

Proyecto Integrado

Admón. de Sistemas Informáticos en Red

NETWORKING AUTOMATIZADO

Solucionando los problemas de la infraestructura clásica

AUTOR:

Javier Sánchez Páez

TUTOR/ES:

Víctor Montero Malagón

Javier Pastor Cascales

IES Zaidín-Vergeles (Granada), curso 2021-2023

# Agradecimientos

A mi familia, porque sin ellos no estaría donde estoy.

A Carlos, por ser mi mentor desde que tengo uso de razón.

A Vicky, por darme la paz y la guerra que necesito para seguir adelante.

A los buenos profesores que me han acompañado, por enseñarme y mantenerme motivado.

A mis amigos y amigas, por ser quienes son y por estar siempre ahí.

# Abstract

Montar una infraestructura de red “legacy” conlleva varios problemas:

* **Tiempo perdido y dificultad:** Una red es difícil de montar y configurar. Un ingeniero de red tarda aproximadamente X horas en abastecer y preparar una red.
* **Dinero perdido:**
* **Solución de errores:** Un ingeniero de red pierde alrededor del 50% de su tiempo solucionando problemas que surgen en la red.
* **Métricas perdidas:** El 80% de los ingenieros de red comprueban la efectividad de la red mediante CLI. Además, el 40% de los ingenieros de red afirman que muchos de los problemas que un cliente puede tener con la red no necesariamente es por la red.
* **Escalabilidad:** Ampliar una red ya montada es muy complejo y ésta es propensa a errores que afecten al funcionamiento general de la misma.

A raíz de estos problemas surge una solución, la **automatización de redes**. De esta forma podemos solucionar los problemas anteriores:

* **Tiempo perdido y dificultad**: La red podrá ser abastecida de forma general o específica por dispositivo ahorrando tiempo en tareas repetitivas.
* **Dinero perdido**:
* **Solución de errores:** Si tenemos errores podemos hacer “vuelta atrás” (rollbacks)**,** además de poder detectar de dónde viene el error gracias a las **métricas**.
* **Métricas perdidas**: Podemos comprobar la efectividad y flujo de cada uno de los dispositivos de nuestra red.
* **Escalabilidad:** Si es necesario ampliar la red es muy sencillo.

# Palabras clave

(GitHub, AWX, Grafana, Kubernetes, Cisco IOS, Netbox)

Contenido

[Agradecimientos 2](#_Toc135163167)

[Abstract 3](#_Toc135163168)

[Palabras clave 4](#_Toc135163169)

[Introducción 6](#_Toc135163170)

[Objetivos 6](#_Toc135163171)

[Requisitos previos 8](#_Toc135163172)

[Configuración e instalación de Rancher K3s 9](#_Toc135163173)

[Instalación de AWX 10](#_Toc135163174)

[Instalación de Netbox 13](#_Toc135163175)

[Instalación y configuración de GNS3 14](#_Toc135163176)

[Configuración del repositorio de GitHub con AWX 15](#_Toc135163177)

[Poblando el inventario Netbox con dispositivos GNS3 16](#_Toc135163178)

[Configuración del inventario de Netbox con AWX 19](#_Toc135163179)

[Configurando el router para el primer acceso 21](#_Toc135163180)

[Cambiando parámetros del router con AWX 22](#_Toc135163181)

[Ejecución de un playbook simple 23](#_Toc135163182)

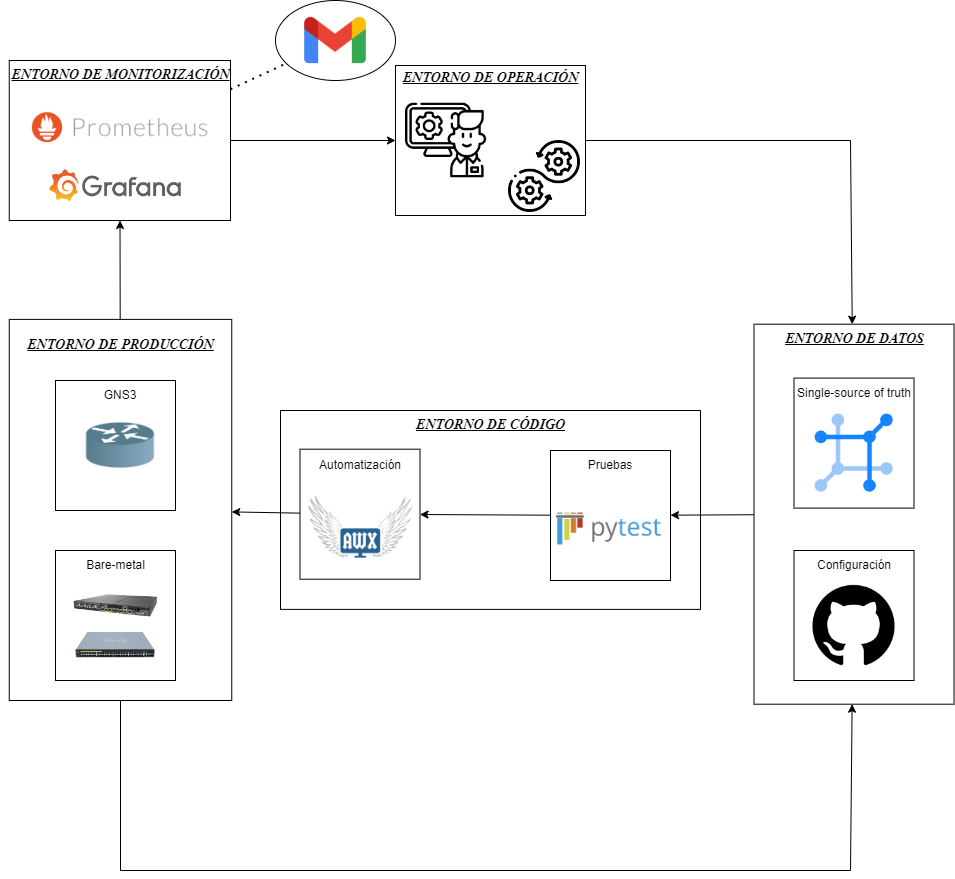
# Introducción

A lo largo de los años ha habido una evolución muy marcada en el ámbito de la programación y de la informática en general, aunque siempre se ha obviado la parte más crítica: la infraestructura de red.

La infraestructura de red, como ya sabemos, es difícil de operar, mantener, actualizar y evitar errores. Lo que se mostrará en este documento es cómo podemos utilizar las novedades del ámbito de programación en el campo de las infraestructuras de redes.

# Objetivos

El objetivo de modernizar la infraestructura de red es ser capaces de montar un entorno cómodo de operar para ingenieros de red, a su vez que es lo suficientemente avanzado como para añadir cambios seguros. Para ello nos basaremos en el siguiente diagrama:



* **Entorno de operación 🡪 entorno de datos**

El administrador o ingeniero de red se comunicará directamente con nuestras herramientas de datos (NetBox para inventariado de red y GitHub para configuraciones). De esta manera no necesitará involucrarse en todas las fases del despliegue.

* **Entorno de datos 🡪 entorno de código**

Los datos de estas herramientas serán revisadas por pytest para evitar posibles errores.

* **Entorno de código 🡪 entorno de producción**

Una vez esté comprobada la eficacia del código, AWX se encargará de pasar los cambios a producción.

* **Entorno de producción 🡪 entorno de monitorización**

Prometheus y Grafana recogerán los datos de monitorización del entorno de producción.

* **Entorno de monitorización 🡪 entorno de operación**

El administrador o ingeniero de red recibirá los datos de monitorización de los dispositivos de red de producción para poder observar fallos fácilmente.

* **Entorno de producción 🡪 entorno de datos**

En NetBox tendremos inventariado el total de dispositivos de red que utilicemos en producción.

# Requisitos previos

Para poder desarrollar este proyecto se han utilizado los siguientes hosts:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hosts** | **Provider** | **CPUs** | **RAM** | **Versión S.O.** | **Info extra** |
| ASUS M3500QC | - | 16 | 16GiB | Windows 11 | E.Operación |
| K8s-rancher | VirtualBox | 4 | 8GiB | Ubuntu22.04 | AWX |
| Ubuntu SRV | VirtualBox | 4 | 4GiB | Ubuntu22.04 | NetBox |
| GNS3 | Proxmox | 2 | 8GiB | - | Opcional |
| Cisco 7200 | GNS3 | 1 | 512MiB | IOS 15.2 | Virtual |

Para poder montar toda la infraestructura necesaria podemos hacerlo de dos formas: utilizando Linux como sistema operativo principal o utilizando el Subsistema de Windows para Linux (WSL). En mi caso utilizaré la primera opción por:

* Facilidad de uso.
* Evitar concurrencia de datos al hacer dual boot.
* Mucha documentación disponible.
* Evitar problemas de networking que tiene WSL.

Al no utilizar Linux nativamente desde mi máquina principal, he configurado dos servidores con Ubuntu Server 22.04: Uno de ellos para el clúster de Rancher K3s y otro para Netbox y otras plataformas que podamos llegar a utilizar.

Las razones de utilizar K3s en lugar de un clúster “típico” de K8s son:

* Facilidad de uso.
* Ahorro de recursos del sistema.
* Uso de una máquina en lugar de mínimo 3.
* Mismo resultado.
* Simplicidad.

Además, al contrario que otras soluciones locales basadas en Kubernetes, Rancher nos permite abrir los puertos para nuestras aplicaciones de forma muy simple con Ingress (otras alternativas como Minikube necesitan cierta configuración extra específica).

Más adelante veremos qué es GNS3 y por qué es opcional.

## Configuración e instalación de Rancher K3s

La razón por la que aumenté los valores de CPU y RAM de nuestro servidor de Rancher K3s es para asegurar que la infraestructura no se quedara colgada cuando montáramos varios “pods”. El almacenamiento también se vio modificado para poder almacenar todos los datos necesarios y la red fue configurada por defecto en adaptador puente para poder acceder a los recursos entre sí y a los dispositivos de red.

Más allá de estos cambios, la instalación del sistema operativo que utilizará de base (Ubuntu Server) será “vanilla”, salvo porque instalaremos un servidor OpenSSH para poder acceder cómodamente desde nuestro cliente. Llamaré a mi usuario “jsp” y el nombre del equipo será “pi”.

Una vez tengamos instalado nuestro Ubuntu Server, podemos proceder con la instalación de Rancher. Estando en la terminal de nuestro servidor, ejecutaremos el comando “curl -sfL <https://get.k3s.io> | sh –”. Lo que este comando hará es descargarnos el script de instalación y pasárselo como entrada a una terminal de sh. Cuando la instalación haya finalizado, el output debería salir “[INFO] systemd: Startking k3s”

Si intentamos hacer un “kubectl version –short” nos dará error, puesto que no tenemos los permisos para poder ejecutar el comando. Para arreglarlo, cambiaremos el dueño del archivo “k3s.yaml” con “sudo chown user:group /etc/rancher/k3s/k3s.yaml”. Ahora si hacemos un “kubectl version –short” nos deberían salir las versiones del cliente, Kustomize y del server (en mi caso v1.26.3).

Una vez hecho esto, vamos a comprobar que nuestro “single-node cluster” se esté ejecutando con “kubectl get node”. En caso de que así sea, nos aparecerá nuestro server como Ready con el tiempo que lleva activado y su versión.

Un pequeño detalle antes de empezar: En nuestro archivo “.bashrc” vamos a escribir dos nuevas líneas de código: “alias k=”kubectl”” y “export KUBECONFIG=/etc/rancher/k3s/k3s.yaml”. La primera línea nos servirá para llamar al comando kubectl únicamente escribiendo k, lo cual nos ayudará en términos de eficiencia (de aquí en adelante me referiré a kubectl como “k” en los comandos). La segunda nos evitará unos warnings muy molestos cuando hagamos un “kubectl get nodes” o cualquier comando en el que accedamos a recursos de nuestro clúster.

## Instalación de AWX

Para poder seguir adelante, vamos a hacer un pequeño repaso a qué es Ansible, de dónde salen y en qué se diferencian AWX y Ansible Tower.

Ansible es una herramienta de código abierto que permite la gestión de configuración y la orquestación de tareas en entornos distribuidos, lo que la convierte en una solución eficiente y muy potente para automatizar la implementación y gestión de infraestructuras IT.

Su funcionamiento se divide en tres elementos:

* **Playbooks**:

Un playbook es, esencialmente, el “set” de instrucciones que queremos ejecutar contra un determinado host. Un ejemplo de playbook que utilizaremos en este proyecto es, por ejemplo, asignar una dirección IP a un puerto de un router y comprobar que tenga conexión con otro host de esa misma red mandando un ping.

* **Inventarios**:

En un archivo de inventario escribiremos en qué hosts vamos a realizar las tareas de automatización. Dentro de un inventario de Ansible podemos establecer variables, como por ejemplo con qué usuario y qué clave entraremos al modo de configuración de un router.

Un inventario puede ser de tres maneras distintas: Estático (los hosts se escriben directamente en el archivo), dinámico (los hosts se reciben a través de una API de otro servicio, como por ejemplo Netbox) o inteligente

* **Roles**:

Los roles en Ansible sirven para agrupar los hosts en diferentes nombres. Esto puede ser muy útil si, por ejemplo, queremos hacer un cambio en todos los hosts, ya que de otra manera tendríamos que ir uno por uno. También es muy útil para agrupar los hosts útiles (en producción) de los inútiles (desconectados, averiados, en almacén…)

Teniendo esto en cuenta, AWX y Tower no son más que interfaces gráficas para Ansible con ciertas herramientas para hacer CI/CD. La diferencia entre AWX y Tower es semejante a la que hay entre Fedora y Red Hat: esencialmente son lo mismo, pero AWX es gratuito y libre de usar; sin embargo, tú eres el responsable de que todo funcione. Ansible Tower es de pago pero tenemos la garantía de que, si algo no funciona, tenemos al equipo de Red Hat disponible para ayudarnos.

Ahora vamos a lo importante: Levantar el operador de AWX. El operador es el “arquitecto”, es decir, a él le mandaremos la tarea de instalar AWX con todas las dependencias necesarias (base de datos PostgreSQL, servidor web, etc). Para ello, crearemos un archivo “kustomization.yml” con el siguiente contenido:

apiVersion: kustomize.config.k8s.io/v1beta1

kind: Kustomization

resources:

* github.com/ansible/awx-operator/config/default?ref=0.28.0

# - awx.yml

images:

* name: quay.io/ansible/awx-operator

newTag: 0.28.0

namespace: pi

En este archivo le estamos indicando que cree una customización basada en el código de la versión 0.28.0 del software alojado en GitHub y que la aplique en el espacio de nombres “pi”. Una vez creado el archivo, levantaremos el operador con el comando “k apply -k .”. En el output del comando nos mostrará que se han creado muchos tipos de recursos, así que esperaremos unos segundos.

Vamos a comprobar que el operador haya sido levantado (importante ahora ejecutar kubectl con “-n pi” para referirnos al espacio de nombres que acabamos de crear) con el comando “k -n pi get pod”. Si nos aparece en Status Running podemos seguir adelante.

Una vez esté ejecutado, vamos a crear un segundo archivo llamado “awx.yml” con el siguiente contenido:

apiVersion: awx.ansible.com/v1beta1

kind: AWX

metadata:

name: pi

spec:

service\_type: nodeport

nodeport\_port: 30080

Ahora volvemos al archivo “kustomization.yml” y descomentaremos la línea de awx.yml en metadata, por lo que se quedaría únicamente en “– awx.yml”

Volvemos a ejecutar “k apply -k .”

Para monitorizar cómo se van creando todos los pods necesarios, podemos ejecutar el comando “watch kubectl get pods -n pi”:

Después de aprox. 5-7 minutos (dependiendo de los recursos que tenga el equipo donde hayamos montado el clúster) veremos que están ejecutándose los siguientes pods:

* awx-operator-controller-manager, 2/2, Running
* pi-postgres, 1/1, Running
* pi, 4/4, Running

Ahora podemos acceder a la interfaz de inicio de sesión web. Entramos con la dirección IP (localhost en nuestro caso) y el puerto que hayamos configurado en nodeport. Para conseguir la contraseña (el usuario es admin) introduciremos el siguiente comando:

Kubectl -n pi get secret pi-admin-password -o jsonpath=”{.data.password}” | base64 –decode ; echo

Nos saldrá la contraseña como output. Iniciamos sesión y ya estaremos dentro. Para cambiar la contraseña yendo a admin 🡪 detalles de usuario 🡪 editar 🡪 contraseña.

## Instalación de Netbox

Como mencionamos anteriormente, esta máquina virtual que utilizaremos con Netbox está basada en Ubuntu 22.04 y, al igual que el clúster de Rancher K3s, tiene una configuración de red en puente para que podamos poblar el servidor fácilmente. También fueron modificadas las características de CPU y RAM pero en menor medida que en el clúster.

Para empezar nos conectaremos por SSH y clonaremos el repositorio de Netbox. Utilizaremos la imagen de Docker en lugar de la instalación “legacy” por simplicidad, velocidad y estabilidad; si queremos modificar algo es muy sencillo. Ejecutaremos el script que he creado en bash, está en el repositorio de GitHub y aparte de clonarnos el repo, nos pide en qué puerto del host queremos montarlo, lo ejecuta y crea un servicio de systemd para que se ejecute cada vez que encendamos el equipo.

Al cabo de un momento si entramos en nuestra IP:puerto veremos la interfaz de Netbox.

Para poder acceder necesitamos ejecutar en el contenedor de netbox el archivo “manage.py” para crear un superusuario, por lo que ejecutaremos “docker compose exec netbox /opt/netbox/netbox/manage.py createsuperuser”

Nos pedirá el nombre de usuario (admin en mi caso), email y contraseña. Una vez terminado, tendremos el usuario creado y podremos acceder más tarde.

## Instalación y configuración de GNS3

Durante lo que llevamos de documento hemos visto cómo preparar las plataformas de software para adaptarlas a nuestro flujo de trabajo enfocado a hacer cambios en la red, pero todavía no hemos respondido a la pregunta principal: ¿Cómo lo vamos a hacer si no tenemos ningún dispositivo físico? Aquí es donde entra GNS3:

GNS3 es una plataforma que nos va a ayudar virtualizando los diferentes dispositivos que vayamos a montar en nuestro supuesto entorno de red. Podemos montar desde firewalls hasta routers, switches, VPNs… Incluso máquinas virtuales con sistemas operativos de escritorio.

Voy a utilizar GNS3 porque no cuento con dispositivos para aprovecharlos en este proyecto. Esta herramienta es una parte del proyecto **opcional** y que en un entorno de trabajo real no sería necesario.

Podemos instalarlo de dos formas: o bien con una imagen ISO y montamos una máquina virtual con ella o con una OVA (incluye una máquina con el sistema instalado y preparado para correr). Para montar la MV con OVA es necesario instalar VMware, el cual actualmente me da problemas con el Subsistema de Windows para Linux y VirtualBox, por lo que lo instalaré mediante la OVA en un servidor aparte con Proxmox ya que es compatible (gracias al subdirector José Luis Navarro por darme el equipamiento necesario en este aspecto).

Tan sólo tendremos que importar la OVA a nuestro servidor y asignar los discos a nuestra MV y ya lo tendremos funcionando. Lo que sí haremos es instalar el programa cliente en nuestro equipo Windows ya que, aunque cuente con un servidor web integrado, la aplicación es más completa. Iremos al repositorio oficial de Github e instalaremos la versión de Windows.

Seleccionaremos que nos conectamos a un servidor remoto a través de los ajustes, en mi caso la IP es 192.168.1.200:80 y el usuario/password por defecto es gns3/gns3.

Una vez conectados, vamos a crear un nuevo proyecto llamado Proyecto Integrado.. Una vez dentro arrastraremos un Cloud (que hace referencia al propio puerto Ethernet de nuestro ordenador) y lo conectamos a un router. Yo usaré unas imágenes que Cisco proporciona para aprendizaje y testing. Nuestra topología de red será un router conectado mediante el puerto FastEthernet0/0 directamente a la nube en Ethernet0/0.

# Configuración del repositorio de GitHub con AWX

Utilizaremos el repositorio que ya tenemos creado del proyecto para subir el contenido de Ansible y Netbox (tanto para la infraestructura como para el código).

Empezaremos añadiendo el repositorio en AWX. Iniciamos sesión y añadiremos una nueva organización. Esto nos sirve para aislar los recursos de este proyecto del resto de recursos de la plataforma. Iremos a Organizaciones y Añadir. Los valores de “Entorno de ejecución” y “Credenciales de Galaxy” serán por defecto.

Una vez añadida la organización añadiremos unas credenciales para poder acceder al repositorio (esto es obligatorio si tenemos el repositorio privado como es el caso. Si fuera público no es necesario).Crearemos un par de claves con el comando ssh-keygen. La clave pública la añadiremos a nuestro perfil de GitHub y la privada a AWX.

Ahora crearemos un proyecto. Es la base sobre la que funcionará todo el workflow de AWX y donde pondremos el repositorio con el que estamos trabajando.

Nada más añadirlo se nos ejecutará un trabajo para recoger todos los datos de Git. Si todo se ejecutó correctamente, nos aparecerá el mensaje “PLAY RECAP localhost ok” sin ningún error, por lo que ya tenemos AWX conectado a nuestro repositorio.

# Poblando el inventario Netbox con dispositivos GNS3

Antes de poder poblar el inventario de AWX tendremos que introducir los dispositivos en Netbox, ya que entonces no tendremos manera de saber si estamos haciendo el inventario, además de que estos dispositivos son los que posteriormente configuraremos en las pruebas. Para ello utilizaremos una plataforma de virtualización de redes llamada GNS3. La funcionalidad de esta plataforma es poder virtualizar routers, switches, firewalls, etc. Sin necesidad de tener dispositivos físicos.

En GNS3 hemos montado un único router Cisco 3600 Series. Para poder crear un dispositivo único tendremos que crear los siguientes requisitos:

* Fabricante
* Tipo de dispositivo (Device Type)
* Sitio (Site)
* Rol de dispositivo (Device Role)

Iremos de uno en uno por encima viéndolos. En fabricante únicamente indicaremos datos muy básicos del fabricante (en este caso Cisco). Todos los datos que meteré será mediante archivos YAML, así que para fabricante se nos quedaría un archivo parecido al siguiente:

cisco.yml

---

name: Cisco

slug: cisco

El “slug” es un nombre fácil de recordar para una URL y a su vez funciona de ID único.

Importaremos el archivo accediendo a NetBox y abriendo la pestaña perteneciente a cada tipo de configuración, en este caso Fabricante.

En Device Type nos pide unos datos más así que el archivo debe ser algo así (todas estas características dependerán del router que hayamos introducido).

Cisco-catalyst-3600.yml

---

manufacturer: Cisco

model: Catalyst 3600

slug: cisco-catalyst-3600

part\_number: CATALYST-3600

is\_full\_depth: true

u\_height: 1

interfaces:

* name: FastEthernet0/0

type: 100BASE-TX (10/100ME)

* name: Ethernet1/0
* type: 100BASE-TX (10/100ME)

Ahora vamos a añadir un **sitio** y un **rol de dispositivo**. Allí es donde configuraremos cada dispositivo específico con sus rangos IP, su función en el sitio, etc.

proyecto\_integrado.yml

---

name: Proyecto Integrado

slug: proyecto-integrado

status: active

lab.yml

---

name: Lab

slug: lab

color: 1f54ab

vm\_role: false

Una vez creada la base, vamos a añadir dispositivos específicos (en este caso Router1):

router1.yml

---

name: Router1

device\_role: Lab

manufacturer: Cisco

device\_type: Catalyst 3600 Series

status: active

site: Proyecto Integrado

Ya sólo nos falta añadir las direcciones IP del dispositivo. De momento sólo configuraremos una, ya que el otro puerto lo configuraremos mediante AWX.

router1-ip.yml

---

address: 192.168.1.170/32

status: active

device: Router1

interface: FastEthernet0/0

is\_primary: true

En el siguiente punto aprenderemos a crear la conexión entre AWX y Netbox y probaremos el inventario dinámico.

# Configuración del inventario de Netbox con AWX

Para saber a qué dispositivos les vamos a aplicar cambios y, como mencionamos anteriormente, vamos a usar un inventario dinámico. Lo primero que haremos será ponerle un nombre (en mi caso Proyecto Integrado) y, luego, añadir el “source code”:

Vamos a organizar todos los recursos de AWX en el repositorio en tres carpetas: Collections (donde irán las colecciones de Ansible Galaxy de Plugins que necesitemos, empezaremos por aquí), Inventories (donde irá el inventario) y Playbooks (donde irán las tareas). Dentro de la carpeta Inventories crearé un archivo “netbox.yml” con el siguiente contenido:

plugin: netbox.netbox.nb\_inventory

api\_endpoint: XXX.XXX.XXX.XXX:puerto

token: XXXXXXXX

validate\_certs: false

interfaces: true

grouo\_names\_raw: true

group\_by:

* device\_roles
* sites
* device\_types
* manufacturers
* platforms

device\_query\_filters:

* has\_primary\_ip: false

En api\_endpoint y token pondremos la URL:puerto y el token de Netbox respectivamente.

Pasaremos a Netbox y vamos a extraer su token y su URL.

Como mencioné antes, empezaremos creando el archivo de requisitos de colección porque necesitamos el plugin de Netbox para que funcione. Es obligatorio que la carpeta esté en la raíz del repositorio para que lo detecte. Escribiremos un archivo “requirements.yml” con el siguiente contenido:

requirements.yml

---

collections:

* netbox.netbox
* community.general

La colección community.general la utilizaremos más adelante.

Una vez hecho el archivo, vamos a extraer un token de la API de Netbox. Para ello, en NetBox iremos a nuestro usuario 🡪 API Tokens. Crearé una con validez hasta fin de año, aunque podemos ajustarla al tiempo que queramos.

Introduciremos en el archivo de inventario el token que se nos habrá creado además de la dirección IP. Una vez hecho eso, vamos a probar a actualizarlo dándole al botón azul de Sync.

Si la ejecución fue correcta, nos saldrá un mensaje de OK y nos aparecerá nuestro router en la pestaña Hosts.

## Configurando el router para el primer acceso

Volveremos a utilizar GNS3, esta vez para configurar el acceso desde la red, crear un inicio de sesión y asignar una dirección IP, todo ello para poder utilizarlo con Ansible.

Iniciaremos GNS3 y montaremos un recurso de Cloud, nos servirá como puerta para entrar desde nuestra red/Ansible. Una vez insertado, pondremos un router Cisco 3600 y lo conectaremos por el puerto que queramos, en mi caso por el FastEthernet0/0.

Entraremos a la terminal integrada del router que nos proporciona GNS3 y configuramos la dirección IP, que como mencionamos anteriormente es la 192.168.1.170.

R1(config)# ip address 192.168.1.170 255.255.255.0

R1(config)# hostname Router1

Router1(config)# ip domain name pi

Router1(config)# crypto key generate rsa

How many bits in the modulus [512]: **2048**

SSH1.5 has been enabled

Router1(config)# line vty 0 4

Router1(config-line)# transport input ssh

Router1(config-line)# login local

Router1(config)# username admin password admin

Router1(config)# enable password cisco

Router1# copy run start

Lo que hemos hecho aquí ha sido poner el nombre del dominio (es necesario), añadir un par de claves SSH y establecer SSH como protocolo de login por defecto. También añadimos un usuario admin@admin para entrar con él por SSH y habilitamos la contraseña “cisco” para entrar al modo enable. Con todo esto si podemos entrar desde nuestro equipo personal también podremos acceder desde AWX más adelante.

# Cambiando parámetros del router con AWX

Llegados a este punto, vamos a hacer los primeros cambios en nuestro router directamente desde AWX. Para ello escribiremos “playbooks” que este ejecutará y accederá al router. Antes de empezar a escribirlos tendremos que configurar el plugin de Cisco en el archivo de colecciones y añadir **variables** con el usuario, passwords, etc del router.

Lo primero será modificar el archivo requirements.yml. Debe quedar parecido a esto:

collections:

- netbox.netbox

- community.general

- cisco.ios

Si hacemos push al repositorio y actualizamos el proyecto desde AWX veremos que se ha instalado el nuevo plugin.

Ahora vamos a crear la credencial en AWX. Iremos al desplegable de la parte izquierda llamado “Credenciales”. Haremos click e indicaremos que es una credencial tipo Máquina. En mi caso pondré “admin@admin” y la contraseña para elevación de privilegios es “cisco”. Es muy importante en esta configuración ajustar el método de escalación de permisos en “enable”, ya que así detectará que nos estamos conectando a un router. Una vez hecho vamos a crear el playbook, y empezaremos escribiendo uno muy simple que nos creará un Banner MOTD. De esta manera podremos ver que se efectúan los cambios en nuestro workflow.

# Ejecución de un playbook simple

Como comentamos, ahora vamos a ejecutar un playbook simple pero suficiente como para ver que AWX es capaz de conectarse a nuestro router virtual y cambiarle la configuración. En este caso le pondremos un MOTD, pero podemos crear lo que se nos ocurra:

General.yml

---

- name: Configuración General

hosts: cisco

tasks:

- name: Añadir Banner

ios\_banner:

banner: login

text: |

Hola Mundo! Si estás

leyendo esto significa que

la ejecución del playbook

fue correcta y podemos

seguir adelante.

state: present

Una vez creado el archivo podemos crear la plantilla en AWX, a la cual llamaremos de igual manera. Es muy importante al crear la plantilla asegurarnos de que se usan las credenciales que creamos en el punto anterior y que es capaz de detectar nuestro playbook; si no, bastará con volver a sincronizar el proyecto. Vamos a ejecutar el playbook y, si todo ha salido bien, nos saldrá un mensaje de OK[1] en color verde.

Para comprobar que esto ha funcionado, saltaremos al router y podremos visualizarlo de dos formas distintas:

* El router nos da el MOTD nada más conectarnos. En mi caso no lo va a hacer porque está configurado desde mi anfitrión.
* Accediendo a la configuración que se está ejecutando. Es decir, ejecutaremos un show running-config (o sh run).

Como he comentado, voy a hacerlo de la segunda manera. Accedo al router y veremos esto en la zona media del output:

!

banner login ^C

Hola Mundo! Si estC!s

leyendo esto significa que

la ejecuciC3n del playbook

fue correcta y podemos

seguir adelante.

^C

Las tildes no se podrán mostrar correctamente por temas de codificación, pero ahora podemos ver cómo la funcionalidad básica del workflow funciona. Vamos a hacer un repaso de lo que llevamos:

* ENT. OPERACIÓN -> ENT. DATOS

El ingeniero de redes puede acceder tanto a Netbox para cambiar la información de los routers como a GitHub para cambiar la configuración de estos.

* ENT. OPERACIÓN -> ENT. CÓDIGO

AWX recibe el código de GitHub y los datos de NetBox y los guarda para su posterior uso.

* ENT. OPERACIÓN -> ENT. PRODUCCIÓN

AWX aplica los cambios almacenados en los routers y dispositivos que configuramos en Netbox.

* ENT.PRODUCCIÓN -> ENT. DATOS

NetBox almacena los datos de los dispositivos que tenemos en producción.

# Métricas de servidores y de la red con Grafana