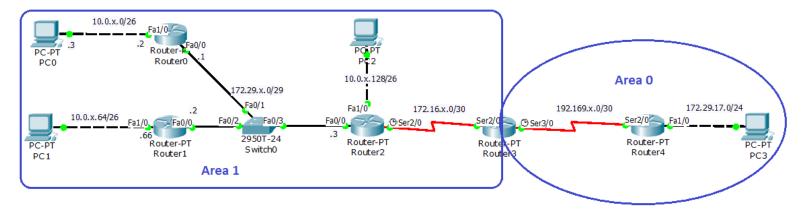
OSPF Routing Protocol

1. Mô hình thực hiện:



2. Giao thức OSPF:

- Là dạng link state routing protocol, hoạt động theo cơ chế classless (có mang thông tin subnet mask).
- Metric: Metric trên 1 nhánh mạng tính bằng công thức 10⁸/(bandwidth), metric đến 1 đường mạng là tổng các metric trên các đường đi.
- 10⁸ là 1 tham chiếu khi tính bandwidth, có thể thay đổi số này bằng lệnh auto-cost reference-bandwidth trong mode router ospf.
- AD = 110

3. Cấu hình OSPF:

Câu lệnh: **router ospf [process-id]**, trên một router có thể chạy nhiều process cùng lúc. Con số ID có thể tuỳ ý, không quan trọng và không nhất thiết phải giống nhau trên các routers.

Câu lệnh network sử dụng cú pháp wildcard mask.

```
R0(config)#router ospf 1
R0(config-router)#network 10.0.0.0 0.255.255.255 area 1
R0(config-router)#network 172.29.1.0 0.0.0.255 area 1
```

Tương tự cho R1

Với R2:

```
R2(config)#router ospf 1
R2(config-router)#network 10.0.0.0 0.255.255.255 area 1
R2(config-router)#network 172.29.1.0 0.0.0.255 area 1
R2(config-router)#network 172.16.1.0 0.0.0.255 area 1
```

Với R3:

R3(config)# router ospf 1		
R3(config.router)# network	172.16.1.0	0.0.0.255 area 1
R3(config.router)# network	192.168.1.0	0.0.0.3 area 0
Hoặc		
R3(config.router)# network	192.168.1.1	0.0.0.0 area 0

Quá trình bầu chọn DR và BDR trên mạng broadcast:

Quá trình bầu chọn: Dựa vào priority và RouterID

Router nào có priority cao nhất sẽ là DR, cao thứ nhì sẽ là BDR

Priority mặc định mọi router đều như nhau, do đó sẽ phân định dựa vào Router ID.

Router ID được xác định bằng:

- Nếu không có cổng loopback: Router ID sẽ là địa chỉ IP cao nhất của các cổng vật lý.
- Nếu có cổng loopback: Là địa chỉ IP cao nhất của các cổng loopback.

Nếu priority như nhau, Router có Router ID cao nhất sẽ là DR, cao nhì sẽ là BDR.

Kết quả của R0:

RO#show ip osp	f nei				
Neighbor ID	Pri	State	Dead Time	Address	Interface
172.29.1.2 0	1	FULL/BDR	00:00:30	172.29.1.2	FastEthernet0/
172.29.1.3 0 RO#	1	FULL/DR	00:00:31	172.29.1.3	FastEthernet0/

Như vậy R2 sẽ là DR, R0 là DROTHER và R1 là BDR.

Kết quả của R1:

Kết quả của R2:

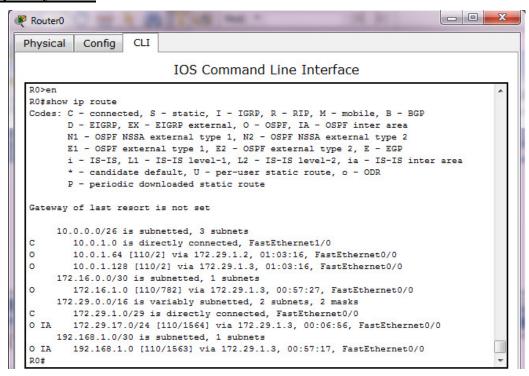
Lwu ý: Trên kết nối serial nối giữa R2 và R3 không bầu chọn DR/BDR.

Cấu hình cho Router4:

```
R4(config)#router ospf 1
R4(config-router)#network 192.168.1.0 0.0.0.255 area 0
R4(config-router)#network 172.29.17.0 0.0.0.255 area 0
```

4. Xem xét các bảng định tuyến:

Bảng định tuyến R0:

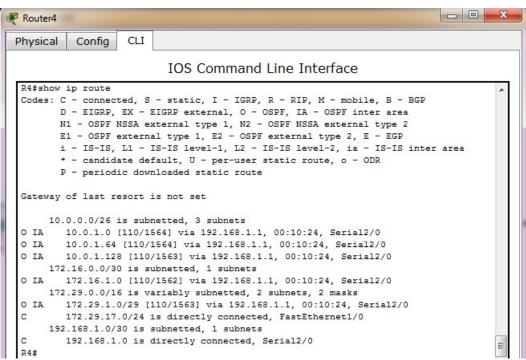


O: Đường mạng học bằng OSPF, trong cùng Area

O IA: Đường mạng học bằng OSPF, ở khác Area

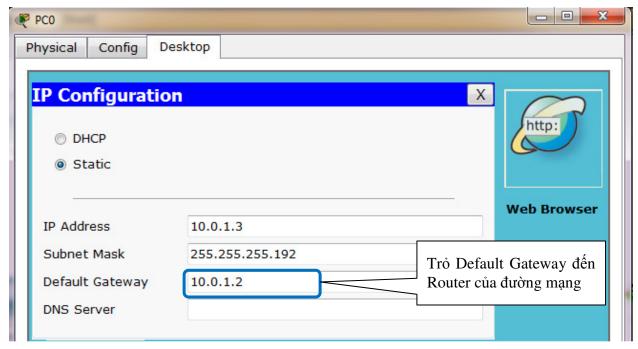
Đặc điểm: OSPF không tự động auto-summary, các đường Loopback luôn luôn xuất hiện dưới dạng /32

Bảng định tuyến R4:



5. Kiểm tra bằng máy PC

Cấu hình trên máy PC0:



PC1, PC2, PC3 cấu hình tương tự như PC0

<u>Kiểm tra trên PC:</u> bằng cách thực hiện lệnh ping đến các máy PC khác, kết quả ping thành công

```
PC>ping 172.29.17.2

Pinging 172.29.17.2 with 32 bytes of data:

Reply from 172.29.17.2: bytes=32 time=12ms TTL=124
Ping statistics for 172.29.17.2:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
    Minimum = 12ms, Maximum = 12ms, Average = 12ms
```