Projektdoku: SNMP-Tool

# 1. Aufgabenstellung

Zu implementieren gilt eine Software, genauer gesagt eine Konsolenapplikation in der Programmiersprache C#, die Funktionalitäten des Simple Network Management Protokolls anbietet. Diese umfassen neben dem Absenden von Get-Befehlen auch das Hören nach Trap-Meldungen. Dabei wird ausschließlich das SNMP-Protokoll v2c verwendet, da dies das Beliebteste ist.

# 2. Server aufsetzen

Im Rahmen des Projekts wurde zu Testzwecken ein Windows Server mit dem Betriebssystem Windows Server 2012 aufgesetzt. Dieser bietet in seinen Diensten das SNMP-Protokoll an.

* **Infos über den Server**
  + User: Administrator
  + Passwort: W16Abc4711
  + IP-Adresse: 10.60.45.40 (kann sich geringfügig durch DHCP ändern)

## 2.1. SNMP-Dienst aktivieren

Da der SNMP-Dienst von Haus aus nicht aktiv ist, muss dieser zunächst konfiguriert werden.

**Anleitung:**

Server Manager 🡪 Dienste hinzufügen 🡪 SNMP-Dienst 🡪 Häkchen setzen

Community String: Dieser ist standardmäßig entweder auf private oder public gesetzt. Damit unser Server nur Meldungen von unserer Anwendung annimmt, ändern wir diesen auf „ntma\_snmp“. Was dabei zu beachten ist, dass der Community-String zwischen 8 und 10 Zeichen lang sein muss.

Somit ist unser Server einsatzbereit.

# 3. C# Konsolenanwendung