



ALGORITMOS DE ENRUTAMIENTO		
Vector distancia	Estado enlace	Jerarquico
Aprende por los vecinos	A cada router les llegan las tablas de todos (tienen ids)	Organiza la red por grupos   las redes solo tiene información de las IP de su ISP y de sus posibles salidas
Los nodos no tienen por que tener el mismo costo en ambos sentidos	vejez: Tiempo que si es superado ya no se aceptan mas tablas	Dentro de cada grupo se puede implementar cualquier algoritmode enrutamiento
Si 2 rutas son iguales elige una al azar	Pros: No va a haber ciclos	
Estático o dinámico.	Contra: Mas lento que yo en el amor	
<b>RIP (2.0 entiende subnetting)</b>	<b>OSPF</b>	<b>IGRP</b>

	IPV4	IPV6
Soporta mas variaciones		x
Bytes de encapsulamiento	20	
mayor seguridad		x
bits	32	128
Mas rapido		x
Disminuye tablas de enrutamientos		x

	OTROS PROTOCOLOS
<b>GRP</b>	Vector distancia con mejoras en la metrica
	Actualiza cada 90 segundos. Apuesta a que no se dañan mucho las redes
<b>EIGRP</b>	apenas enciende mira sus vecinos y la distancia a ellos
	Apenas un router cambia, este dispara una nitificacion de envio de rutas
<b>GBP</b>	Vector distancia con politicas "No hable con fulanos", "solo permita a ..." etc