

01

## 1 - Instalando Packet Tracer

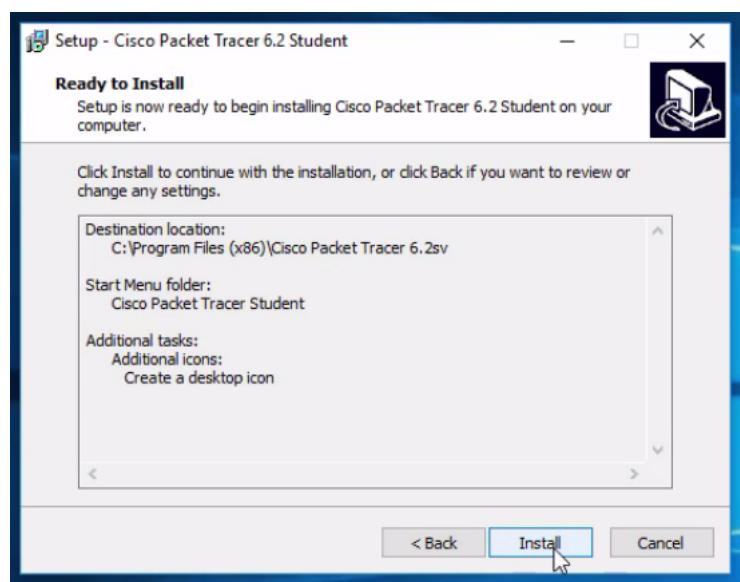
### Transcrição

A nossa rede está crescendo e já interconectamos três computadores, imagine quando fizermos o mesmo com cinco máquinas. Ficará muito confuso... A partir de agora, para ficar mais fácil para trabalharmos com estas redes, usaremos um software para simularmos o comportamento das redes. Ele foi criado pela Cisco, um dos fabricantes de elementos de redes.

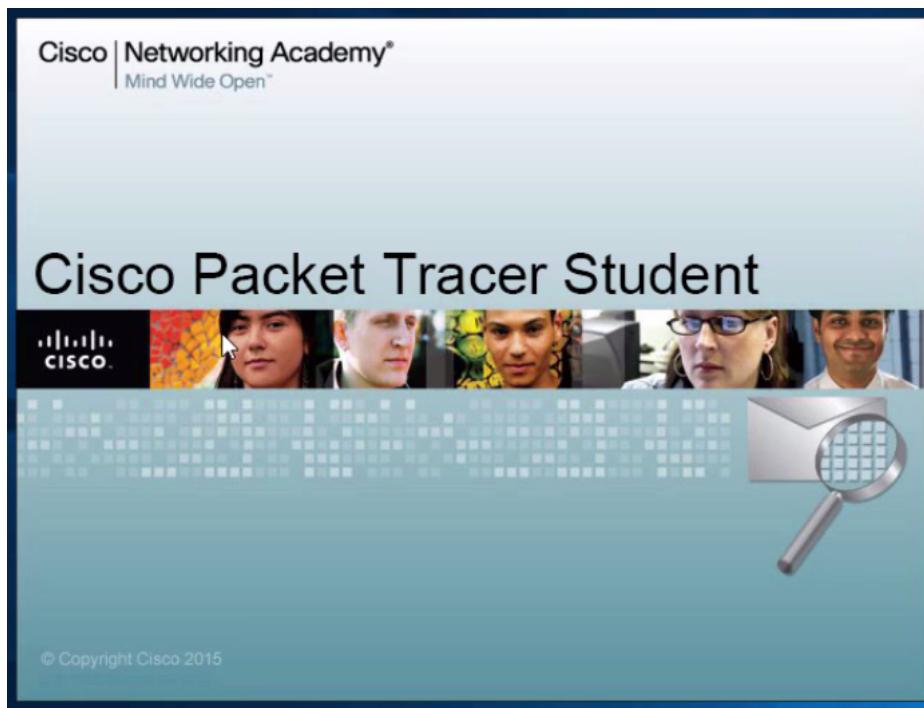
Vamos abrir o guia de instalação do Packet Tracer.

Você encontrará instruções de como instalar o Packet Tracer clicando [aqui](#) (<https://cursos.alura.com.br/course/redes-introducao/task/20470>). A demonstração de como instalar em Mac será feita no [próximo vídeo](#) (<https://cursos.alura.com.br/course/redes-introducao/task/20404>).

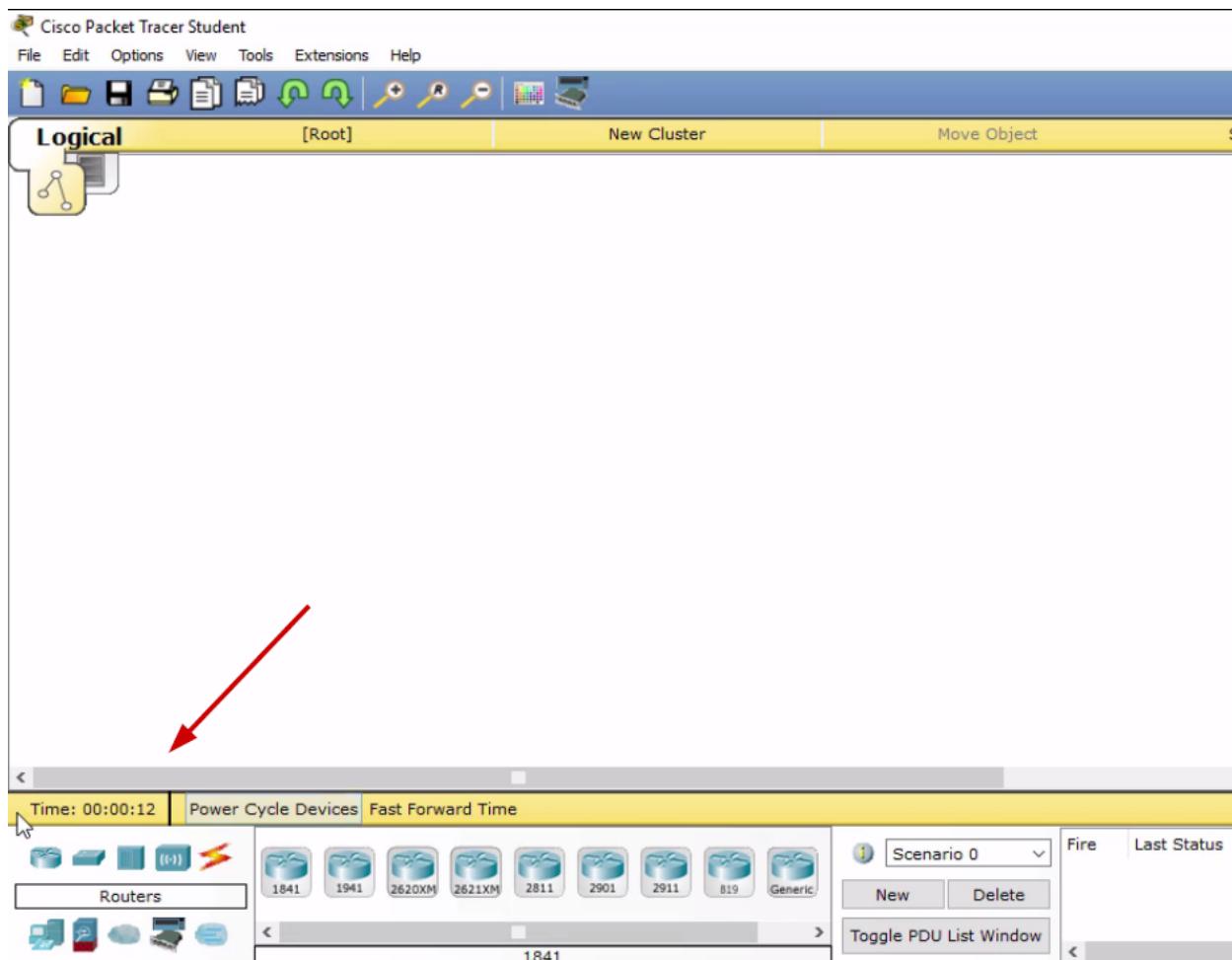
Inicialmente, clicaremos em "Next" para os primeiros passos da instalação, até chegarmos na tela "Ready to Install", em que clicaremos no botão "Install".



Depois, esperaremos pelo fim do processo de instalação. Será aberta uma janela perguntando se queremos inicializar o Packet Tracer, depois, O processo será finalizado ao clicarmos em "Finish". Então, o programa será inicializado.

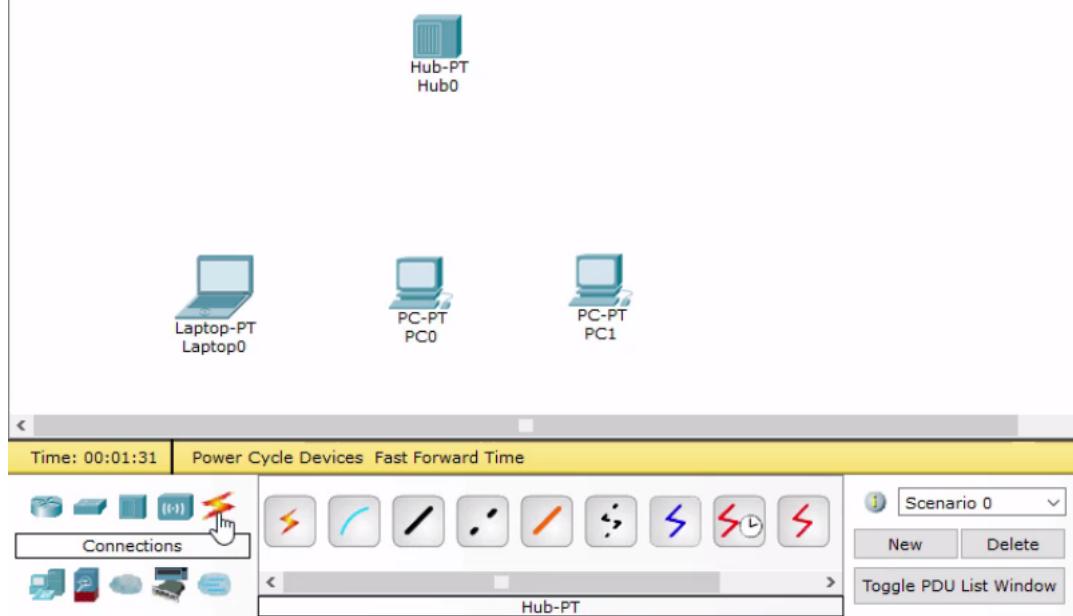


Todas as configurações do equipamentos que utilizaremos, será selecionado na parte do canto inferior da esquerda.



Vamos montar o projeto da última rede feita por nós. Começaremos, clicando nos "End Device" que são os dispositivos finais usados efetivamente pelos usuários.

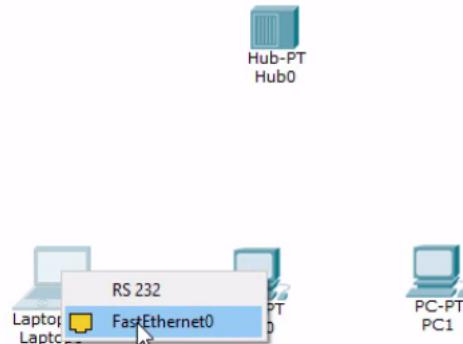
Vamos criar uma situação em que usamos três computadores e o hub.



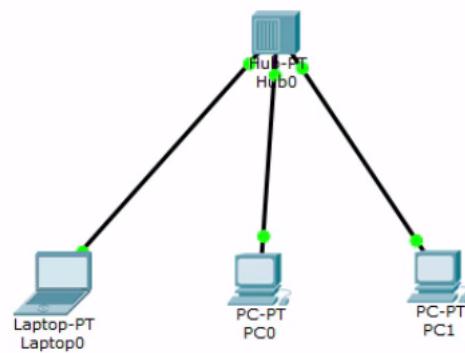
Para interconectá-los precisaremos de um cabo direto. Seleccionaremos a terceira opção.



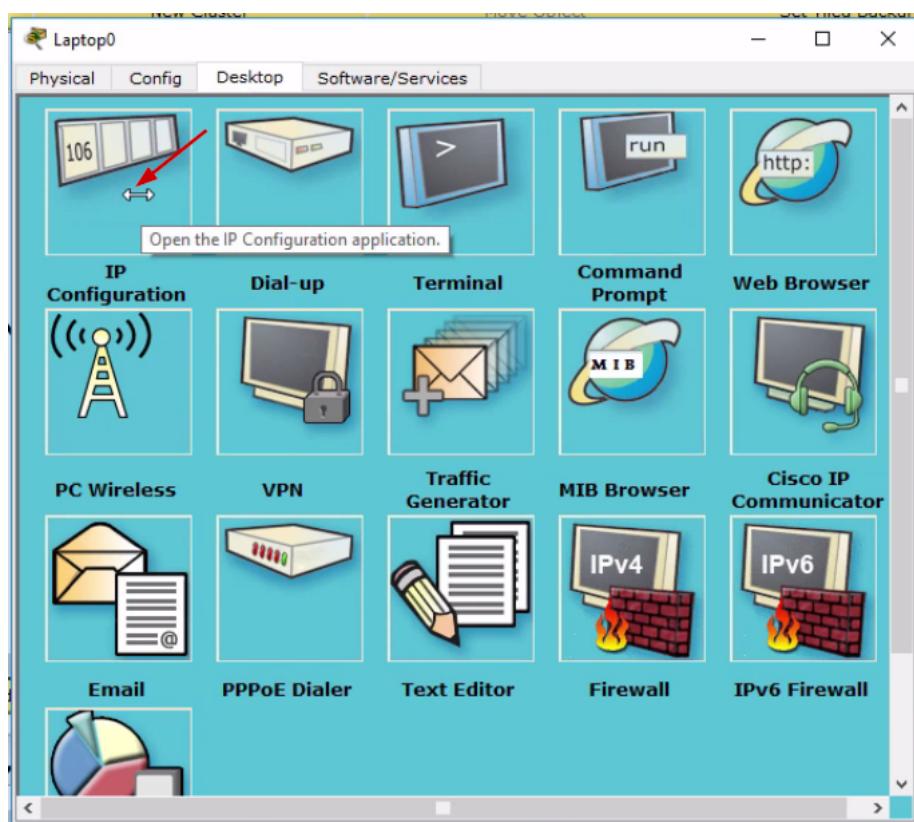
Depois, clicaremos no primeiro laptop com o botão direito e selecionaremos "FastEthernet()".



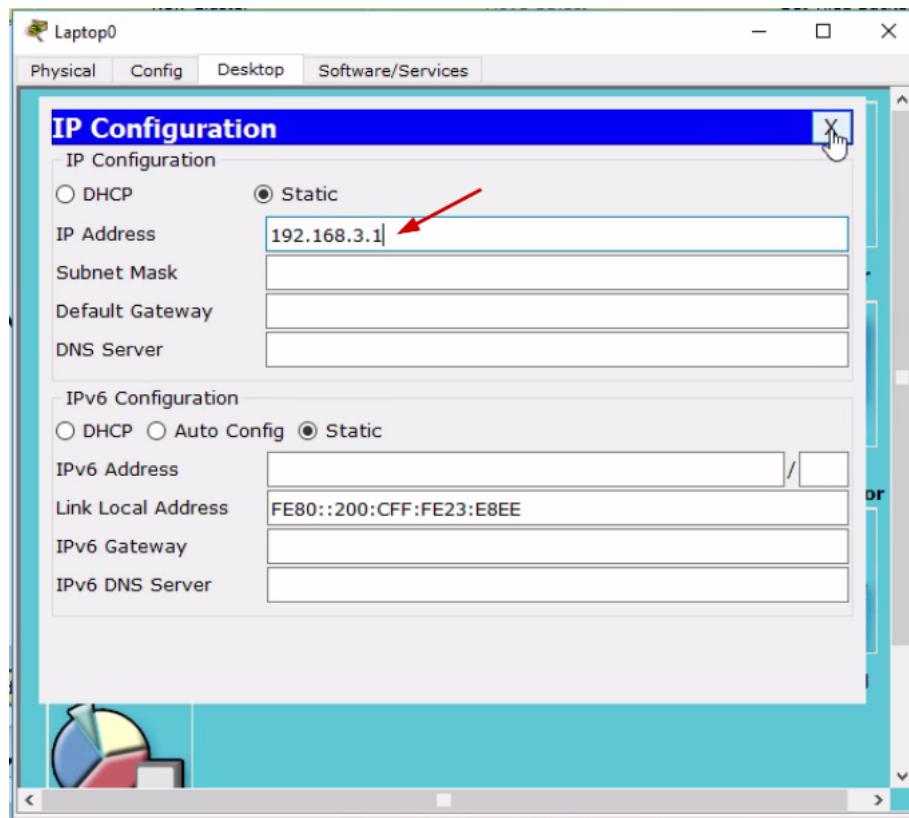
Vamos arrastar até o hub e selecionaremos um porta livre. Repetiremos o mesmo processo com as outras duas máquinas.



Já conseguimos fazer a instalação do Packet que iremos utilizar e criamos o projeto feito por nós. Mas está faltando uma parte importante, falamos que é preciso configurar um endereço de IP. Nós precisaremos criá-los manualmente. Faremos isto clicando sobre o Laptop do projeto, será aberta uma nova janela em que selecionaremos a aba "Desktop" e depois, em "IP Configuration".



Vamos preenche-lo com o mesmo IP que usamos no computador do curso.



Faremos o mesmo com as máquinas do projeto, com a diferença que mudaremos o fim dos números dos IPs, que terminaram em 2 e 3. Isto significa que o segundo terá o IP 192.168.3.2 e o terceiro 192.168.3.3.

Agora o projeto montado no estúdio está representado no Packet Tracer. Em seguida faremos alguns testes.