

Packet Tracer

**Caio
Marcio**

Packet Tracer v3.2

1. APRESENTAÇÃO

Packet Tracer v3.2 é um simulador de ambiente de redes desenvolvido pela Cisco Systems® para projetar, diagnosticar, configurar e sanar dúvidas em relação a equipamentos que podem e devem ser adicionados no projeto.

Sua interatividade é muito complexa, o Packet Tracer atua com recurso drag-and-drop também com comandos de console em um modo mais avançado e é capaz de, quando configurado corretamente, encontrar as melhores rotas para os pacotes.



2. INSTALAÇÃO

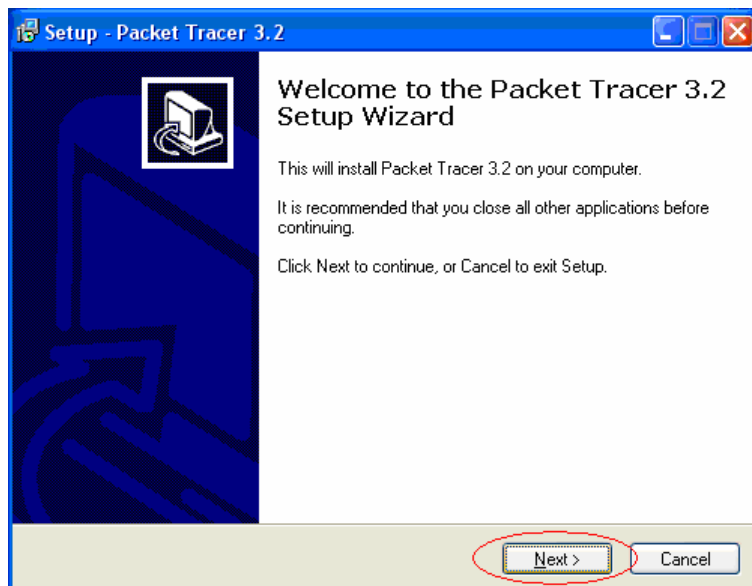
O programa de instalação *PacketTracer32Academy_setup.exe* possui 23,7 Mb e pode ser baixado gratuitamente pelo link abaixo:

http://www.medewerker.hro.nl/dekka/cna02/tools/PacketTracer32Academy_setup.exe

Sua instalação é bem simples, seguindo apenas as instruções:

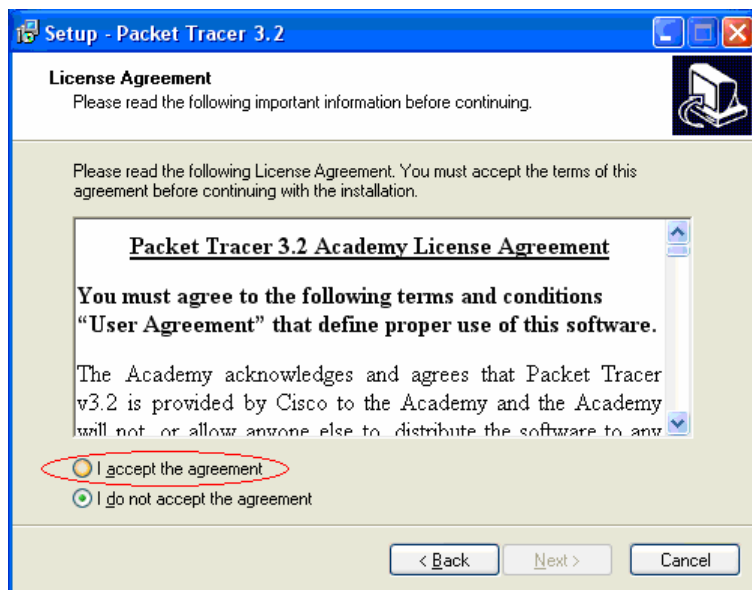
1º passo: Executar o arquivo ***PacketTracer32Academy_setup.exe***

Surgirá a seguinte tela de apresentação



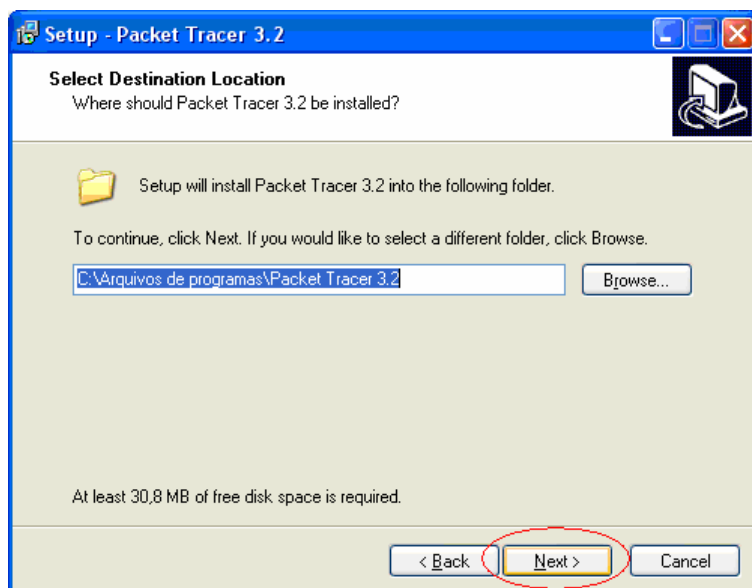
Deve-se confirmar pressionando a botão Next >

2º passo: Para prosseguir a instalação, deve-se aceitar o contrato de licença de uso do programa conforme apresentado na figura abaixo.



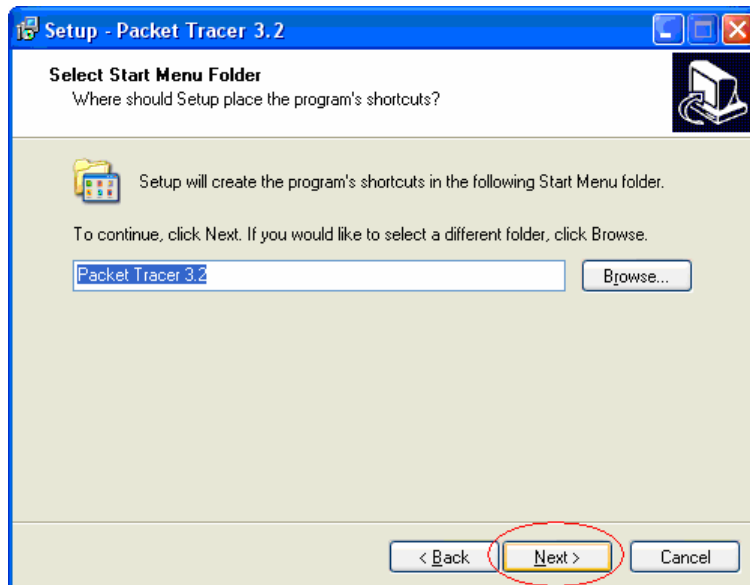
Deve-se confirmar pressionando a botão Next >

3º passo: O programa de instalação apresenta como local padrão de instalação **C:\Arquivos de Programas\Packet Tracer 3.2** (ou **C:\Program Files\Packet Tracer 3.2** caso o Windows esteja em Inglês). Caso haja necessidade, basta trocar o local de instalação.



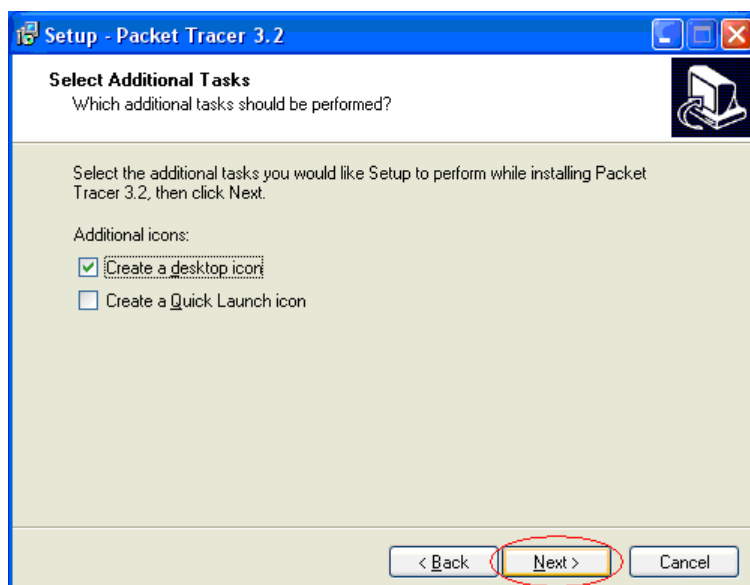
Deve-se confirmar pressionando a botão Next >

4º passo: O programa de instalação apresenta o nome padrão da pasta onde estarão os atalhos no **Menu iniciar**. Caso haja necessidade, basta mudar o nome da pasta.



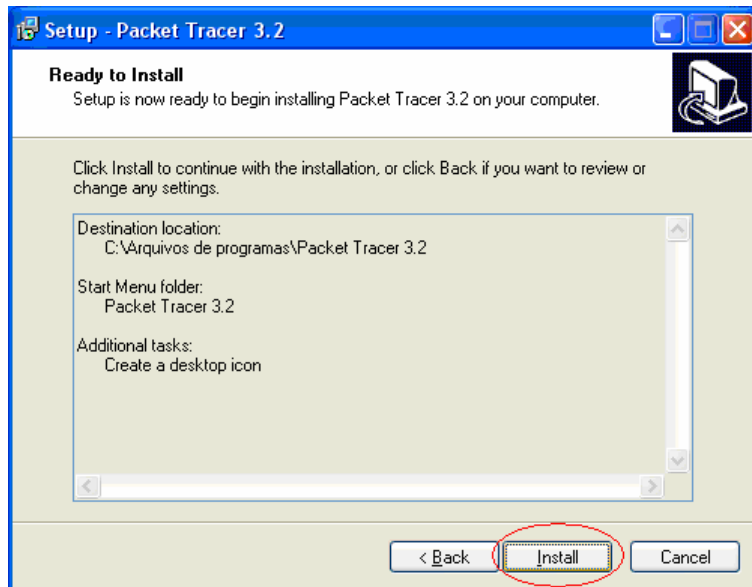
Deve-se confirmar pressionando a botão Next >

5º passo: O programa de instalação apresenta duas opções de adição de atalhos, sendo um na Área de Trabalho (**Desktop**) e o outro na barra de Inicialização Rápida (**Quick Launch**).



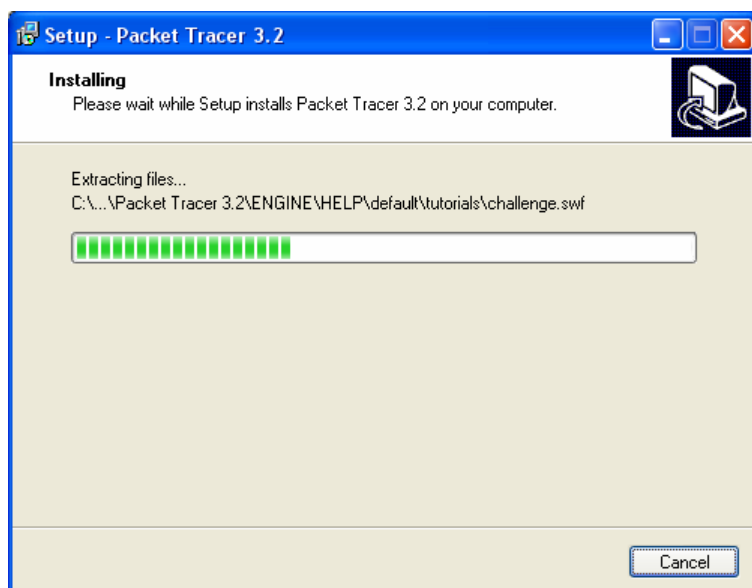
Deve-se confirmar pressionando a botão Next >

6º passo: O programa de instalação apresenta um resumo das opções de instalação. Havendo a necessidade de alguma mudança, ainda existe a opção de voltar aos tópicos de instalação e modificá-los.

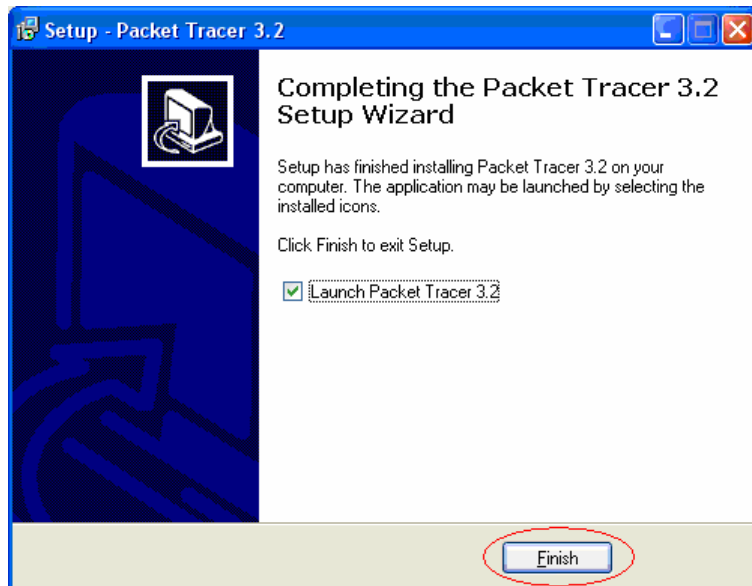


Deve-se confirmar pressionando a botão *Install*

Os arquivos serão copiados automaticamente para o local escolhido com as opções previamente selecionadas.



7º passo: Com o término da cópia dos arquivos, será apresentada uma última tela onde se finaliza a instalação dando-se a opção de executar o Packet Tracer 3.2 já instalado.



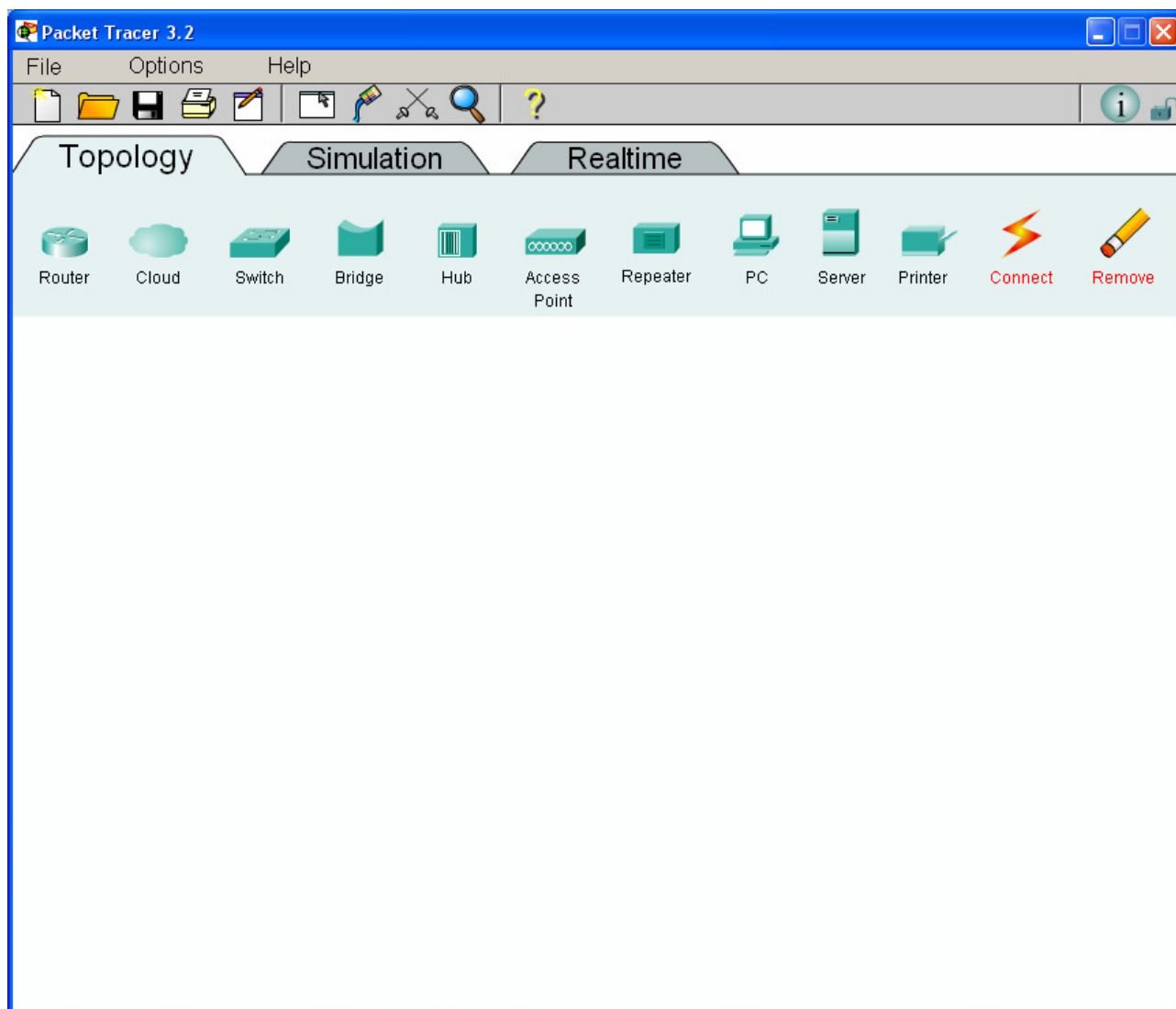
Deve-se confirmar pressionando a botão *Finish*

A instalação do programa está finalizada!

O Packet Tracer está pronto para ser executado, bastando-se apenas executar o ícone do programa quando for necessário.

3. UTILIZAÇÃO

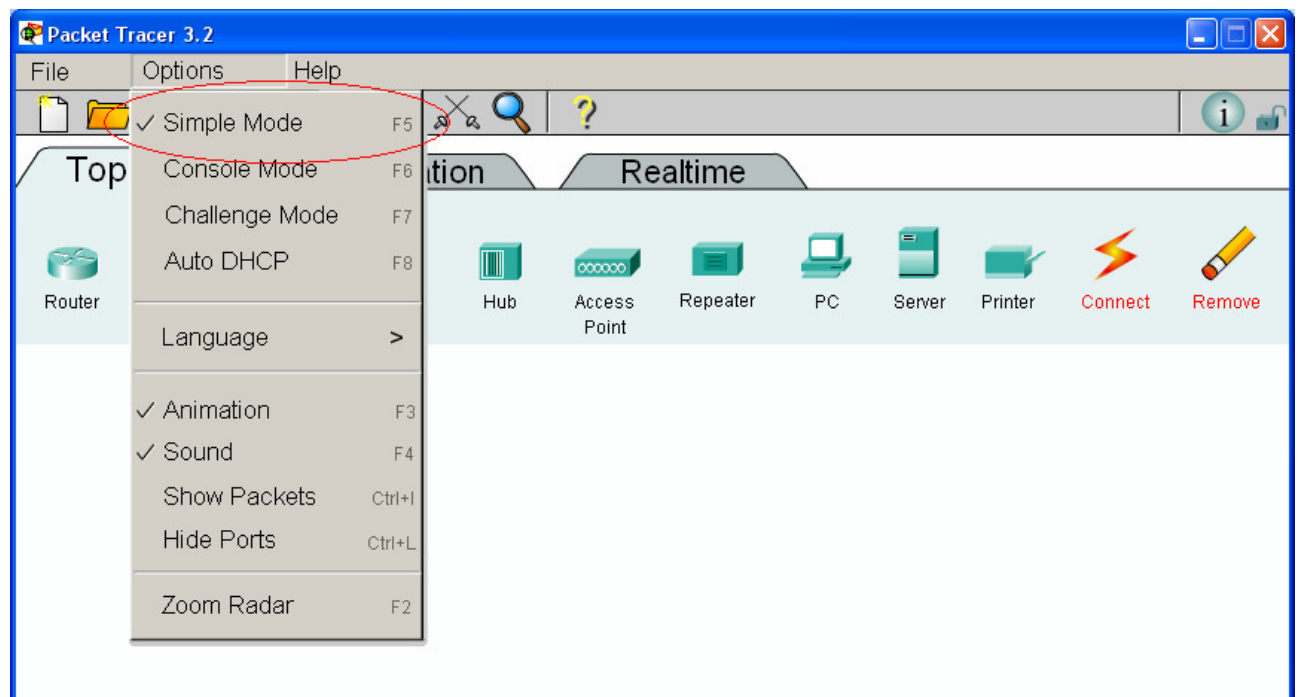
Com uma interface gráfica, não é difícil dar os passos iniciais para projetar uma rede com os dispositivos disponíveis pelo **Packet Tracer 3.2**



Certamente que, como qualquer outro programa, haverá dúvidas do seu funcionamento e planejamento inicial. Para ajudar o usuário, o **Packet Tracer** conta com o seu **HELP** e o **Activity Wizard**.

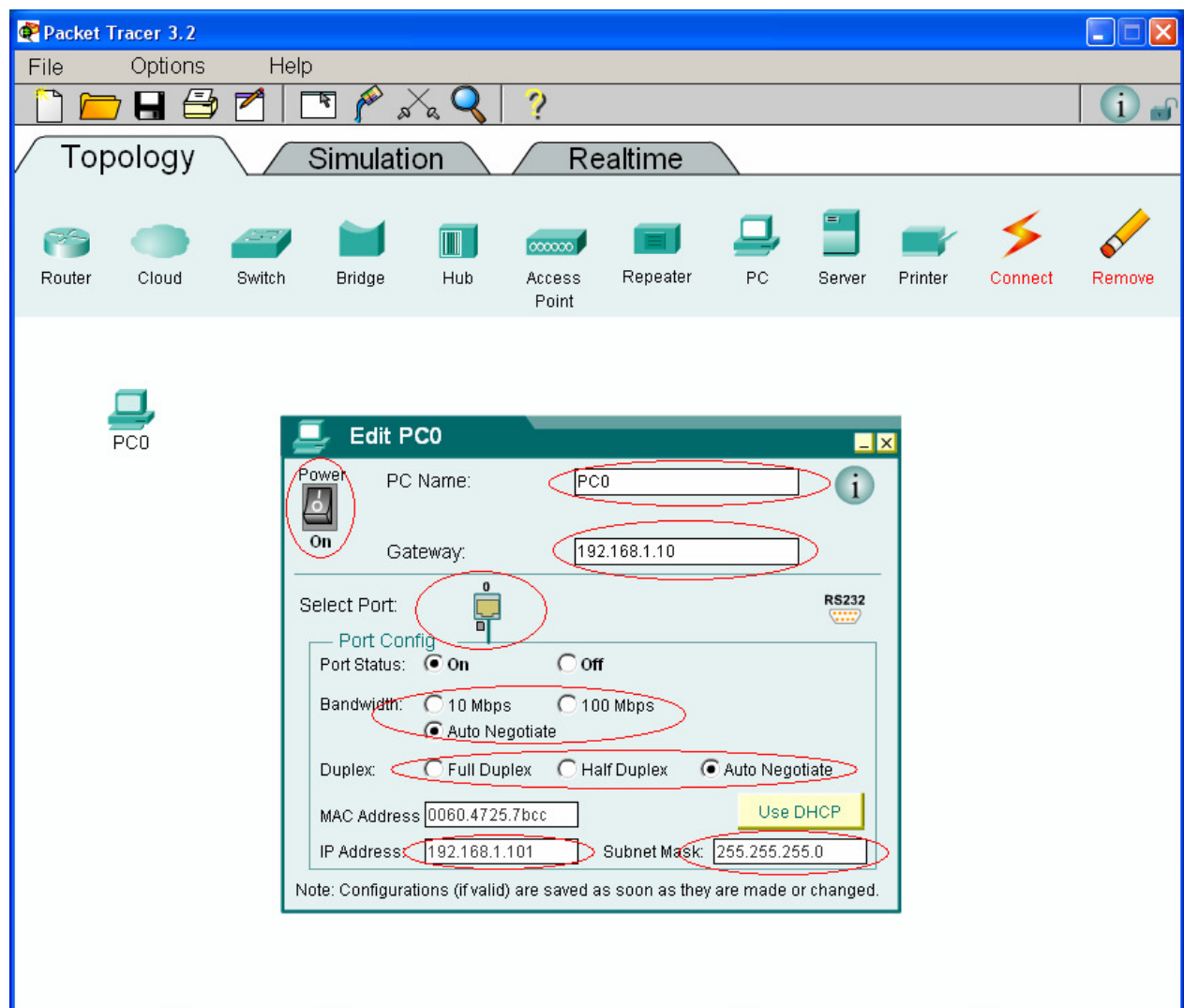
Após iniciar um projeto de rede inserindo os dispositivos necessários, os pontos e conectando-os devidamente, ainda é possível configurar com IP os seguintes dispositivos: **Router, PC, Server, Printer** - os outros dispositivos dispensam o uso de IP. A conexão dos dispositivos pode ser escolhida por meio de **fibra ótica, par trançado, wireless, serial, coaxial**

CONFIGURAÇÃO INICIAL



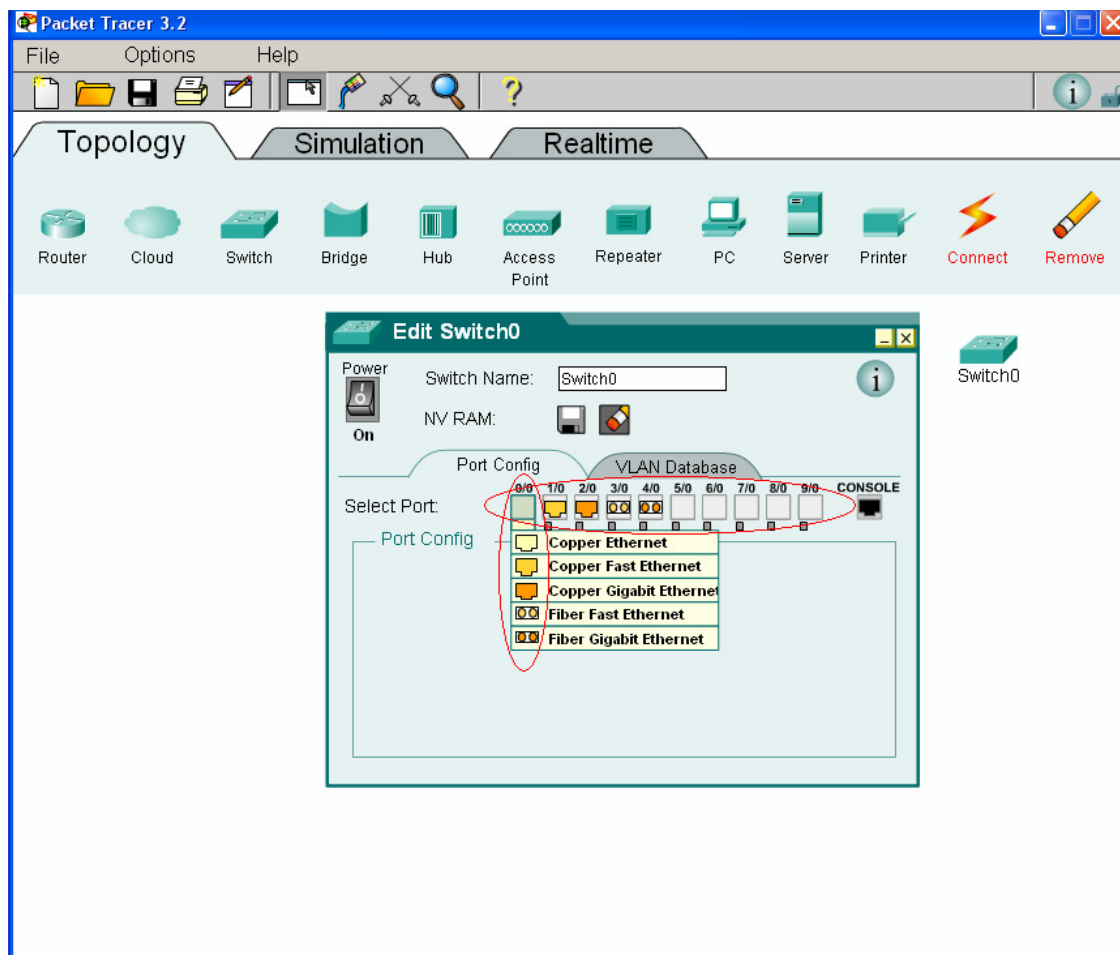
Aconselha-se que o modo de operação esteja em **Simple Mode**, certamente que surgirão outros casos onde você se encontrará obrigado a mudar para **Challenge Mode**, que é uma operação mais avançada somente para **Routers** e **Switchs**.

CONFIGURAÇÃO DOS DISPOSITIVOS



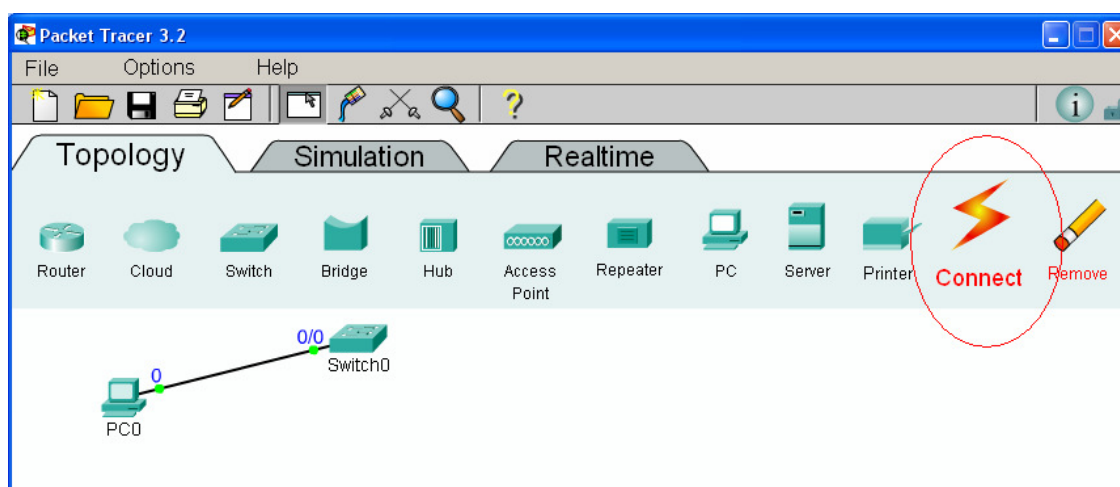
Observe que depois de adicionado, por meio de drag-and-drop, o ícone **PC0** que representa uma estação de trabalho, foi aberto uma janela com menu com opções configuráveis como: **PC Name** (nome do PC), **Gateway**, **Select Port** (tipo de conexão), **Bandwidth** (10Mbps, 100Mbps ou Auto), **Duplex** (Full, Half ou Auto), **MAC Address**, **IP Address**, **Subnet Mask**, **DHCP**

CONEXÃO



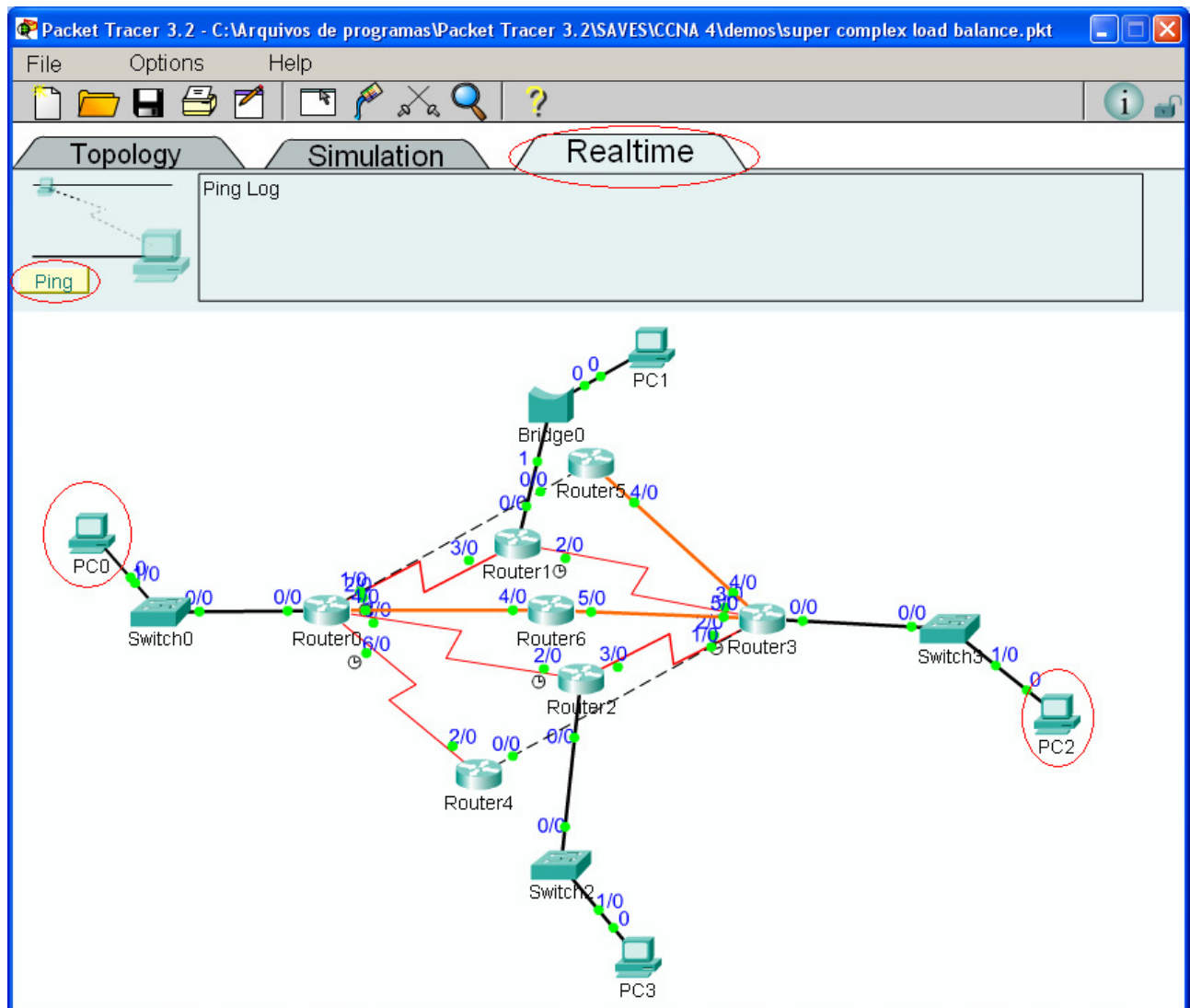
Antes de conectar os dispositivos, é importante antes configurar qual o tipo e velocidade da porta para cada tipo de conexão.

CONECTANDO



Para conectar os dispositivos basta escolher o ícone **Connect** e interligar os dispositivos escolhendo um por vez clicando nos ícones correspondentes.

ROTAS DOS PACOTES



Foi selecionado o arquivo ***supercomplexloadbalance.pkt*** para demonstração.

Para iniciar o processo, muda-se de área (**Topology** → **Realtime**) e deve-se clicar no botão **Ping**. Nesse exemplo foram escolhidas as estações **PC0** e **PC2**.

COMANDOS NO CONSOLE

Após o envio do **Ping** para testar a conexão, foi selecionado o **Router3** para entrar em modo console e utilizado os seguintes comandos:

[ENTER]

enable [ENTER]

show ip route [ENTER]

