

TESTO :

Es03

Creare una 1^ rete composta dalle seguenti postazioni

PC_01 192.168.13.64

PC_02 192.168.13.67

PC_03 192.168.13.70

connesse attraverso un hub02.

Creare una 2^ rete composta dalle seguenti postazioni

PC_10 192.168.13.75

PC_20 192.168.23.65

PC_30 192.168.23.66

connesse attraverso un switch02.

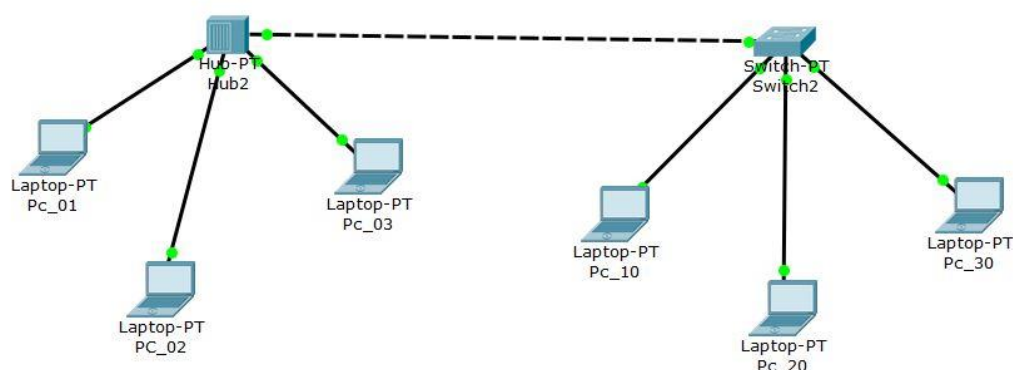
La SubnetMask è 255.255.255.0

Connettere l'hub02 allo switch02 tramite cavo ethernet

1. Effettuare ping/invio pacchetto tra PC_01 e PC_03, segnalare il risultato nel documento
2. Effettuare ping/invio pacchetto tra PC_02 e PC_10, segnalare il risultato nel documento.
3. Effettuare ping/invio pacchetto tra PC_03 e PC_30, segnalare il risultato nel documento.
4. Effettuare ping/invio pacchetto tra PC_10 e PC_20, segnalare il risultato nel documento.
5. Scrivere sul progetto quante sono le sottoreti e di host che si possono rappresentare con questa configurazione.

Punto 1:

Costruisco la rete






Punto 2:

Ping (tra Pc_01 e Pc_03)

Simulation Panel




Event List

Vis.	Time(sec)	Last Devi	At Devi	Type	Info
	0.000	--	Pc_01	ICMP	
	0.001	Pc_01	Hub2	ICMP	
	0.002	Hub2	Switch2	ICMP	
	0.002	Hub2	PC_02	ICMP	
	0.002	Hub2	Pc_03	ICMP	
	0.003	Switch2	Pc_10	ICMP	
	0.003	Switch2	Pc_20	ICMP	
	0.003	Switch2	Pc_30	ICMP	
	0.003	Pc_03	Hub2	ICMP	
	0.004	Hub2	Switch2	ICMP	
	0.004	Hub2	Pc_01	ICMP	
	0.004	Hub2	PC_02	ICMP	

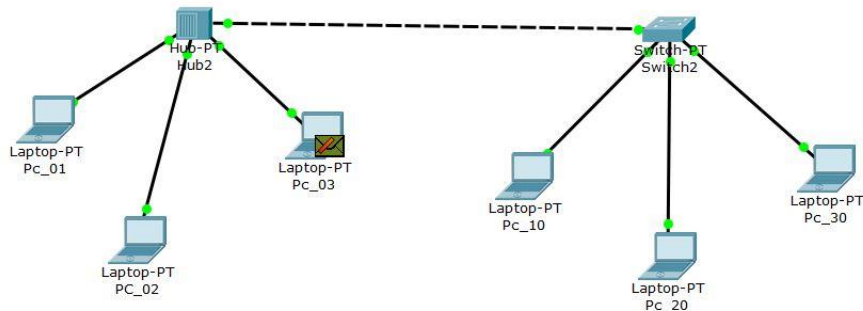
Ping (tra Pc_02 e Pc_10)

Simulation Panel

Event List

Vis.	Time(sec)	Last Devi	At Devi	Type	Info
	0.000	--	PC_02	ICMP	
	0.001	PC_02	Hub2	ICMP	
	0.002	Hub2	Switch2	ICMP	
	0.002	Hub2	Pc_01	ICMP	
	0.002	Hub2	Pc_03	ICMP	
	0.003	Switch2	Pc_10	ICMP	
	0.004	Pc_10	Switch2	ICMP	
	0.005	Switch2	Hub2	ICMP	
	0.006	Hub2	Pc_01	ICMP	
	0.006	Hub2	PC_02	ICMP	
	0.006	Hub2	Pc_03	ICMP	

Ping (tra Pc_03 e Pc_30)



Simulation Panel

Event List

Vis.	Time(sec)	Last Devi	At Devi	Type	Info
	0.000	--	Pc_03	ICMP	

Reset Simulation ☒ Constant Delay

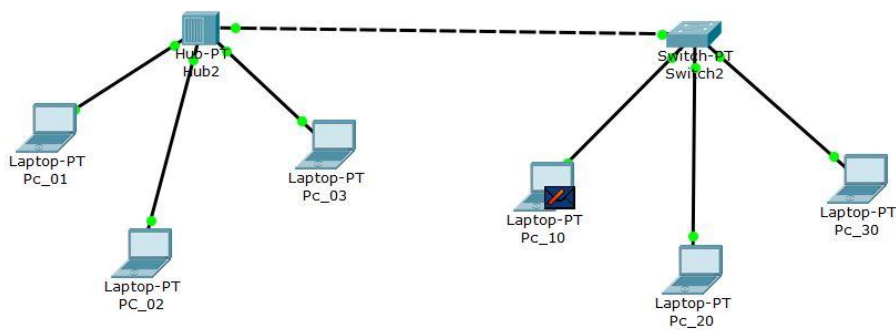
Play Controls

Back Auto Capture / Play

Event List Filters - Visible Events

ACL Filter, ARP, BGP, CDP, DHCP, DHCPv6, DNS, DTP, EIGRP, EIGRPv6, FTP, H.323, HSRP, ICMP, ICMPv6, IPsec, ISAKMP, LACP, NDP, NETFLOW, NTP, OSPF, OSPFv6, PAgP, POP3, SCCP, SMTP, SNMP, SSH, STP, SYSLOG, TACACS, TCP, TFTP, Telnet, UDP, VTP

Ping (tra Pc_10 e Pc_20)



Simulation Panel

Event List

Vis.	Time(sec)	Last Devi	At Devi	Type	Info
	0.000	--	Pc_10	ICMP	

Reset Simulation ☒ Constant Delay

Play Controls

Back Auto Capture / Play

Event List Filters - Visible Events

ACL Filter, ARP, BGP, CDP, DHCP, DHCPv6, DNS, DTP, EIGRP, EIGRPv6, FTP, H.: ICMP, ICMPv6, IPsec, ISAKMP, LACP, NDP, NETFLOW, NTP, OSPF, OSPFv6, PA SCCP, SMTP, SNMP, SSH, STP, SYSLOG, TACACS, TCP, TFTP, Telnet, UDP, VT

Negli ultimi due casi il ping non funziona perché la SubnetMask è impostata a 24 bit.