

Packet Tracer: разработка и внедрение структуры адресации VLSM

Топология

Будет получена одна из трёх возможных топологий.

Таблица адресации

Устройство	Интерфейс	IP-адрес	Маска подсети	Шлюз по умолчанию
	G0/0			Недоступно
	G0/1			Недоступно
	S0/0/0			Недоступно
	G0/0			Недоступно
	G0/1			Недоступно
	S0/0/0			Недоступно
	VLAN 1			
	Сетевой адаптер			

Задачи

- Часть 1. Изучение требований к сети
- Часть 2. Разработка схемы адресации VLSM
- Часть 3. Назначение сетевым устройствам ІР-адресов и проверка подключения

Исходные данные

В этом упражнении вам даётся сетевой адрес /24, чтобы вы разработали схему адресации VLSM. На основании требований вы назначите подсети и адреса, настроите устройства и проверите подключения.

Часть 1: Изучение требований к сети

Шаг 1	Определение количества необход	имых подсетей.			
	разделите на подсети сетевой адрес бования:	К сети предъя	вляются следующие		
•	в локальной сети	_ должно быть	ІР-адресов узлов;		
•	в локальной сети	_ должно быть	ІР-адресов узлов;		
•	в локальной сети	_ должно быть	ІР-адресов узлов;		
•	в локальной сети	_ должно быть	ІР-адресов узлов.		
Ско	олько требуется подсетей в топологии сети	?			
Шаг 2	Определение маски для каждой по	одсети.			
a.	Какая маска подсети обеспечит нужное ко	личество IP-адресов для	?		
	Сколько используемых адресов узлов буд	ет поддерживать данная подсеть? _			
b.	Какая маска подсети обеспечит нужное ко.	личество IP-адресов для	?		
	Сколько используемых адресов узлов буд	ет поддерживать данная подсеть? _			
C.	Какая маска подсети обеспечит нужное ко.	личество IP-адресов для	?		
	Сколько используемых адресов узлов буд	ет поддерживать данная подсеть? _			
d.	Какая маска подсети обеспечит нужное ко.	личество IP-адресов для	?		
	Сколько используемых адресов узлов буд-	ет поддерживать данная подсеть? _			
e.	Какая маска подсети обеспечит нужное ко.	личество для соединения	и		
Част	ь 2: Разработка схемы адре	есации VLSM			
Шаг 1	Разделение сети каждой подсети.	на основании количес	тва узлов в		
a.	Первую подсеть используйте для создания	я самой крупной локальной сети.			
b.	Вторую подсеть используйте для создания второй по размеру локальной сети.				
C.	Третью подсеть используйте для создания третьей по размеру локальной сети.				
d.	Четвёртую подсеть используйте для создания четвёртой по размеру локальной сети.				
e.	Пятую подсеть используйте для соединен	ия маршрутизаторов	и		
Шаг 2:	 : Документирование подсетей VLSM	Л.			
<u> </u>	полните таблицу подсетей , указав описаны 	о узлов, сетевой адрес подсети, пері	вый используемый		

Таблица подсети

Описание подсети	Необходимое количество узлов	Адрес сети/CIDR	Первый используемый адрес узла	Широковещательный адрес

		•	
11125 2:	3000WWWDUTIAN	VIIATA AVALAN	200000111414
шаі ә.	задикументии	VMIE CXENV	адижсации.
_ ~. ~.	Задокументир	,,,,,,	~~~~~~~~

- а. Назначьте первые используемые IP-адреса маршрутизатору _____ для двух каналов локальной сети и одного канала сети WAN.
- b. Назначьте первые используемые IP-адреса маршрутизатору _____ для двух каналов локальной сети. Последний из используемых IP-адресов назначьте каналу WAN.
- с. Второй из используемых ІР-адресов назначьте коммутаторам.
- d. Последний из используемых IP-адресов назначьте узлам.

Часть 3: Назначение IP-адресов устройствам и проверка подключения

Основная часть ІР-адресации на данной сети уже настроена. Выполните следующие шаги для завершения настройки адресации.

Шаг 1:	Настройте IP-адресацию на интерфейсах лока	альной сети маршрутизатора
Шаг 2:	Настройте IP-адресацию на коммутаторе умолчанию.	, включая шлюз по
Шаг 3:	Настройте IP-адресацию на узле умолчанию.	, включая шлюз по
Шаг 4:	Проверка подключения.	
Связ	вь можно проверить только между маршрутизатором и компьютером	
кома	и компьютероминду ping каждому IP-адресу, перечисленному в таблиц	

Предлагаемый способ подсчёта баллов

Раздел заданий	Расположение вопросов	Возможные баллы	Полученные баллы	
Часть 1. Изучение требований к сети	Шаг 1	1		
	Шаг 2	4		
	5			
Часть 2. Разработка схемы адресации VLSM				
Заполнение	25			
	40			
	65			
Оценка Packet Tracer		30		
Общее количество баллов		100		

ID:		
ID.		