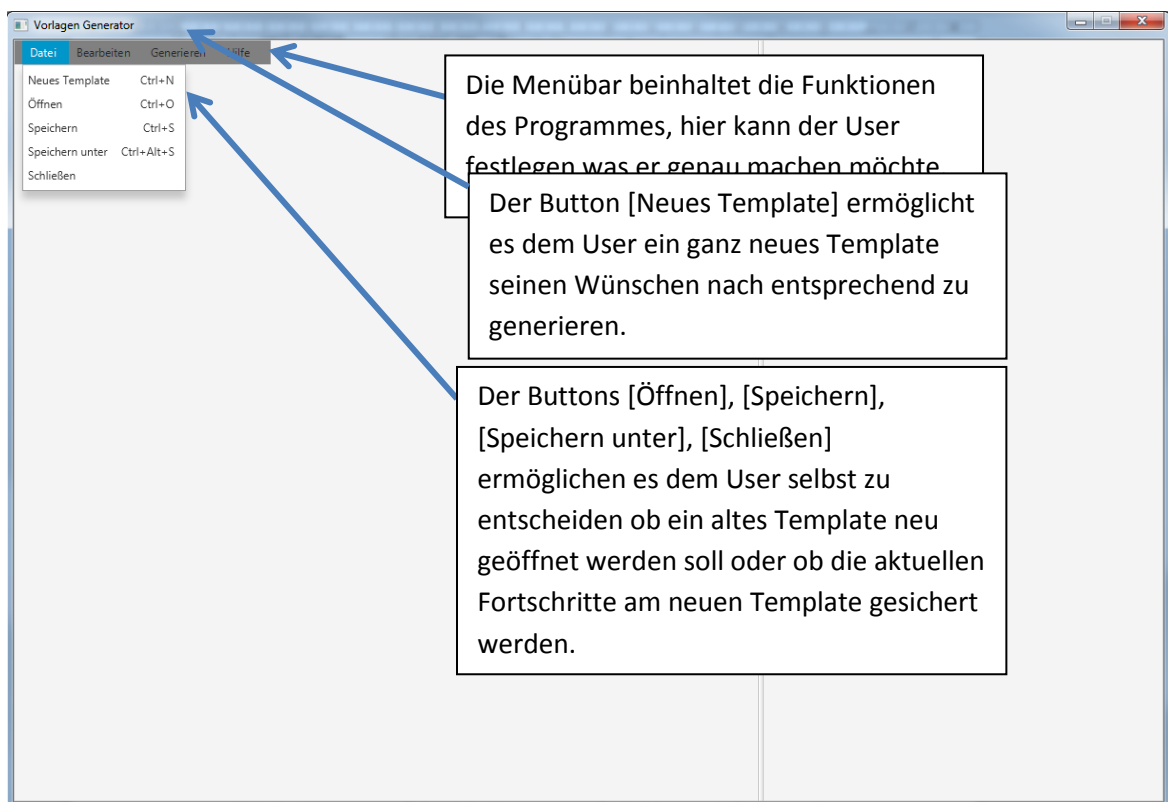
Mit dem Button [Exit] kann der User den Generator beenden.



Sollte Username und Passwort nicht übereinstimmen, so wird dies am Bildschirm anschaulich dargestellt. Mit dem Button[OK] kann dieses Fenster geschlossen werden und der Username und das Passwort erneut eingegeben werden.

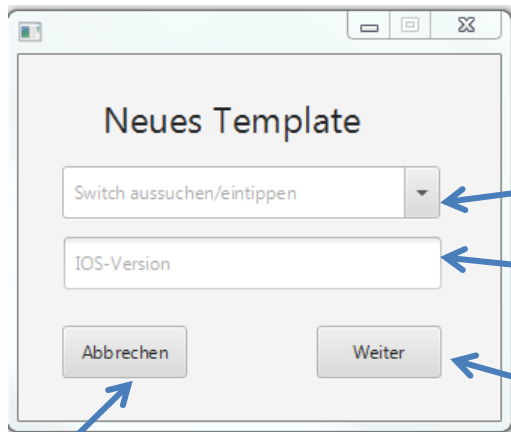
Das Hauptmenü:

Hier kann der User sich entscheiden ob er ein altes Template bearbeiten oder ein neues Template generieren möchte.



Switchauswahl:

Hat der User sich entschieden ein neues Template zu generieren, so muss erstmals festgelegt werden um welchen Switch [Name] und um welche IOS-Version es sich handelt. Sollte der Switch schon einmal verwendet worden sein, muss der Name nicht erneut eingegeben werden, da dieser vorher schon gespeichert wurde, er kann somit ausgewählt werden.



Hier wird der Switchname ausgesucht oder selbst definiert:

Bsp: Cisco Catalyst 2960

Hier wird die IOS-Version ausgesucht:

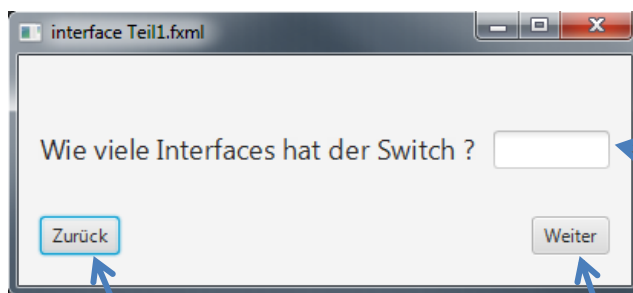
Bsp: 12.2

Stellt der User fest er braucht kein neues Template etc. so kann mit dem Button [Abbrechen] der gesamte Vorgang abgebrochen werden und er kehrt zum Hauptmenü zurück.

Hat der User sich nun entschieden, kann er mit dem Button [Weiter] den Vorgang fortsetzen.

Interfacedefinition:

hat der User nun Switchname/IOS-Version deklariert so erscheint ein neues Fenster mit der Frage wie viele Interfaces der Switch besitzt.



Stellt der User nachträglich fest er hat bei der Namensgebung/IOS-Version einen Fehler gemacht kann mit dem Button [Zurück] ein Schritt rückwärts gemacht werden.

Hier sollte der User seine Portanzahl eintragen [Bsp: 48]. Somit weiß das Programm später das es sich um [Bspw.48] Ports handelt und diese entsprechend definiert werden können sollen.

Ist nun festgelegt worden um wie viele Ports es sich handelt kann mit dem Button [Weiter] der nächste Schritt eingeleitet werden.

Erweiterte Interface-Definition:

Ist die Portanzahl nun definiert erscheint ein neues Fenster, hier kann der User nun festlegen um welche Ports es sich handelt [Bsp.: von Port 0/1 – 0/24 handelt es sich um FastEthernet-Ports]. Mit dem Button[+“Plus“] können mehrere Arten von Interfaces definiert werden.

Mit dem Button [+“Plus“] können mehr Interfaces definiert werden. [Bsp.: ein GigabitEthernet-Interface]

Erweiterte Interface-Definition.fxml

Geben sie die Arten der Interfaces an !!

Portrange: 1-24 „0/1 - 0/24

Portbezeichnung LANG: FastEthernet .. GigabitEthernet

Portbezeichnung Kurz: fa .. gi

Zurück Weiter

Hier muss die Kurzbezeichnung der Ports angegeben werden [Bsp: fa = FastEthernet]

Mit dem Button [Weiter] kann der User in das nächste Konfigurationsfenster wechseln.

Hier muss festgelegt werden von wo bis wo es sich um den zu definierenden Port handelt.

Ist nun festgelegt worden in welcher Portrange sich die Ports befinden, muss nun der Name definiert werden [Bsp.: FastEthernet/GigabitEthernet]

Der Button [Zurück] ermöglicht ein zurückkehren zu vorher getroffenen Konfigurationen um sie allenfalls zu ändern.