

# PR Exercices

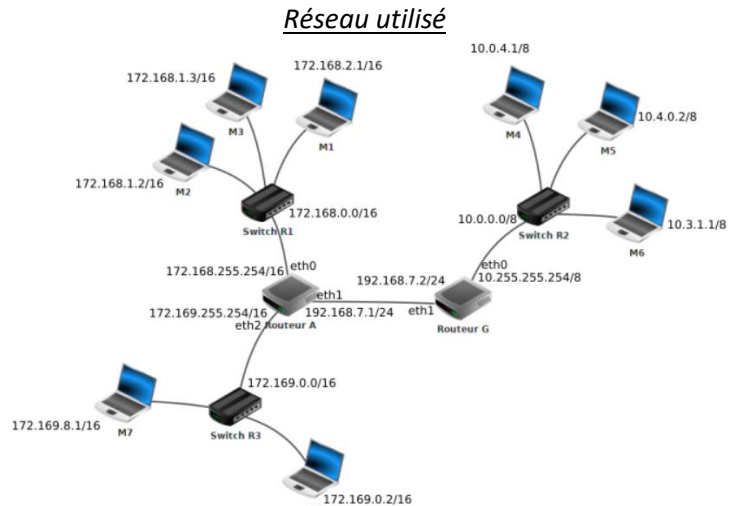
## Exercice 1 : Table de routage

### Table de routage (routeur G)

| Réseau    | Moyen     | Métr. |
|-----------|-----------|-------|
| Réseau R2 | Eth0      | 0     |
| Routeur A | Eth1      | 0     |
| Réseau R1 | Routeur A | 1     |
| Réseau R3 | Routeur A | 1     |

### Table de routage (routeur A)

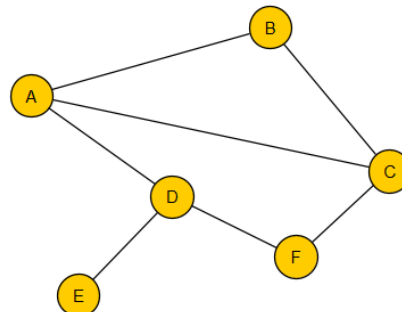
| Réseau    | Moyen de l'atteindre | Métrie |
|-----------|----------------------|--------|
| réseau R1 | eth0                 | 0      |
| Routeur G | eth1                 | 0      |
| Réseau R3 | eth2                 | 0      |
| Réseau R2 | Routeur G            | 1      |



**Remarque :** suivre la logique du tableau proposé (pour la métrique)

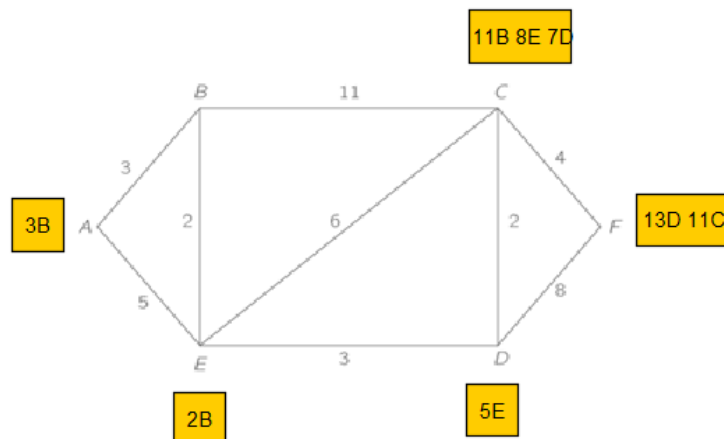
## Exercice 2 : Protocole RIP

**Conseil :** commencer par les routeurs voisins, puis ceux avec une métrique de 2, puis 3 etc.



## Exercice 3 : Algorithme de Dijkstra

Le chemin le plus court est donc B – E – D – C – F pour aller de B vers F avec une distance de 11 unités.



#### Exercice 4 : Protocole OSPF

- a) Le protocole OSPF permet de trouver le chemin le plus rapide entre deux routeurs en s'appuyant sur la qualité de connexion. Il utilise l'algorithme de Dijkstra.
- b) En procédant comme à l'exercice précédent, on trouve A – C – E – G avec une distance de 2.001 unités.

