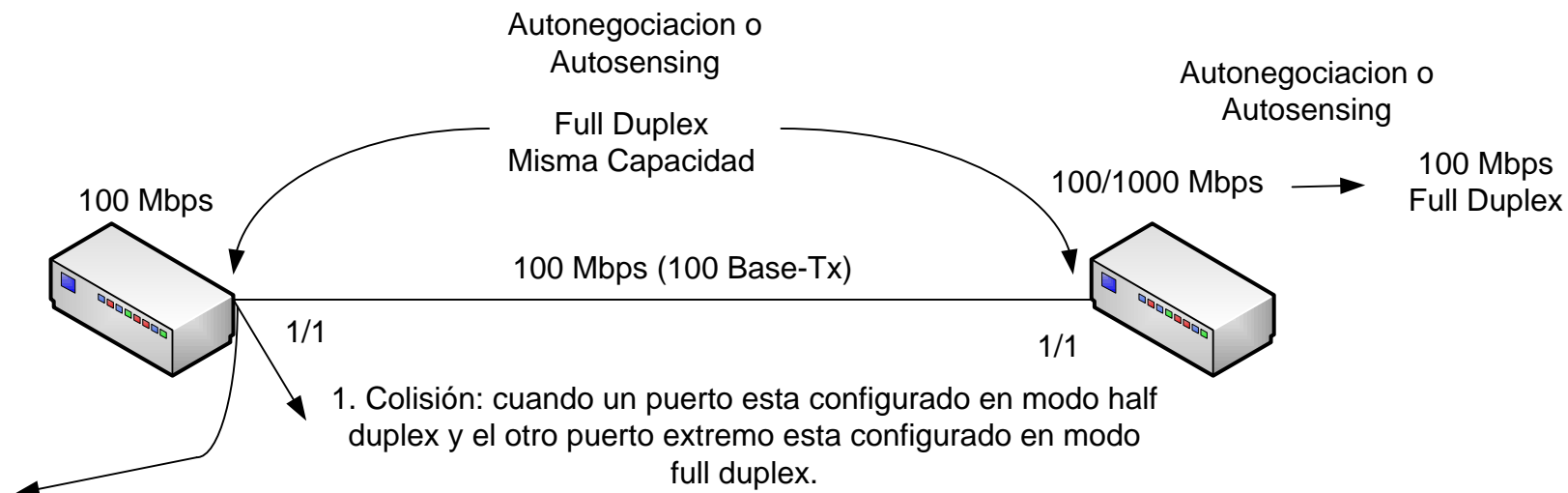


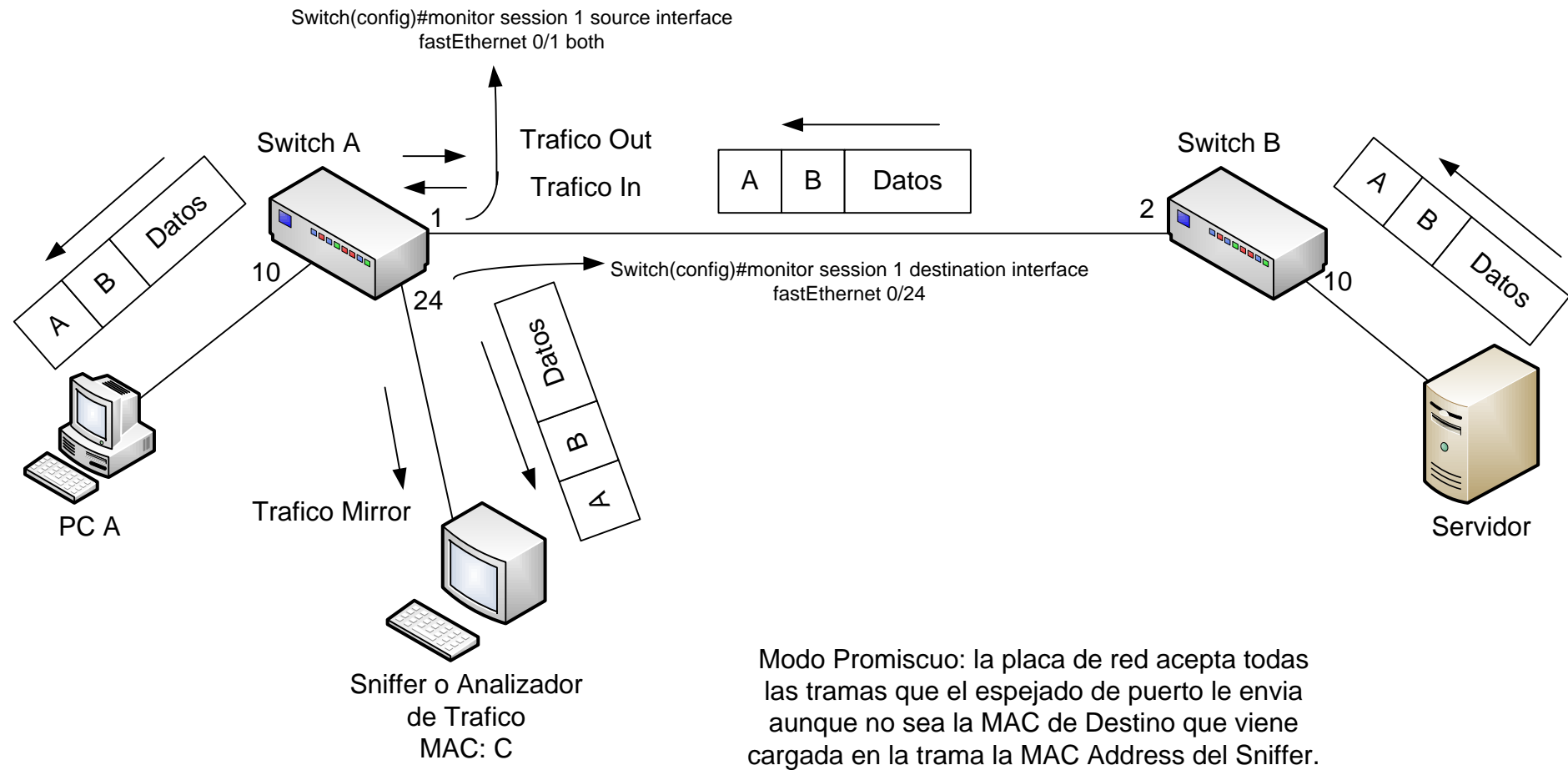
## Gestión de Puertos

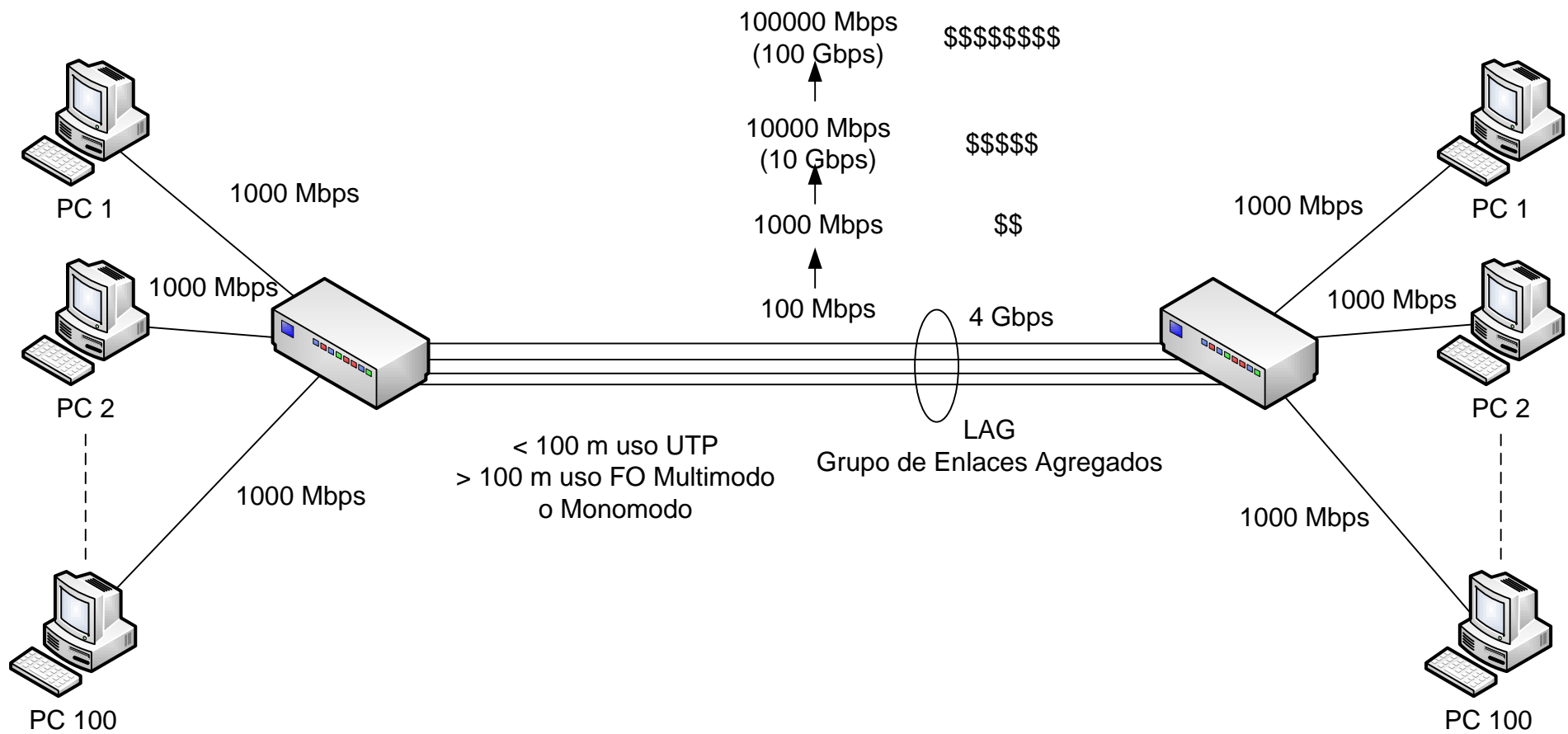


```
FastEthernet0/1 is up, line protocol is up (connected)
Hardware is Lance, address is 0006.2acd.e501 (bia 0006.2acd.e501)
BW 100000 Kbit, DLY 1000 usec,
    reliability 255/255, txload 1/255, rxload 1/255
Encapsulation ARPA, loopback not set
Keepalive set (10 sec)
Full-duplex, 100Mb/s
input flow-control is off, output flow-control is off
ARP type: ARPA, ARP Timeout 04:00:00
Last input 00:00:08, output 00:00:05, output hang never
Last clearing of "show interface" counters never
Input queue: 0/75/0/0 (size/max/drops/flushes); Total output drops: 0
Queueing strategy: fifo
Output queue :0/40 (size/max)
5 minute input rate 0 bits/sec, 0 packets/sec
5 minute output rate 0 bits/sec, 0 packets/sec
956 packets input, 193351 bytes, 0 no buffer
Received 956 broadcasts, 0 runts, 0 giants, 0 throttles
0 input errors, 0 CRC, 0 frame, 0 overrun, 0 ignored, 0 abort
0 watchdog, 0 multicast, 0 pause input
0 input packets with dribble condition detected
2357 packets output, 263570 bytes, 0 underruns
0 output errors, 0 collisions, 10 interface resets
0 babbles, 0 late collision, 0 deferred
0 lost carrier, 0 no carrier
0 output buffer failures, 0 output buffers swapped out
```

1. Colisión: cuando un puerto esta configurado en modo half duplex y el otro puerto extremo esta configurado en modo full duplex.
  2. Errores de CRC. Se originan con tramas que sufren modificación en algún bits a lo largo del trayecto entre origen y destino. Originado por ruido o interferencia.
  3. Buffer saturado. Esto origina que las tramas se descartan por falta de espacio para realizar el proceso de almacenamiento de las tramas para procesarlas.
- Normalmente ocurre cuando un extremo transmite a 1000 Mbps el otro recibe a 100 Mbps.

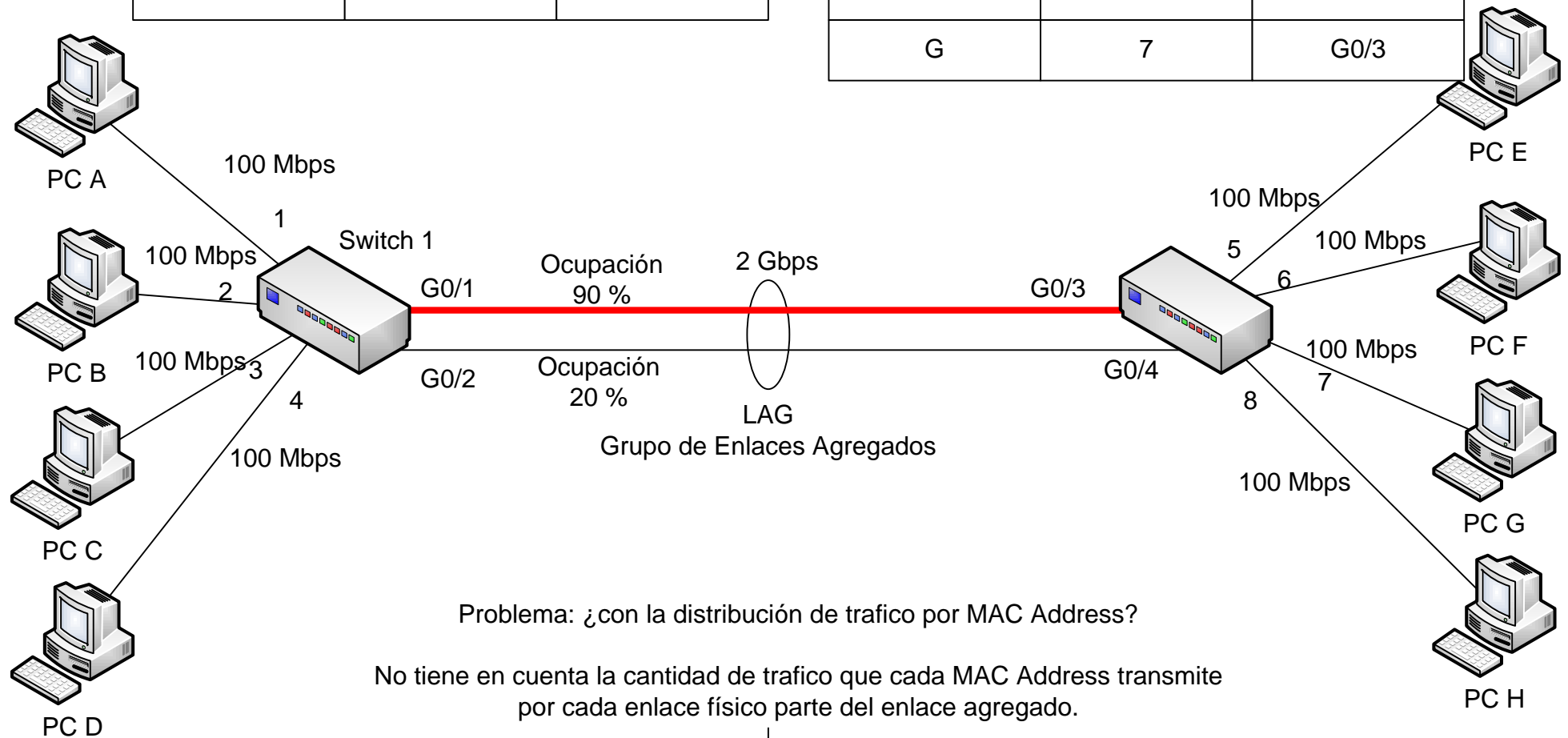
# Espejado de Puertos – Mirror Port





MAC	Puerto	LAG Out
A	1	G0/1
B	2	G0/2
C	3	G0/1
D	4	G0/2

MAC	Puerto	LAG Out
A	G0/3	
E	5	G0/3
F	6	G0/4
B	G0/4	
G	7	G0/3



Distribución de MAC Address en función de la ocupación de los enlaces físicos que formar parte del LAG. De esta forma se trata de transmitir la misma cantidad de bytes por cada enlace físico, aunque la cantidad de MAC Address por enlace no esta distribuida equitativamente.