

<<Packet Tracer使用指南及实>>

图书基本信息

书名：<<Packet Tracer使用指南及实验实训教程>>

13位ISBN编号：9787121187568

10位ISBN编号：7121187566

出版时间：2012-10

出版时间：电子工业出版社

作者：杨功元 编

页数：225

字数：320000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

随着计算机及网络技术的迅猛发展，计算机网络及应用已经渗透到社会各个领域，并影响和改变着人们的生活和工作方式。

在计算机网络化的今天，学习和掌握网络技术显得至关重要和迫切。

本书通过思科Packet Tracer软件的模拟演练，使学习者能够快速的学习和掌握网络方面的相关知识。

本书具有以下特点：一、面向对象广泛，既可作为教师授课的参考用书和学生的学习手册，也可作为自学者的参考资料和认证培训的辅导资料等。

二、通过熟练使用Packet Tracer软件并完成相关实验，可使学习者能快速地学习网络知识，而且形象、直观，使学习者在自己的计算机上就可以模拟真实的网络环境，从而突破了学习网络技术需要昂贵设备的局限性。

三、内容简明扼要，配图得当，通过典型案例作为载体来帮助学习者更好地学习网络的拓扑搭建、基本操作、网络互连和故障排除等知识技能，实验安排由简单到复杂，由单一到综合。

四、全书共分4篇（7章）：实用篇、实验实训篇、故障篇和游戏篇。

内容组织从认识网络开始，逐渐展开，结合试验完成配置网络、维护网络和应用网络的任务，最后达到学习知识、培养能力的目的。

本书由杨功元主编，窦琨和马国泰为副主编并负责统稿，其中第1章由马国泰编写，第2、3章由窦琨编写，第4章由罗晓东编写，第5章由杨功元编写，第6章由曹元顺编写，第7章由杨春花编写。

由于时间仓促，加上编著者水平有限，书中难免有不妥和错误之处，恳请同行专家指正。

编著者 2012年8月

<<Packet Tracer使用指南及实>>

内容概要

本书主要以典型的案例和网络实验为载体，通过在Packet Tracer中完成实验的方式向学习者讲解该软件的使用方法，使其熟练掌握思科设备的配置方式。实验的安排由简单到复杂，由单一到综合，通过使学习者熟练使用Packet Tracer软件，可以大大提高实践教学的效率和质量。

在认识和了解Packet

Tracer软件的使用方法后，编著者精心设计了可以在Packet

Tracer环境下完成的实验实训内容，主要包含网络基础、网络交换、广域网和故障排除等内容，另外还设计了基于Packet

Tracer软件的游戏模块，以提高学生的学习主动性。

<<Packet Tracer使用指南及实>>

书籍目录

实用篇

第1章 Packet Tracer使用指南

1.1 Packet Tracer介绍

1.2 界面介绍

1.2.1 设备选择与连接

1.2.2 设备编辑区域

1.2.3 Realtime Mode (实时模式) 和Simulation

Mode (模拟模式)

1.3 网络设备管理

1.3.1 PC

1.3.2 路由器

1.4 实例

1.4.1 实例1——研究应用层和传输层协议

1.4.2 实例2——检查路由

1.4.3 实例3——研究ICMP数据包

1.4.4 实例4——子网和路由器配置

1.4.5 实例5——研究第2层帧头

1.4.6 实例6——地址解析协议 (ARP)

1.4.7 实例7——中间设备用做终端设备

1.4.8 实例8——管理设备配置

1.5 本章小结

思考与练习

实验实训篇

第2章 网络基础

2.1 物理层连接

2.1.1 物理介质的连接

2.1.2 实例——熟悉物理设备及其连接

2.2 数据链路层连接

2.2.1 认识和熟悉帧

2.2.2 MAC地址与ARP协议

2.2.3 实例——网间数据包跟踪

2.3 网络层与网络编址

2.3.1 网关与路由

2.3.2 网络编址

2.3.3 实例——规划子网和配置IP地址

2.4 传输层与TCP

2.4.1 TCP的3次握手

2.4.2 实例——TCP会话的建立和终止

2.5 本章小结

思考与练习

第3章 网络路由

3.1 路由器基本配置

3.1.1 路由器构造

3.1.2 路由器IOS

3.1.3 实例1——路由器基本配置

<<Packet Tracer使用指南及实>>

3.1.4 实例2——IOS的备份和密码恢复

3.2 静态路由

3.2.1 静态路由简介

3.2.2 静态路由配置

3.2.3 实例1——配置静态路由

3.2.4 实例2——配置默认路由

3.3 路由信息协议 (RIP)

3.3.1 RIP简介

3.3.2 实例1——配置RIP路由协议

3.3.3 实例2——配置RIPv2路由协议

3.4 OSPF路由协议

3.4.1 OSPF路由协议简介

3.4.2 实例1——配置OSPF路由协议

3.4.3 实例2——修改OSPF度量值

3.5 本章小结

思考与练习

第4章 网络交换

4.1 交换式LAN

4.1.1 分层网络模型

4.1.2 配置交换机

4.1.3 实例——使用Packet Tracer完成基本交换机配置

4.2 VLAN

4.2.1 VLAN简介

4.2.2 实例——使用Packet Tracer配置VLAN

4.3 VTP

4.3.1 VTP简介

4.3.2 实例——使用Packet Tracer配置VTP

4.4 VLAN间路由

4.4.1 VLAN间路由简介

4.4.2 实例——使用Packet Tracer配置VLAN间路由

4.5 本章小结

思考与练习

第5章 广域网 (WAN)

5.1 广域网连接

5.1.1 广域网技术

5.1.2 广域网交换

5.1.3 WAN链路解决方案

5.1.4 实例1——PPP配置

5.1.5 实例2——帧中继配置

5.2 访问控制列表 (ACL)

5.2.1 ACL简介

5.2.2 实例1——配置标准访问控制列表

5.2.3 实例2——配置扩展访问控制列表

5.2.4 实例3——配置命名访问控制列表

5.3 网络地址转换 (NAT)

5.3.1 网络地址转换简介

5.3.2 实例——使用网络地址转换实现公司接入Internet

<<Packet Tracer使用指南及实>>

5.4 本章小结

思考与练习

故障篇

第6章 故障排除

6.1 故障排除方法及步骤

6.1.1 故障排除模型

6.1.2 故障排除的一般步骤

6.1.3 故障排除方法

6.2 故障排除实例

6.2.1 实例1——协议类故障排除实例

6.2.2 实例2——小型网络故障排除实例

6.2.3 实例3——企业网络故障排除实例

6.3 本章小结

思考与练习

附录A 故障排除脚本

A.1 协议类故障排除实例

A.2 企业网络故障排除实例

A.2.1 设备脚本

A.2.2 替代配置

游戏篇

第7章 游戏竞赛

7.1 Aspire游戏介绍

7.1.1 游戏概述

7.1.2 游戏特色

7.1.3 游戏安装方法

7.1.4 游戏界面简要介绍

7.2 开始游戏

7.2.1 接纳客户

7.2.2 完成任务

7.3 游戏场景介绍

7.3.1 场景一：能上网的咖啡馆

7.3.2 场景二：政府办公室

7.3.3 场景三：学校图书馆

7.3.4 场景四：医药办公室

7.3.5 场景五：个人计算机

7.3.6 场景六：无线设置

7.4 游戏注意事项

7.5 本章小结

思考与练习

<<Packet Tracer使用指南及实>>

编辑推荐

《思科系列丛书：Packet Tracer使用指南及实验实训教程》既可作为思科网络技术学院及相关高职高专院校计算机网络技术专业教师的实训指导用书，也可作为学生的课外辅导手册，还可作为相关企业对员工进行认证培训及自学者的辅导资料。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>