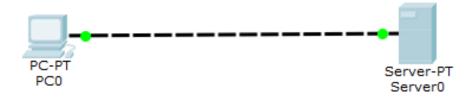
Ficha 2



Nome: Rúben José Costa Calado

**Professor:** Paulo Pires

Módulo: 7C

# Introdução

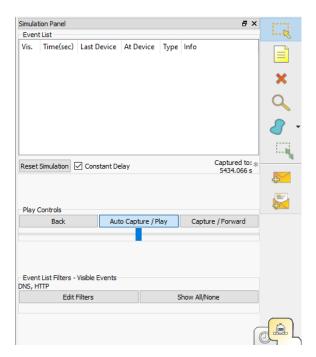
Neste relatório, descreverei o processo de simulação de uma rede utilizando o Packet Tracer. O objetivo deste trabalho prático é familiarizar-me com o utilitário Packet Tracer, definir e executar uma simulação, e examinar os resultados obtidos durante a comunicação entre um computador cliente e um servidor.

### **Desenvolvimento**

Durante a simulação, estabelecemos uma rede simples com um PC cliente e um servidor. O PC está configurado com um navegador web simulado. O servidor hospeda serviços DNS para resolver nomes de domínio e uma página web. Abaixo está o passo-a-passo do que aconteceu durante a simulação:

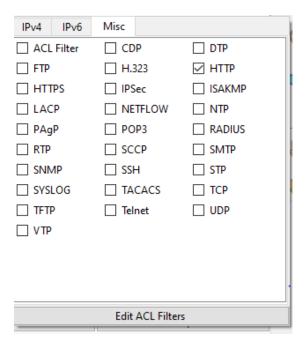
#### 1. Início da Simulação

 Iniciamos o Packet Tracer e acessamos a guia Simulation Time Mode para iniciar a simulação.



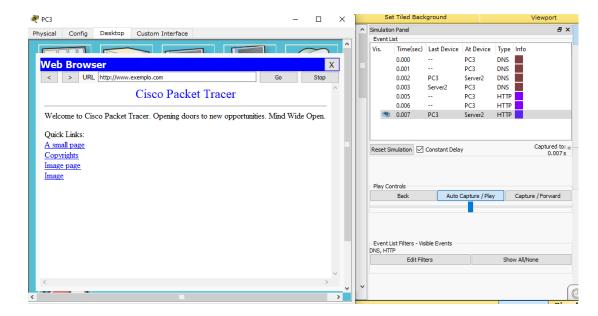
### 2. Configuração do Filtro de Eventos

 No modo de simulação, configuramos um filtro para capturar apenas eventos DNS e HTTP.



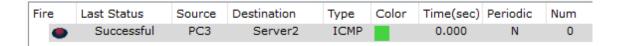
### 3. Solicitação de uma Página Web e Simulação

- No computador cliente, acessamos o navegador web simulado.
- Digitei www.exemplo.com na barra de URL e cliquei em GO para solicitar a página web.
- Iniciamos a simulação usando Auto Capture/Play na seção Play Controls.



#### 4. Análise dos Resultados

- Na seção Event List, acompanhamos os eventos capturados durante a comunicação.
- Clicamos nas caixas coloridas para acessar os detalhes dos Protocol Data Units (PDUs), observando as camadas envolvidas na comunicação, como Ethernet, IP, TCP, e HTTP.



## Conclusão

Através deste trabalho prático, compreendi melhor o modelo Cliente-Servidor. A interação entre o computador cliente e o servidor envolve vários protocolos, como DNS para resolução de nomes e HTTP para solicitação e entrega de páginas web. Esta simulação me proporcionou uma visão prática de como ocorre a comunicação em uma rede utilizando esses serviços.