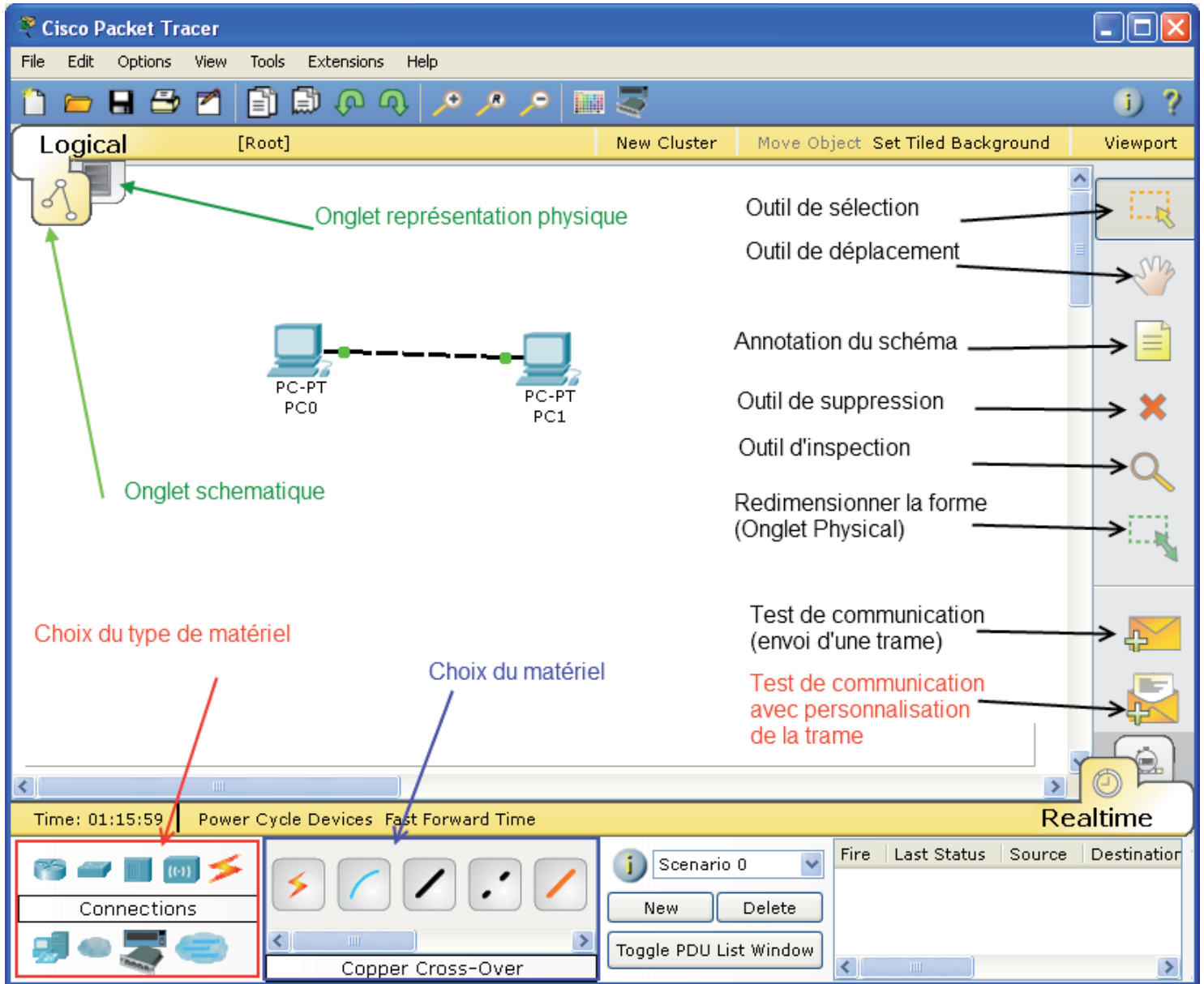


# CISCO PACKET TRACER

## Prise en main du logiciel

### Présentation de l'écran principal



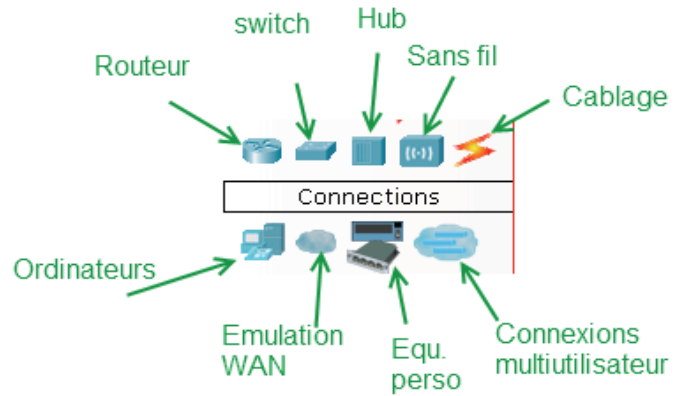
- Il dispose d'une barre de menu classique
- D'une barre d'outil principale comportant les fonctionnalités de base de gestion de fichier, d'impression, etc....
- D'une barre d'outils à droite comportant les outils minimaux nécessaires
- Ainsi que trois boites à outils :
  - choix du type de matériel (ordinateur, routeurs, etc...)
  - choix du matériel en fonction du type
  - résultats de l'échange de données

### Elaboration du schéma

- On suppose qu'il n'y a pas de schéma au départ (sinon cliquer sur **File/New**)
- Se placer dans l'onglet LOGICAL sous la barre d'outil principale

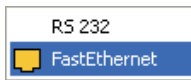
### Placement du matériel

- Choisir le **Type de matériel**
- Selon le type, la liste du matériel change de manière dynamique. Cette liste est conséquente et basée souvent sur des références CISCO (l'éditeur du logiciel)
- Cliquer (sélectionner) sur le matériel souhaité puis cliquer à nouveau dans l'espace de travail pour placer le matériel.
- Placer de la sorte tout le matériel souhaité.

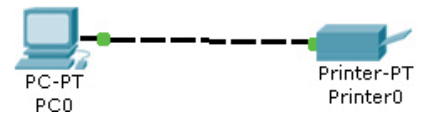
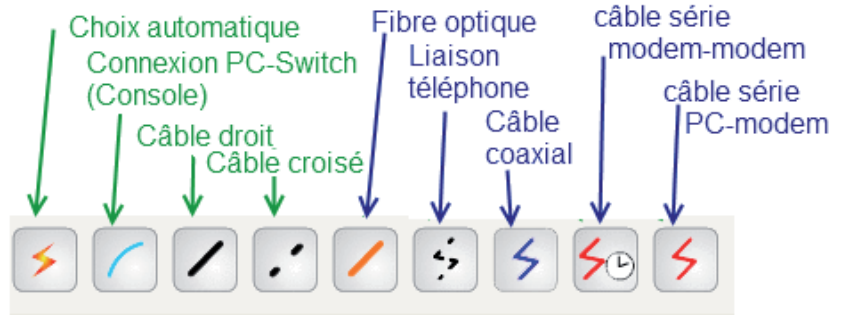


### Placement des connexions

- Choisir l'outil câblage.
- Choisir le type de connexion
- Cliquer sur le premier équipement



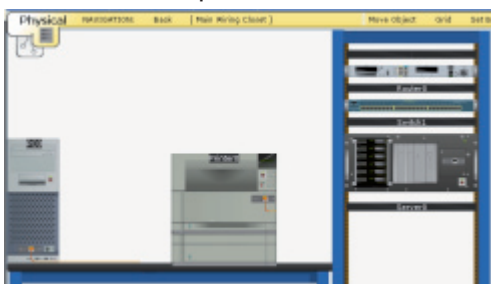
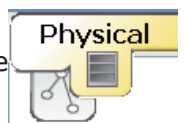
- Choisir le connecteur désiré
- Cliquer ensuite sur le deuxième équipement et choisir le connecteur désiré.
- La connexion doit être visible sur le schéma
- Les points de couler aux extrémités de la connexion informe de l'état de la liaison. Ils peuvent être rouge, orange ou vert.
- Il est possible de modifier le nom des éléments en double cliquant sur leur nom.
- Il est souhaitable également d'annoter le schéma (adresse IP, adresse du réseau, etc...) avec l'outil **Note**



### Affichage physique du matériel

Loin d'être un gadget, la visualisation du matériel permet, dans un projet réel de câblage informatique de positionner le matériel dans les locaux.

- Afficher l'onglet **Physical**
- Par défaut, il présente une carte Intercité (**Intercity**) sur laquelle se trouve la ville (**HomeCity**)
- Par glisser-déposer, on peut placer la ville où on le souhaite. On peut également rajouter d'autres villes en cliquant sur le bouton **New City**.
- En cliquant sur la ville, on réalise un zoom géographique qui permet de voir l'immeuble dans la ville. Cet immeuble peut également être placé où on le souhaite et d'autres immeubles (bouton **New Building**) peuvent être rajoutés.
- De la même manière, un clic gauche sur l'immeuble permet de voir les bureaux et les équipements réseaux sont représentées dans une fenêtre flottante que l'on peut placer dans le bureau que l'on souhaite.



- Pour finir, un clic sur l'équipement réseau montre la table supportant les équipements de bureau et une baie présente les éléments actifs du réseau.
- En cliquant sur la représentation d'un équipement, on ouvre sa fenêtre de paramétrage.

**Remarque 1 :** On peut naviguer d'un plan à l'autre avec la fenêtre de navigation qui s'ouvre en cliquant sur le bouton NAVIGATION

**Remarque 2 :** Les plans peuvent être personnalisés avec le bouton **Set Background**

## Paramétrage des appareils

Pour accéder au paramétrage d'un appareil, il faut cliquer, dans l'affichage physique (**Physical**) ou Schématique (**Logical**), sur la représentation de l'appareil.

Deux ou Trois onglets sont accessibles avec cette fenêtre.

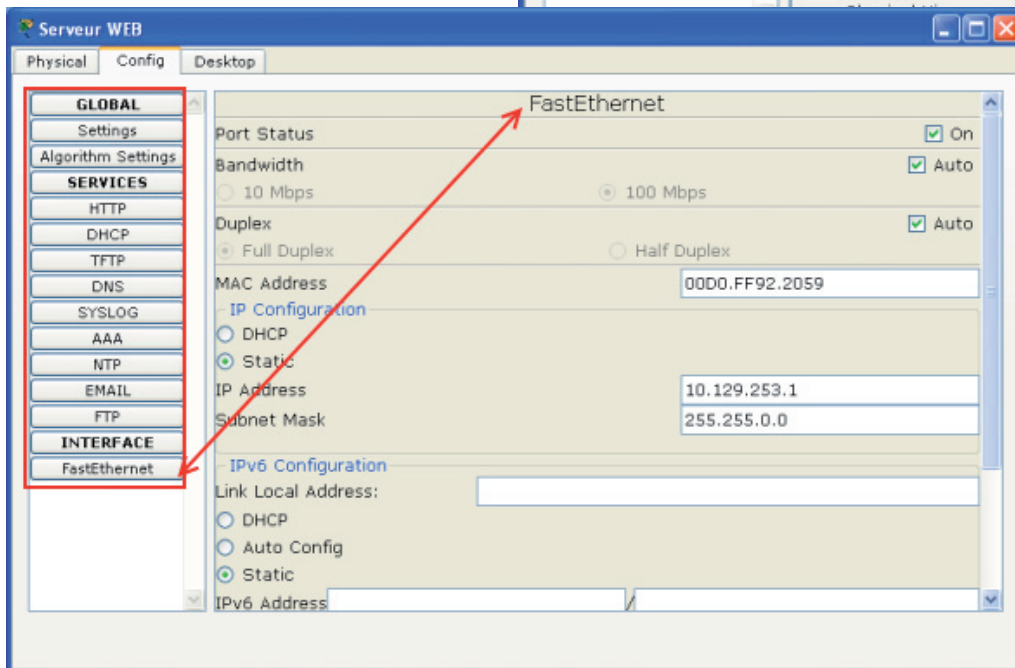
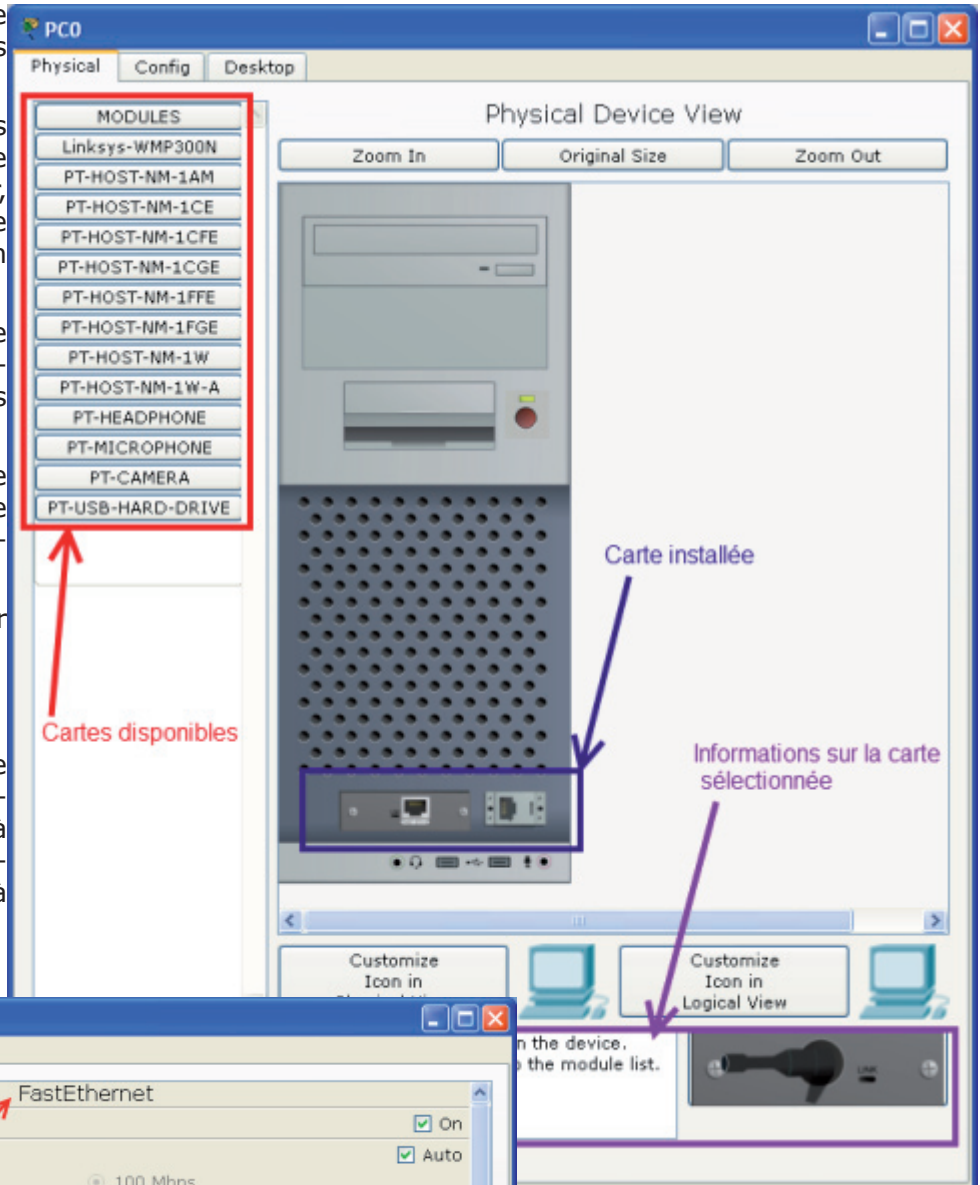
### Paramétrage physique (Physical)

Le paramétrage physique consiste à placer les bonnes cartes dans l'appareil.

- Les cartes disponibles se trouvent à gauche de l'écran. Pour le placer, commencer par éteindre l'appareil avec le bouton **Marche/Arrêt (M/A)**
- Si besoin retirer la carte en place, par glisser-déplacer de l'appareil vers la liste des cartes.
- Glisser la nouvelle carte sélectionnée de la liste des modules à l'emplacement vide.
- Appuyer à nouveau sur le bouton **M/A**

### Configuration

L'onglet **Config** permet de configurer l'équipement sélectionné. Les boutons situés à gauche de la fenêtre déterminent le groupe de paramètres à configurer.

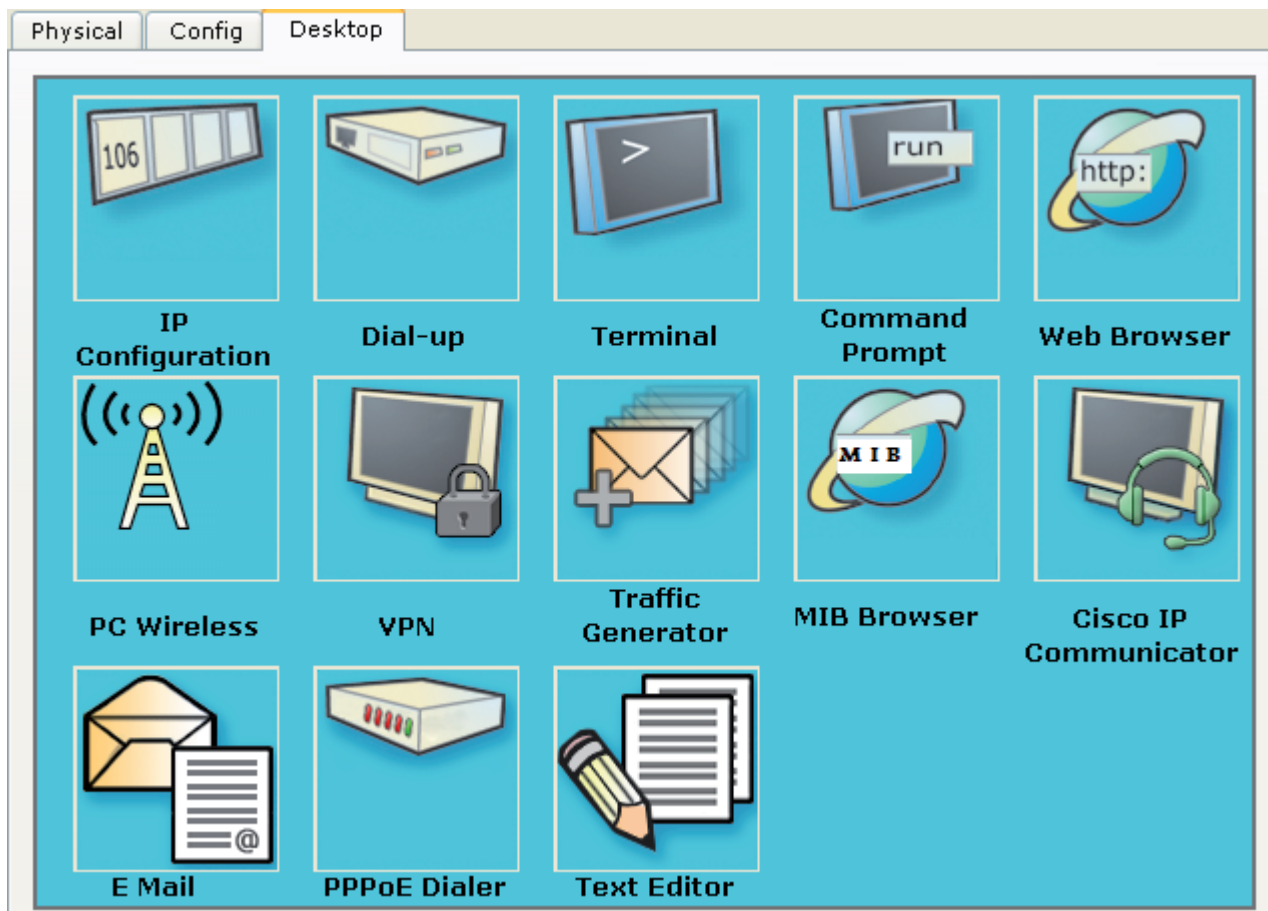


**Par exemple :** si une carte réseau FastEthernet équipe l'appareil, il sera possible de définir les paramètres de la carte en sélectionnant celle-ci avec le bouton FastEthernet et en renseignant les champs et cases à cocher de la partie droite de la fenêtre.

**Remarque :** certains paramètres peuvent être définis par l'onglet **Desktop**.

## Desktop

L'onglet Desktop met à la disposition de l'utilisateur les outils logiciels habituels des équipements.



- **IP configuration** permet de configurer les paramètres réseau de la machine
- **Dial-Up** permet de configurer un modem s'il est présent dans l'équipement
- **Terminal** permet d'accéder à une fenêtre de programmation (HyperTerminal)
- **Command prompt** est la fenêtre DOS classique permettant de lancer des commandes en ligne de commande (PING, IPCONFIG, ARP, etc...)
- **WEB Browser** : il s'agit d'un navigateur Internet
- **PC Wireless** : permet de configurer une carte WIFI si elle est présente dans l'équipement
- **VPN** : permet de configurer un canal VPN sécurisé au sein du réseau.
- **Traffic generator** : permet pour la simulation et l'équipement considéré de paramétrer des trames de communications particulières (exemple : requête FTP vers une machine spécifiée)
- **MIB Browser** : permet par l'analyse des fichiers MIB d'analyser les performances du réseau
- **CISCO IP Communicator** : Permet de simuler l'application logicielle de téléphonie développée par CISCO
- **E Mail** : client de messagerie
- **PPPoE Dialer** : pour une liaison PPoint à Point (Point to Point Protocol)
- **Text Editor** : Editeur de texte

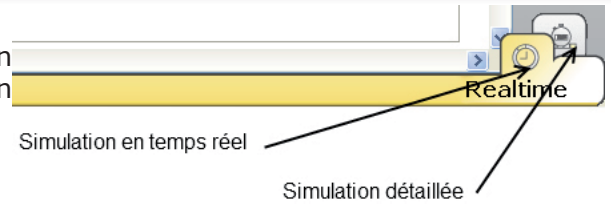


## Simulation

Packet Tracer permet de simuler le fonctionnement d'un réseau par l'échange de trames Ethernet et la visualisation de celles-ci.

Il existe deux modes de simulation :

- la simulation en temps réel (**REALTIME**): elle visualise immédiatement tous les séquences qui se produisent en temps réel.
- la simulation permet de visualiser les séquences au ralenti entre deux ou plusieurs équipements.



## Simulation en temps réel

### Réalisation d'un PING

Un ping fait appel au protocole ICMP avec le message n°8. Packet Tracer permet de faire un ping rapidement avec l'outil **Add Simple PDU**.



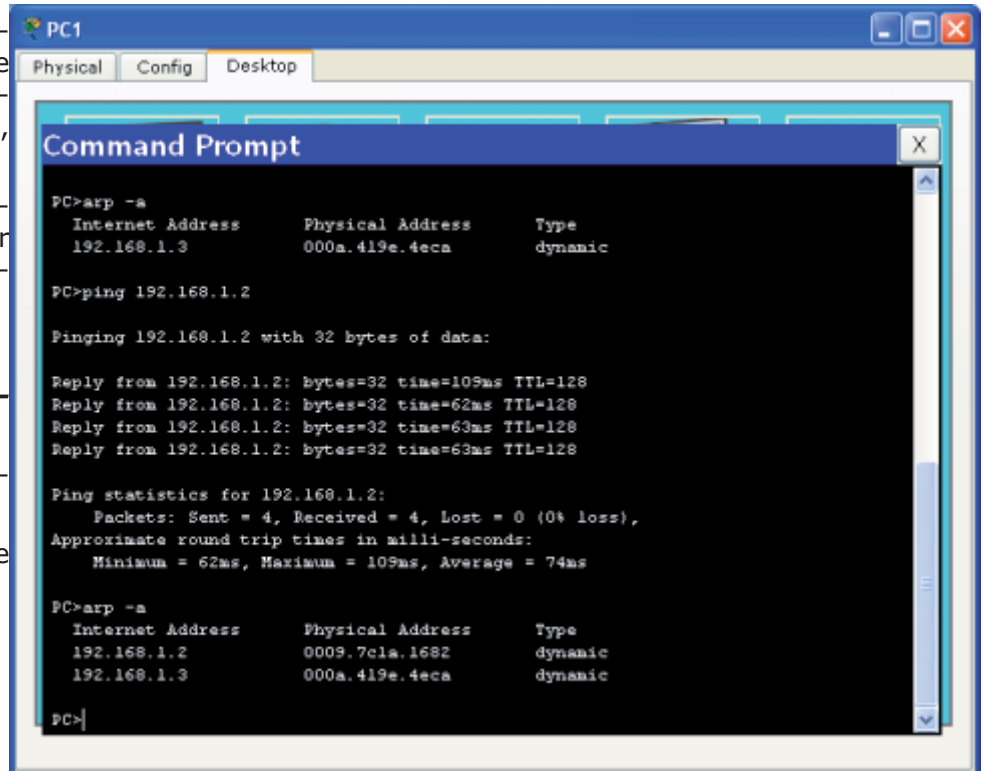
- Sélectionner l'outil
- Cliquer sur l'ordinateur émetteur du PING
- Cliquer ensuite sur l'ordinateur Destinataire du PING
- La fenêtre d'état informera de la réussite (Successful) ou de l'échec (Failed) de la transaction

Fire	Last Status	Source	Destination	Type	Color
	Successful	PC1	Laptop0	ICMP	

### Simulation en ligne de commande

Comme sur un vrai ordinateur, il est possible par ligne de commande de saisir des commandes réseau (IPCONFIG, PING, ARP...)

- Ouvrir la fenêtre de configuration de l'ordinateur en cliquant sur sa représentation
- Choisir l'onglet Desktop
- Sélectionner l'outil **Command Prompt**
- Saisir la commande souhaitée
- Valider par la touche ENTREE



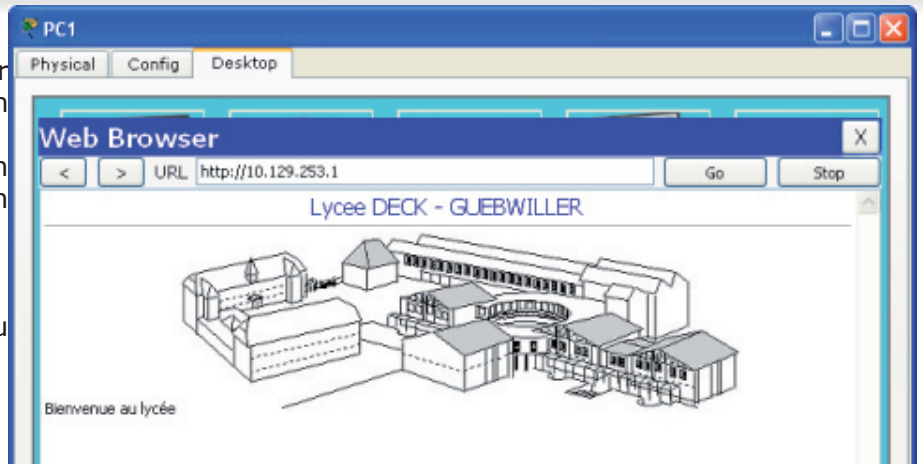
Les commandes disponibles dans la fenêtre Command prompt :

arp	Display the arp table	nslookup	DNS Lookup
delete	Deletes the specified file from C: directory.	ping	Send echo messages
dir	Displays the list of files in C: directory.	snmpget	SNMP GET
ftp	Transfers files to and from a computer running an FTP server.	snmpgetbulk	SNMP GET BULK
help	Display the list of available commands	snmpset	SNMP SET
ipconfig	Display network configuration for each network adapter	ssh	ssh client
ipv6config	Display network configuration for each network adapter	telnet	Telnet client
netstat	Displays protocol statistics and current TCP/IP network connections	tracert	Trace route to destination
		telnet	Telnet client
		tracert	Trace route to destination

### Simulation d'un accès WEB

Si le réseau intègre un serveur HTTP, il est possible de simuler un accès WEB.

- Accéder à la configuration du poste en cliquant sur son image
- Aller dans l'onglet **Desktop**
- Choisir **WebBrowser**
- Saisir l'adresse ou le nom du serveur WEB



### Simulation d'une messagerie

Le principe est le même que celui décrit ci-dessus. Il suffit de disposer d'un serveur POP et SMTP.

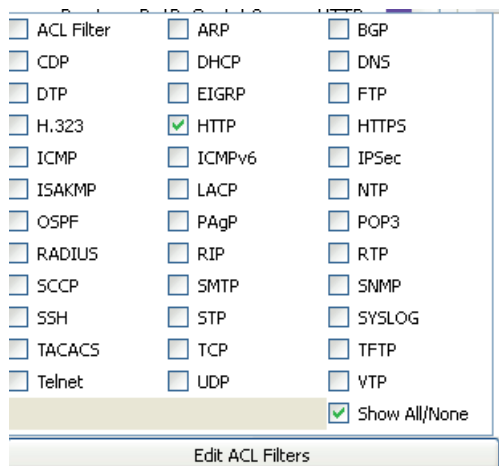
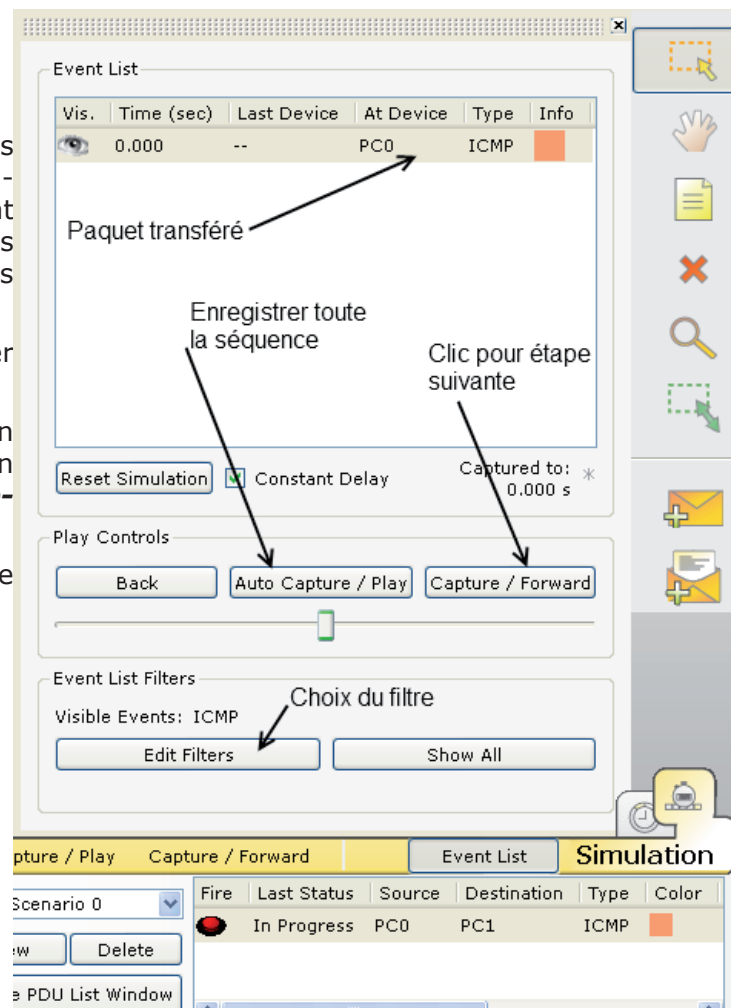
## Simulation et analyse de trame

En activant le mode **Simulation**, les échanges de trames sont simulés par des déplacements d'enveloppes sur le schéma. Les manipulations peuvent être les mêmes qu'en mode **RealTime** mais des animations visuelles montrent le cheminement des informations.

La partie droite de l'écran permet de naviguer dans les étapes de l'échange.

Soit on enregistre l'ensemble de l'échange en actionnant le bouton **Auto capture/Play** soit on passe d'une trame à l'autre avec le bouton **Capture/Forward**.

Il est possible de filtrer un protocole spécifique en cliquant sur le bouton **Edit Filter**.



Ainsi, seuls les paquets spécifiques à ce protocole seront capturés :

Vis.	Time (sec)	Last Device	At Device	Type	In
<input checked="" type="checkbox"/>	150.049	--	PC1	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.050	--	PC1	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.051	PC1	Switch1	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.052	Switch1	Routeur batA	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.053	Routeur batA	Routeur BatB	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.054	Routeur BatB	Switch0	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.055	Switch0	Serveur WEB	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.056	Serveur WEB	Switch0	HTTP	
<input checked="" type="checkbox"/>	150.057	Switch0	Routeur BatB	HTTP	

Par un double-clic sur le carré de couleur, on peut ouvrir une fenêtre qui présente la trame en lien avec le modèle OSI.

OSI Model | Inbound PDU Details | Outbound PDU Details

At Device: Serveur WEB  
Source: PC1  
Destination: HTTP CLIENT

In Layers	Out Layers
Layer 7: HTTP	Layer 7: HTTP
Layer 6	Layer 6
Layer 5	Layer 5
Layer 4: TCP Src Port: 1042, Dst Port: 80	Layer 4: TCP Src Port: 80, Dst Port: 1042
Layer 3: IP Header Src. IP: 192.168.0.2, Dest. IP: 10.129.253.1	Layer 3: IP Header Src. IP: 10.129.253.1, Dest. IP: 192.168.0.2
Layer 2: Ethernet II Header 0090.2B2A.1601 >> 00D0.FF92.2059	Layer 2: Ethernet II Header 00D0.FF92.2059 >> 0090.2B2A.1601
Layer 1: Port FastEthernet	Layer 1: Port(s): FastEthernet

Les onglets supplémentaires présentent eux le datagramme :

OSI Model | Inbound PDU Details | Outbound PDU Details

PDU Formats

Ethernet II

0		4		8		14		19 Bytes	
PREAMBLE: 101010...1011			DEST MAC: 000C.CF20.99DA			SRC MAC: 00D0.FF92.2059			
TYPE: 0x806		DATA (VARIABLE LENGTH)					FCS: 0x0		

ARP

0		8		16		31 Bits	
HARDWARE TYPE: 0x1		PROTOCOL TYPE: 0x800					
HLEN: 0x6		PLEN: 0x4		OPCODE: 0x2			
SOURCE MAC: 00D0.FF92.2059 (48 bits)						SOURCE IP (32 bits) ==>	
10.129.253.1							
TARGET MAC: 000C.CF20.99DA (48 bits)							
TARGET IP: 10.129.1.1 (32 bits)							

Exemple de DATAGRAMME d'une requête ARP



## TABLE DES MATIÈRES

Présentation de l'écran principal	1
Elaboration du schéma	1
Placement du matériel	2
Placement des connexions	2
Affichage physique du matériel	2
Paramétrage des appareils	3
Paramétrage physique (Physical)	3
Configuration	3
Desktop	4
Simulation	5
Simulation en temps réel	5
Réalisation d'un PING	5
Simulation en ligne de commande	5
Simulation d'un accès WEB	6
Simulation d'une messagerie	6
Simulation et analyse de trame	6