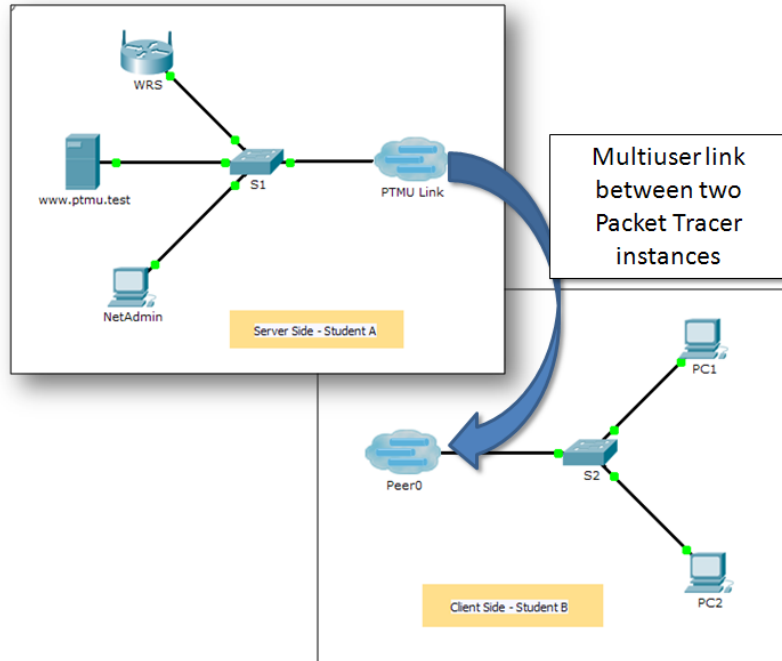


# Utilizatori Multipli pentru Packet Tracer - Tutorial

## Topologie



## Tabela de Adresare

Echipament	Adresă IP	Masca de subrețea	Server DNS
www.ptmu.test	10.10.10.1	255.0.0.0	10.10.10.1
PC	10.10.10.10	255.0.0.0	10.10.10.1

## Obiective

**Partea 1: Stabiliți o Conexiune pentru utilizatori multipli locală la o altă instanță de Packet Tracer.**

**Pasul 2: Verificați Conectivitatea din Conexiune**

## Context

Opțiunea de utilizator multiplu din Packet Tracer permite existența mai multor conexiuni point-to-point între mai multe instanțe de Packet Tracer. Activitatea PTMU este un tutorial rapid care arată pași necesari pentru a stabili și verifica o conexiune multiuser la o altă instanță din Packet Tracer din același LAN. De obicei, această activitate este dedicată pentru doi studenți. În orice caz, poate fi realizată ca o activitate singulară deschizând cele două fișiere separate pentru a crea instanțe separate de Packet Tracer pe mașina dumneavoastră locală.

## Part 1: Stabiliți o Conexiune pentru utilizatori multipli locală la o altă instanță de Packet Tracer.

### Step 1: Selectați un partener și determinați rolul fiecărui student.

- a. Găsiți un coleg cu care să cooperați pentru a completa această activitate. Calculatoarele dumneavoastră trebuie să fie conectate la același LAN.
- b. Determinați cine va juca partea de server și cine va juca partea de client în această activitate.
  - Jucătorul pe parte de server deschide **Packet Tracer Multiuser - Tutorial - Server Side.pka**.
  - Jucătorul pe parte de client deschide **Packet Tracer Multiuser - Tutorial - Client Side.pka**.

**Notă:** Jucătorii singuri pot deschide ambele fișiere și pot completa pașii pentru ambele părți.

### Step 2: Jucătorul pe parte de Server - Configurați partea de server a link-ului PTMU.

Jucătorul pe parte de client trebuie să aibă o adresă IP, număr de port și parolă utilizate de jucătorul pe parte de server înainte să se poată crea o conexiune de client la server.

- a. Configurați Packet Tracer pentru a fi pregătit pentru o conexiune de intrare realizând următorii pași:
  - 1) Dați clic pe meniul **Extensions**, apoi **Multiuser**, apoi **Listen**.
  - 2) Aveți două **Adrese Local Listening**. Dacă sunt afișate mai mult de două, faceți referire doar la primele două. Prima este adresa IP reală a mașinii locale a jucătorului pe parte de server. Adresa IP este cea utilizată de calculatorul dumneavoastră pentru a primi și trimite date. Cealaltă adresă IP (127.0.0.1) poate fi utilizată doar pentru comunicații în cadrul mediului calculatorului dumneavoastră.
  - 3) Numărul portului este afișat lângă adresele IP și în câmpul **Port Number**. Dacă aceasta este prima instanță de Packet Tracer deschisă pe calculatorul dumneavoastră, atunci numărul portului va fi 38000. În orice caz, dacă aveți mai multe instanțe deschise, va crește cu 1 pentru fiecare instanță (38001, 38002, etc.). Numărul portului este solicitat de jucătorul pe parte de client pentru a configura conexiunea multiuser.
  - 4) Parola este setată la **cisco**, în mod implicit. O puteți modifica, dar nu este necesar pentru această activitate.
  - 5) Spuneți-i clientului adresa IP, numărul portului și parola dumneavoastră. Clientul are nevoie de aceste trei informații pentru a conecta instanța dumneavoastră de Packet Tracer la Pasul 3.
  - 6) În secțiunea **Existing Remote Networks**, trebuie să dați clic pe **Always Accept** sau **Prompt** pentru a se realiza conexiunea clientului.
  - 7) În secțiunea **New Remote Networks**, confirmați că butonul **Always Deny** este activ. Acest lucru nu va permite clientului să realizeze un nou link care nu este specificat în această activitate.
  - 8) Clic pe **OK**.
- b. Dați clic pe pictograma **Multiuser Connection** (reprezentată sub forma unui nor cu trei linii). Apoi dați clic pe Remote Network și adăugați o Rețea Remote la topologie.
- c. Dați clic pe numele **Peer0** și modificați-l în **PTMU Link** (este case-sensitive).
- d. Dați clic pe cloud-ul **PTMU Link** și verificați dacă Tipul Conexiunii este **Incoming** și dacă opțiunea **Use Global Multiuser Password** este bifată.
- e. Dați clic pe pictograma **Connections** și alegeți conexiunea **Copper Straight-Through**.
- f. Dați clic pe **S1** și alegeți conexiunea **GigabitEthernet1/1**. Apoi dați clic pe **PTMU Link > Create New Link**.

### Step 3: Jucătorul pe parte de Client - Configurați partea de client a link-ului PTMU.

- a. Înregistrați următoarea informație primită de la server.  
Adresă IP: \_\_\_\_\_  
Numărul portului: \_\_\_\_\_  
Parolă (cisco, implicit) \_\_\_\_\_
- b. Clientul trebuie să adauge o Rețea Remote la topologie folosind următoarele indicații: Dați clic pe pictograma **Multiuser Connection** (reprezentată sub forma unui nor cu trei linii). Apoi dați clic pe **Remote Network** și adăugați o Rețea Remote la topologie.
- c. Dați clic pe cloud-ul **Peer0** și modificați Connection Type în **Outgoing**.
  - 1) În câmpul **Peer Address**, introduceți adresa IP a serverului pe care ați înregistrat-o la Pasul 3a).
  - 2) În câmpul **Peer Port Number**, introduceți numărul portului pe parte de server pe care l-ați înregistrat la Pasul 3a.
  - 3) În câmpul **Peer Network Name**, introduceți **PTMU Link**. Acesta este case-sensitive.
  - 4) În câmpul **Password**, introduceți cisco sau parola configurată de server.
  - 5) Dați clic pe **Conectare**.
- d. Cloud-ul Peer0 ar trebui să fie galben acum, arătând că cele două instanțe de Packet Tracer sunt conectate.
- e. Dați clic pe pictograma **Connections** și alegeți conexiunea **Copper Straight-Through**.
- f. Dați clic pe **S2** și alegeți conexiunea **GigabitEthernet1/1**. Apoi dați clic pe **Peer0 > Link 0 (S1 GigabitEthernet 1/1)**.

Cloud-ul Peer0 de pe parte de client și PTMU Link de pe parte de server ar trebui să fie acum albastre. După o scurtă perioadă, lumina de legătură între switch și cloud va trece de la portocaliu la verde.

Link-ul multiuser este acum stabilit și gata de testare.

## Part 2: Verificați Conectivitatea din Conexiune din conexiunea locală multiuser.

### Step 1: Configurați adresarea IP.

- a. Jucătorul pe parte de server configurează serverul `www.ptmu.test` cu adresa IP `10.10.10.1`, masca de subrețea `255.0.0.0` și adresa serverului DNS `10.10.10.1`.
- b. Jucătorul pe parte de client configurează calculatorul cu adresa IP `10.10.10.10`, masca de subrețea `255.0.0.0` și adresa serverului DNS `10.10.10.1`.

### Step 2: Verificați conectivitatea și accesați o pagină web pe partea de server.

- a. Jucătorul de pe partea de server ar trebui să poată da ping calculatorului din instanța jucătorului pe parte de client de Packet Tracer.
- b. Jucătorul pe parte de client ar trebui să poată da ping la serverul `www.ptmu.test`.
- c. Jucătorul pe parte de client ar trebui să poată și să deschidă navigatorul web și să acceseze pagina web la [www.ptmu.test](http://www.ptmu.test). Ce este afișat pe pagina web?