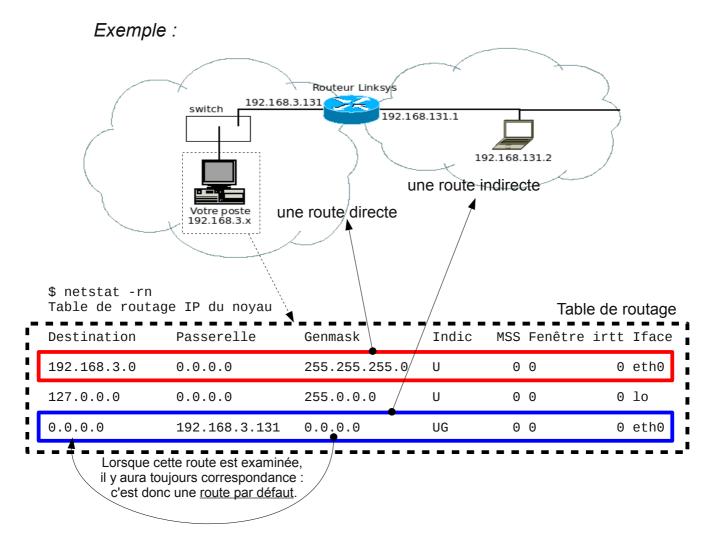
Table de routage

Une table de routage indique pour chaque destination (hôte, réseau ou sous-réseau) la route (interface ou passerelle) qu'il faut prendre. Les informations pour chaque route sont donc les suivantes :

Aller vers	Passer par		
la destination (hôte ou réseau)	la route		
Champs: Destination et Genmask	Champs: Passerelle et Iface		

A chaque fois que le poste désire envoyer un paquet vers une adresse IP destination, il interroge sa table de routage pour trouver une route afin de délivrer son paquet.

<u>Principe</u>: à partir des champs <u>Destination</u> et <u>Genmask</u>, l'algorithme de routage permettra de rechercher et trouver **UNE ROUTE** renseignée dans la table de routage. Une fois la route trouvée, on exploitera alors les champs <u>Passerelle</u> et <u>Iface</u> pour envoyer le paquet.



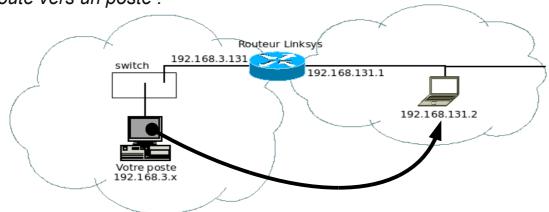
Pour ajouter une route par défaut dans sa table de routage, on utilise la commande route :

route add default gw 192.168.3.131 dev eth0

On peut indiquer trois types de route indirecte dans une table de routage :

- route vers un poste
- route vers un réseau
- route par défaut

Route vers un poste :



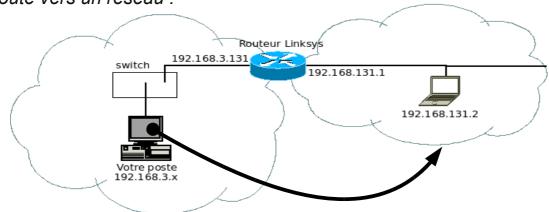
route add 192.168.131.2 gw 192.168.3.131 dev eth0

\$ netstat -rn
Table de routage IP du noyau

Lorsque cette route est examinée,
il faut une correspondance exacte :
c'est donc une route vers un poste unique.

	Destination	Passerelle	Genmask	Indic N	MSS Fenêtre ir	tt Iface
! !	192.168.131.2	192.168.3.131	255.255.255.255	UGH	0 0	0 eth0
	192.168.3.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0 0	0 eth0

Route vers un réseau :



route add -net 192.168.3.0 gw 192.168.3.131 netmask 255.255.255.0 dev eth0

Lorsque cette route est examinée, \$ netstat -rn
Table de routage IP du noyau

Lorsque cette route est examinée,
il faut une correspondance avec l'adresse du réseau :

c'est donc une route vers un réseau.

i	Destination	Passerelle	Genmask	Indic	MSS Fenêtre irt	t Iface
•	192.168.131.0	192.168.3.131	255.255.255.0	UG	0 0	0 eth0
:	192.168.3.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0 0	0 eth0