

Packet Tracer – Implantação e cabeamento de dispositivos

Objetivos

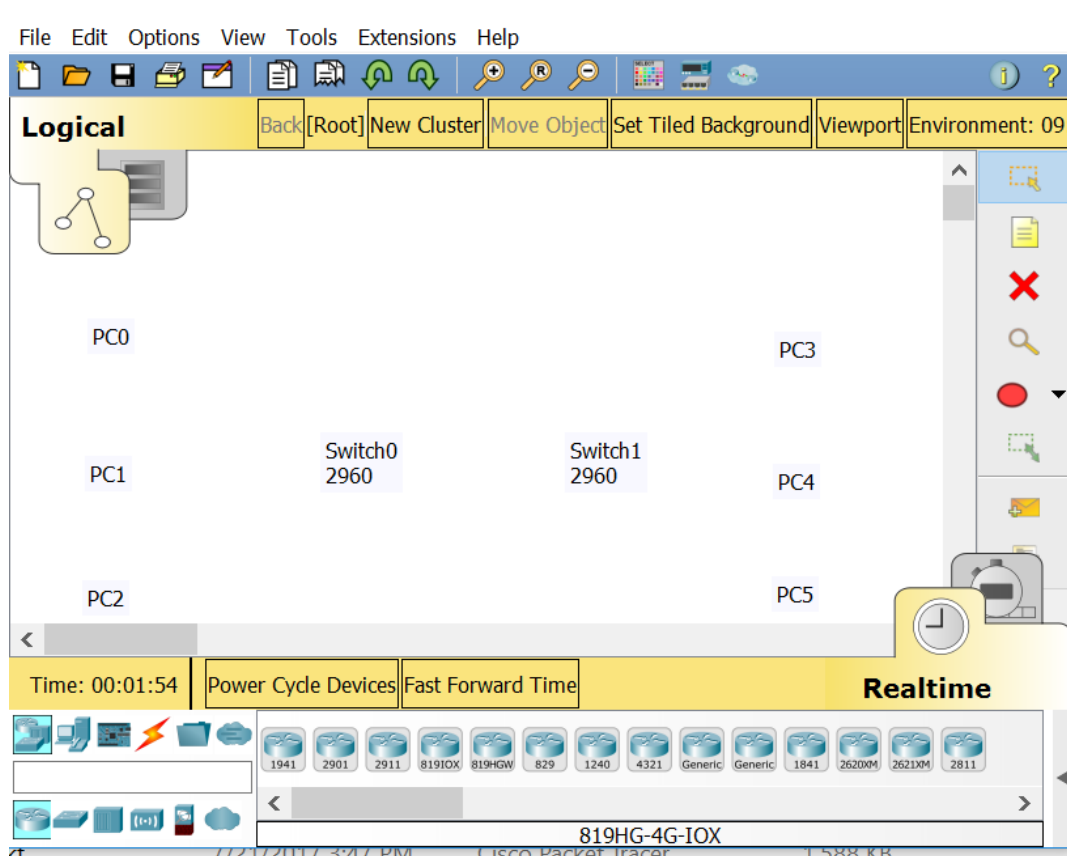
Implantar e cabear dispositivos de rede

Histórico/Cenário

Neste arquivo de atividades, você localizará, implantará e cabeará vários tipos de dispositivos. Em seguida, você salvará o arquivo do Packet Tracer.

Etapa 1: Abra o arquivo Implantação e cabeamento de dispositivos do Packet Tracer.

Clique duas vezes no arquivo **Deploying and Cabling Devices.pkt** para abri-lo. Deverá aparecer uma tela semelhante à mostrada na figura. Se o arquivo não abrir, verifique se instalou corretamente o programa de aplicativo Packet Tracer.



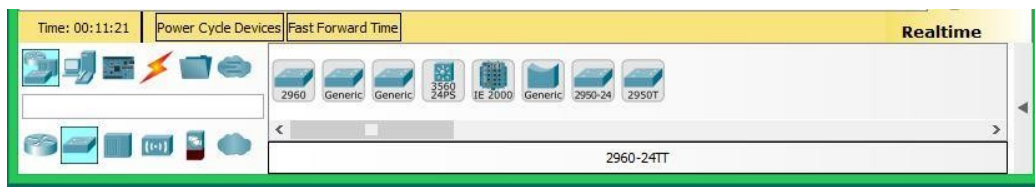
Etapa 2: Aprenda como implantar dispositivos e cabear-los no Packet Tracer.

1. A primeira tarefa nessa atividade é praticar o uso da caixa de seleção Tipo de dispositivo.

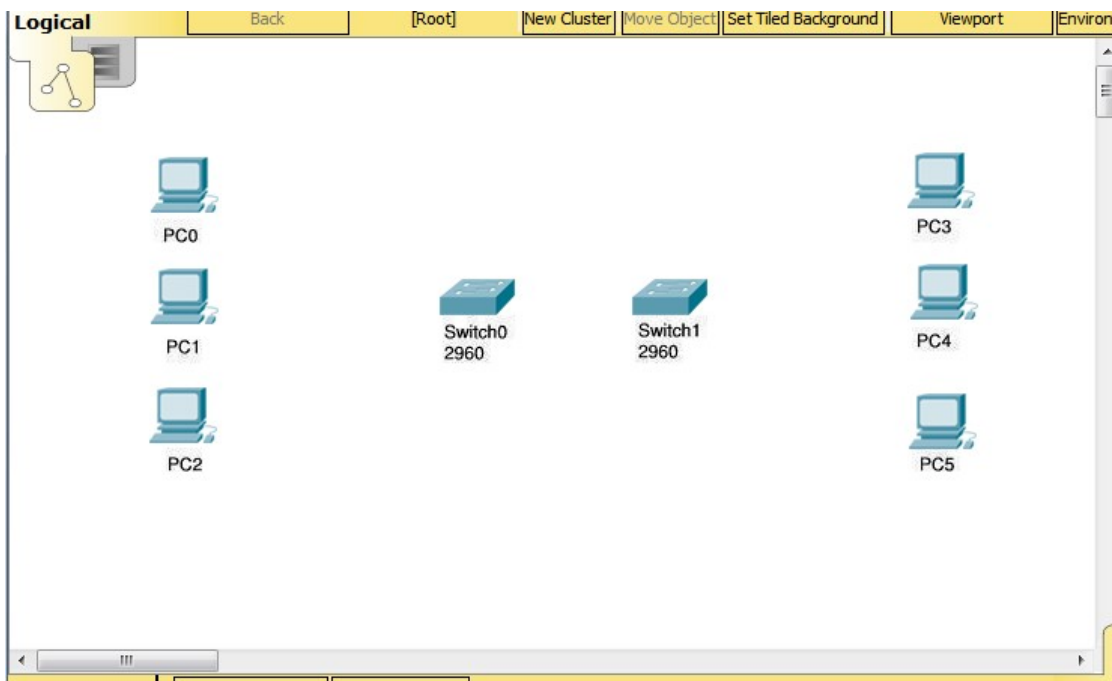


A primeira linha de ícones representa categorias de dispositivos e a linha inferior representa subcategorias. Aponte lentamente para a linha superior dos ícones e examine a caixa Rótulo entre as linhas, os nomes das categorias serão exibidos. Agora, aponte para os ícones na linha inferior e você verá seus nomes aparecerem.

Nessa atividade, implantaremos Switches e PCs. Aponte para os ícones da linha inferior, até ver um switch rotulado. Clique nesse ícone e você verá os dispositivos na alteração de caixa de seleção Específico de dispositivo.



Essa caixa mostra, agora, as opções disponíveis no Packet Tracer. Implante dois switches 2960 (se você não lembrar como, revise a atividade anterior) sobre os rótulos Switch0 e Switch1 rótulos no ambiente de trabalho. Agora, clique na categoria Dispositivo Final na caixa de seleção Tipo de dispositivo e implante seis computadores. Se não tiver certeza de qual dispositivo é o computador, basta apontar para o dispositivo na caixa de seleção Específico de dispositivo e ver a área de rótulo abaixo os dispositivos. Ela deve dizer PC-PT (lembre-se de que você não precisa selecionar o ícone Computador seis vezes para implantá-lo, há um atalho). O ambiente de trabalho deve ter, agora, essa aparência.



Agora vamos conectar os computadores aos switches.

Clique na categoria que parece um raio identificada como Conexões. Na caixa de seleção Específico do dispositivo, aparecerá uma série de tipos de cabos. Selecione o tipo Cabo de cobre Straight-Through. Agora, aponte para o centro de PC0 e clique nele. Será exibido um menu pop-up que mostra os tipos de conexão de cabo. Aponte e clique na seleção FastEthernet0. Agora um fio aparecerá ancorado ao computador. Aponte para Switch0 e clique nele. Outro menu pop-up será exibido com um conjunto muito maior de seleções, aponte clique na seleção FastEthernet0/1. O cabo agora estará conectado e duas luzes dos links piscando serão exibidas: uma verde e uma amarela. Depois de um tempo, a luz âmbar ficará verde por motivos que você entenderá à medida que aprender sobre redes. Vamos cabear todos os seis computadores aos switches.

Selecione o cabo toda vez ou use a tecla <CTRL>, da mesma forma que na primeira atividade. Esse é o conjunto de conexões a serem feitas.


PC1 FastEthernet0 ao Switch0 FastEthernet0/2

PC2 FastEthernet0 ao Switch0 FastEthernet0/3

PC3 FastEthernet0 ao Switch1 FastEthernet0/1

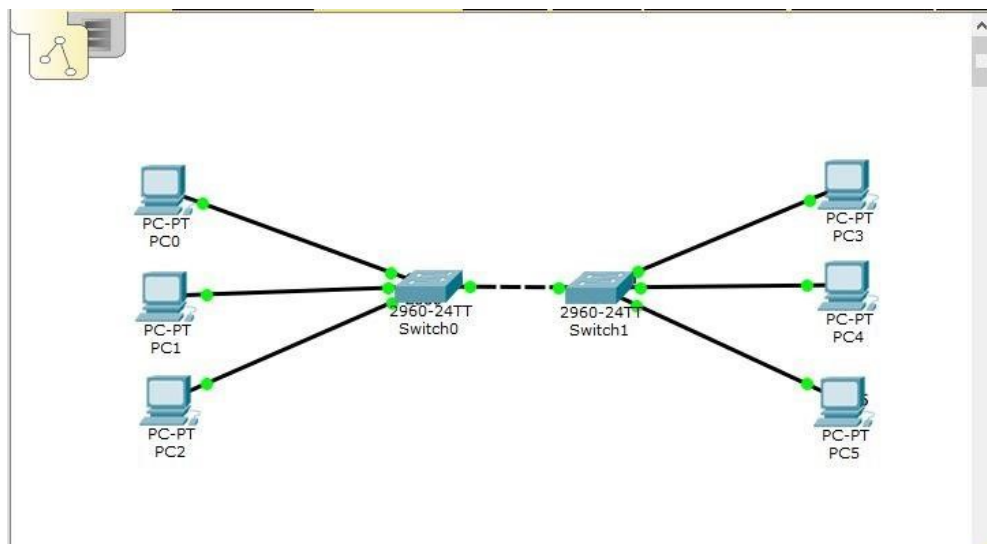
PC4 FastEthernet0 ao Switch1 FastEthernet0/2

PC5 FastEthernet0 ao Switch1 FastEthernet0/3

Se você tiver usado a tecla <CTRL> para fazer várias cópias, cancele-a, clicando no indicador de cancelamento .

Agora, precisamos de um tipo diferente de cabo para conectar os dois switches.

Selecione um cabo Cross-Over de cobre. Clique nele e, em seguida, aponte em e clique em Switch0. No menu pop-up, selecione a interface Gigabit0/1 na parte inferior da lista. Em seguida, aponte e clique em Switch1 e selecione a mesma interface nessa lista. O cabo será exibido e as duas luzes dos links ficarão âmbar, mas ficarão, eventualmente, verdes, depois de aproximadamente um minuto. A atividade concluída deverá ter a seguinte aparência.



Se seu ambiente de trabalho se parecer com a imagem acima, salve o arquivo e saia do Packet Tracer.

Se a atividade não tiver essa aparência, pode ser necessário tentar a atividade novamente para praticar.