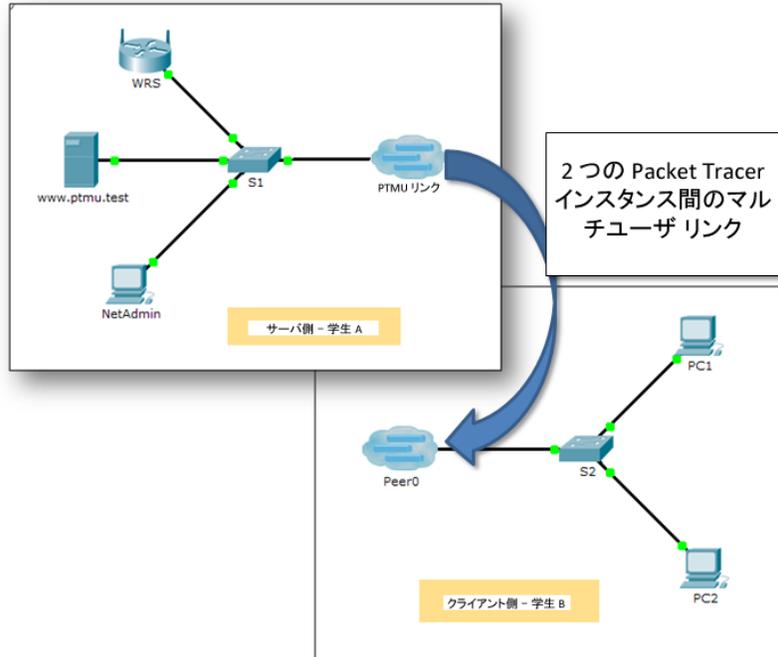


Packet Tracer Multiuser - チュートリアル

トポロジ



アドレッシング テーブル

デバイス	IP アドレス	サブネット マスク	DNS サーバ
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

目的

パート 1: Packet Tracer の別のインスタンスへのローカル マルチユーザ接続の確立

パート 2: ローカル マルチユーザ接続の接続確認

背景・予備知識

Packet Tracer のマルチユーザ機能を使用すると、Packet Tracer の複数インスタンス間で複数のポイントツーポイント接続を確立できます。この最初の Packet Tracer Multiuser (PTMU) 課題は、同じ LAN 内にある Packet Tracer の別のインスタンスに対してマルチユーザ接続を確立し、それを確認する手順を示すクイック チュートリアルです。この課題は 2 人で行うのが理想的です。1 人で行う場合は、自分のローカル マシン上で個々の 2 つのファイルを開いて、2 つのインスタンスを作成します。

パート 1. Packet Tracer の別のインスタンスへのローカル マルチユーザ接続の確立

手順 1. パートナーを選択し、各受講者の役割を決定します。

- a. この課題を完了するために協力する他の受講者を探します。どちらのコンピュータも同じ LAN に接続されている必要があります。
- b. この課題でどちらがサーバ側になり、どちらがクライアント側になるかを決定します。
 - サーバ側のプレーヤーは **Packet Tracer Multiuser - Tutorial - Server Side.pka** を開きます。
 - クライアント側のプレーヤーは **Packet Tracer Multiuser - Tutorial - Client Side.pka** を開きます。

注: 単独のプレーヤーは両方のファイルを開き、両側の手順を実行できます。

手順 2. サーバ側のプレーヤー - サーバ側の PTMU リンクを設定します。

クライアント側のプレーヤーがサーバ側のプレーヤーへの接続を確立するには、サーバ側のプレーヤーが使用している IP アドレス、ポート番号、およびパスワードが必要です。

- a. 次の手順に従って Packet Tracer を設定し、着信接続の準備をします。
 - 1) **[Extensions]** メニュー、**[Multiuser]**、**[Listen]** の順にクリックします。
 - 2) 2 つのローカル リスニング アドレスがあります。2 つ以上表示されている場合は、最初の 2 つのみを参照してください。最初のアドレスは、サーバ側プレーヤーのローカル マシンの実際の IP アドレスです。これは、お使いのコンピュータがデータの送受信に使用する IP アドレスです。もう 1 つの IP アドレス (127.0.0.1) は、自身のコンピュータ環境内での通信にのみ使用できます。
 - 3) ポート番号は、IP アドレスの横の **[Port Number]** フィールドに表示されます。これが、お使いのコンピュータで開かれた最初の Packet Tracer インスタンスの場合、ポート番号は 38000 になります。ただし、複数のインスタンスを開いている場合はインスタンスごとに 1 ずつ増えます (38001、38002 など)。ポート番号は、クライアント側のプレーヤーがマルチユーザ接続を設定するのに必要です。
 - 4) デフォルトでは、パスワードは「**cisco**」に設定されています。これは変更できますが、この課題では必要ありません。
 - 5) クライアント側のプレーヤーに IP アドレス、ポート番号、およびパスワードを伝えます。クライアント側のプレーヤーは、手順 3 で Packet Tracer インスタンスに接続するためにこれら 3 つの情報が必要になります。
 - 6) クライアント側のプレーヤーが正常に接続するために、**[Existing Remote Networks]** セクションで **[Always Accept]** または **[Prompt]** オプション ボタンをクリックする必要があります。
 - 7) **[New Remote Networks]** セクションで、**[Always Deny]** オプション ボタンが有効になっていることを確認します。これで、クライアント側のプレーヤーがこの課題で指定されていない新しいリンクを作成するのを防ぎます。
 - 8) **[OK]** ボタンをクリックします。
- b. **マルチユーザ接続** アイコン (3 本線のついた雲で表される) をクリックします。次に、**リモート ネットワーク** アイコンをクリックし、トポロジに **リモート ネットワーク** を追加します。
- c. **Peer0** の名前をクリックし、「**PTMU Link**」に変更します (大文字と小文字は区別されます)。
- d. **PTMU リンク** クラウドをクリックし、接続タイプが **[Incoming]** になっていることと、**[Use Global Multiuser Password]** チェック ボックスが有効になっていることを確認します。

- e. [Connections] アイコンをクリックし、黒い実線の銅線ストレート接続を選択します。
- f. [S1] をクリックし、[GigabitEthernet0/1] 接続を選択します。次に、[PTMU Link] > [Create New Link] とクリックします。

手順 3. クライアント側のプレーヤー - クライアント側の PTMU リンクを設定します。

- a. サーバ側のプレーヤーから提供される次の情報を記録します。
IP アドレス: _____
ポート番号: _____
パスワード(デフォルトでは **cisco**) _____
- b. クライアント側のプレーヤーは、次の指示を使用してトポロジにリモート ネットワークを追加する必要があります。マルチユーザ接続アイコン(3 本線のついた雲で表される)をクリックします。次に、リモート ネットワーク アイコンをクリックし、トポロジにリモート ネットワークを追加します。
- c. **Peer0** クラウドをクリックし、接続タイプを [Outgoing] に変更します。
 - 1) [Peer Address] フィールドで、手順 3a で記録したサーバ側の IP アドレスを入力します。
 - 2) [Peer Port Number] フィールドで、手順 3a で記録したサーバ側のポート番号を入力します。
 - 3) [Peer Network Name] フィールドに「PTMU Link」と入力します。これは大文字と小文字が区別されます。
 - 4) [Password] フィールドに、「cisco」またはサーバ側のプレーヤーが設定したパスワードを入力します。
 - 5) [Connect] をクリックします。
- d. これで **Peer0** クラウドが黄色になり、Packet Tracer の 2 つのインスタンスが接続されていることを示します。
- e. [Connections] アイコンをクリックし、黒い実線の銅線ストレート接続を選択します。
- f. [S2] をクリックし、[GigabitEthernet0/1] 接続を選択します。次に、[Peer0] > [Link 0 (S1 GigabitEthernet 0/1)] とクリックします。

これで、クライアント側プレーヤーの **Peer0** クラウドとサーバ側プレーヤーの **PTMU リンク** クラウドがどちらも青色になっているはずです。その後すぐに、スイッチとクラウドの間のリンク LED がオレンジ色から緑色に変化します。

これでマルチユーザリンクが確立され、テストの準備が整いました。

パート 2. ローカル マルチユーザ接続の接続確認

手順 1. IP アドレスを設定します。

- a. サーバ側のプレーヤーが、**www.ptmu.test** サーバに IP アドレス **10.10.10.1**、サブネット マスク **255.0.0.0**、および DNS サーバアドレス **10.10.10.1** を設定します。
- b. クライアント側のプレーヤーが、**PC** に IP アドレス **10.10.10.10**、サブネット マスク **255.0.0.0**、および DNS サーバアドレス **10.10.10.1** を設定します。

手順 2. サーバ側で接続を確認し、Web ページにアクセスします。

- a. サーバ側のプレイヤーは、クライアント側プレイヤーの Packet Tracer インスタンス内の PC に ping を実行できるはずですが、実行できません。
 - b. クライアント側のプレイヤーは、**www.ptmu.test** サーバに ping を実行できるはずですが、実行できません。
 - c. クライアント側のプレイヤーも、Web ブラウザを開いて **www.ptmu.test** の Web ページにアクセスできるはずですが、Web ページに何が表示されますか。
-