# Vježba 14: ICMP i ARP paketi

Ime i prezime: Niko Josipović

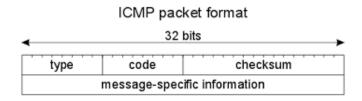
Razred: 2.b

#### **PRIPREMA**

### 1. Ukratko objasni kako funkcionira protokol ICMP.

ICMP, standardiziran standardom RFC 792, komunikacijski je protokol koji je
ugrađen u svaki IP modul kako bi usmjerinicima ili računalima omogućio slanje
kontrolnih poruka o greškama. Ulog ICMP je prijavljivanje grešaka, u komunikaciji,
bez njihovog ispravljanja.

## 2. Skiciraj ICMP zaglavlje i objasni funkcije pojedinih polja.



tip (eng. type) (8 bitova) – tip ICMP poruke
 kod (eng. code) (8 bitova) – dodatna specifikacija ICMP poruke
 provjera ispravnosti prijenosa (eng. checksum) (16 bitova) – polje za provjeru pogrešaka
 ostale informacije (eng. message-specific information) – primjerice kod Echo
 Reply poruke upotrebljava se za ID vrijednost i redni broj paketa.

### 3. Ukratko objasni kako funkcionira protokol ARP.

"Address Resolution Protocol" koji se skraćeno naziva ARP, komunikacijski je
protokol kojim se povezuju IP adresa i fiksna fizička adresa nekog uređaja na
lokalnoj mreži (LAN) poznata pod nazivom MAC. Iz logičke(IP) adrese se dobiva
fizička(MAC) adresa.

### IZVOĐENJE VJEŽBE

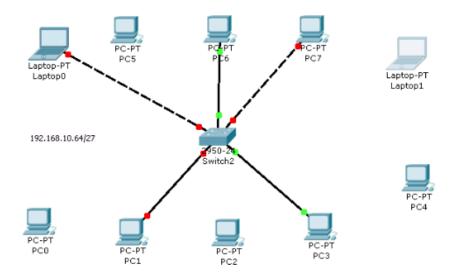
#### Uvod

Prilikom otkrivanja problema u jednostavnoj mreži postoji nekoliko tipičnih postupaka koje treba provesti:

- 1. Provjeriti svijetle li (bljeskaju) odgovarajuće LED.
- 2. Provjeriti ispravnost kabela
- 3. Provjeriti ispravnost utičnice
- 4. Provjeriti ispravnost oznaka na kabelima i utičnicama.
- **5.** Izdavanje naredbe PING na vlastitu IP adresu ukoliko je neuspješno resetirati računalo.
- **6.** Provjeriti ponašanje ostalih računala u mreži
- 7. Provjerimo jesu li uređaji priključeni na napajanje i jesu li uključeni.
- 8. Provjerimo jesu li upisane odgovarajuće IP adrese i mrežne maske
- **9.** Provjerimo da li postavke vatrozida na računalima omogućavaju primjenu ICMP protokola.

### Situacija

Tijekom preseljenja učionice u novi prostor, postojeću mrežu potrebno je rasformirati, a nakon toga ponovno oformiti u novom prostoru. Računala su postavljena na stolove kako je odredio nastavnik, neka su bila već i spojena, a onda je skupini učenika 3. razreda dan zadatak da ponovno formira LAN uporabom preklopnika 2950-24, koristeći mrežu 192.168.10.64/27. Preklopnik treba ostati u zadanoj (default) konfiguraciji.



## Zadaci:

## 1. Dokumentirati postojeće nedostatke

Vrsta uređaja	Naziv uređaja	Opis greške	Rješenje
Stolno računalo	PC0	Nije povezan s preklopnikom	Povezivanje s preklopnikom koristeći <b>straight-through</b> i postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.65</b>
Stolno računalo	PC1	Nije ispravna IP adresa ili IP adresa nije postavljena	Postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.66</b>
Stolno računalo	PC2	Nije povezan s preklopnikom	Povezivanje s preklopnikom koristeći <b>straight-through</b> i postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.67</b>
Stolno računalo	PC4	Nije povezan s preklopnikom	Povezivanje s preklopnikom koristeći <b>straight-through</b> i postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.69</b>
Stolno računalo	PC5	Nije povezan s preklopnikom	Povezivanje s preklopnikom koristeći <b>straight-through</b> i postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.73</b>

Stolno računalo	PC7	Povezan je s krivim kabelom s preklopnikom	Povezujemo ih sa straight- through kabelom te postavljanje IP adrese, primjer: 192.168.10.71
Prijenosno računalo	Laptop0	Laptop0 je povezan s krivim kabelom s preklopnikom - jedino ako se ne koristi za upravljanje preklopnikom	Povezujemo ih sa straight- through kabelom te postavljanje IP adrese, primjer: 192.168.10.74
Prijenosno računalo	Laptop1	<b>Laptop1</b> nije povezan s preklopnikom	Povezivanje s preklopnikom koristeći <b>straight-through</b> i postavljanje IP adrese, primjer: <b>192.168.10.70</b>

## 2. Dodijeliti IP adrese i mrežne maske u skladu sa adresnim blokom.

Naziv	lp	Subnet
PC0	192.168.10.65	255.255.255.224
PC1	192.168.10.66	255.255.255.224
PC2	192.168.10.67	255.255.255.224
РС3	192.168.10.68	255.255.255.224
PC4	192.168.10.69	255.255.255.224
PC5	192.168.10.73	255.255.255.224
PC6	192.168.10.72	255.255.255.224
PC7	192.168.10.71	255.255.255.224
Laptop0	192.168.10.70	255.255.255.224
Laptop1	192.168.10.74	255.255.255.224

- 3. Spojiti računala na prespojnik.
- 4. Provjeriti spojenost izdavanjem naredbe ping.

```
Cisco Packet Tracer PC Command Line 1.0
C:\>ping 192.168.10.70

Pinging 192.168.10.70 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.10.70: bytes=32 time<lms TTL=128

Ping statistics for 192.168.10.70:

Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:

Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms

C:\>
```

```
Cisco Packet Tracer PC Command Line 1.0
C:\>ping 192.168.10.66

Pinging 192.168.10.66 with 32 bytes of data:

Reply from 192.168.10.66: bytes=32 time<lms TTL=128

Reply from 192.168.10.66: bytes=32 time<lms TTL=128

Reply from 192.168.10.66: bytes=32 time<5ms TTL=128

Reply from 192.168.10.66: bytes=32 time<1ms TTL=128

Ping statistics for 192.168.10.66:

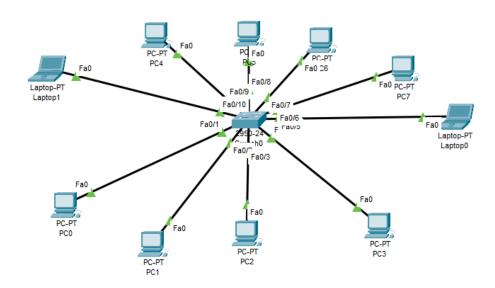
Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),

Approximate round trip times in milli-seconds:

Minimum = 0ms, Maximum = 5ms, Average = 1ms

C:\>
```

5. Dokumentirati rješenje uočenih problema sa prikazom logičke topologije mreže



- 6. Izvršiti nadzor prometa u mreži promatranjem ARP i ICMP paketa:
  - a. Analiziraj paket koji u sebi nosi ARP te ispiši:
    - Kako glasi odredišna MAC adresa prvog Ethernet okvira kod ARP protokola i zašto?

## MAC adresa je sveodredišna, jer ARP paket je broadcast

polazišnu MAC adresu

## 00D0:D33B:7640

• Kolika je veličina svake od ovih adresa?

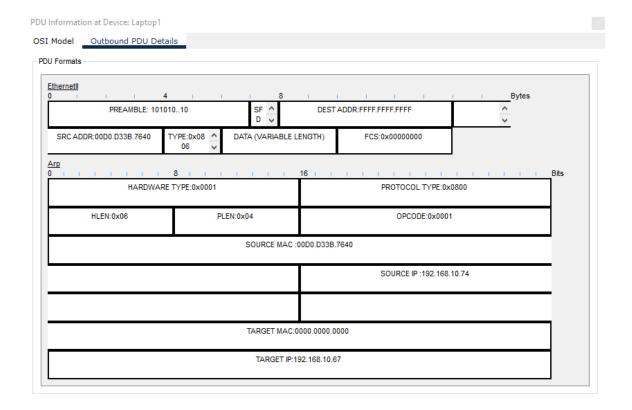
### 32 bita

• polazišnu IP adresu

### 192.168.10.74

• odredišnu IP adresu

### 192.168.10.67



- b. Analiziraj paket koji u sebi nosi ICMP te ispiši:
  - Koja je polazišna IP adresa?

### 192.168.10.74

- Koja je odredišna IP adresa?
- 192.168.10.68
- Koja je oznaka vrste podataka u Ethernet okviru (message type)?
   Istraži što ta oznaka znači i odgovor napiši u bilježnicu.

TYPE: 0x0800, označava da okvir sadrži IPv4 protokol.

Koja je veličina IP adrese?

### 32 bita

