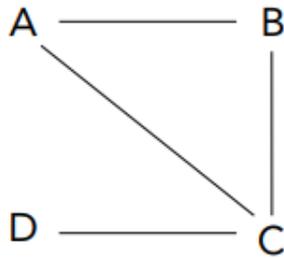


1) Principe basique de routage:

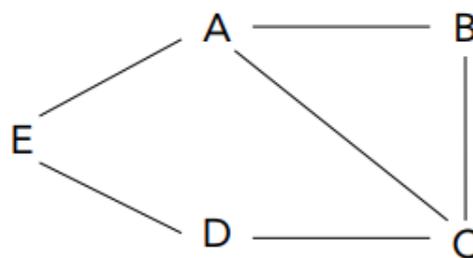
Le **routage est** la fonctionnalité qui permet d'acheminer les données d'un point A vers un point B situé dans un réseau distant. Le **routage**, effectué par les routeurs, se base sur l'adresse IP de destination contenu dans le paquet reçu. Le but du **routage** est donc d'assurer qu'il existe toujours un chemin pour aller d'un réseau à un autre.

2°) Premier réseau :

Dans chaque îlot de la classe, chaque membre joue le rôle d'un routeur et possède donc une table de routage. Vous trouverez ci-dessous la structure de chaque réseau en fonction du nombre de routeurs : 4 ou 5.



Structure à 4 routeurs



Structure à 5 routeurs

Chaque routeur a sa propre table de routage qui lui indique à quel routeur envoyer le message en fonction du routeur destinataire. Par exemple, pour le réseau à 4 routeurs on obtient :

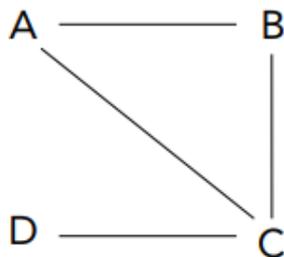
Table du routeur A		Table du routeur B		Table du routeur C		Table du routeur D	
Pour	Envoyer à						
B	B	A	A	A	A	A	C
C	C	C	C	B	B	B	C
D	C	D	C	D	D	C	C

1) Principe basique de routage:

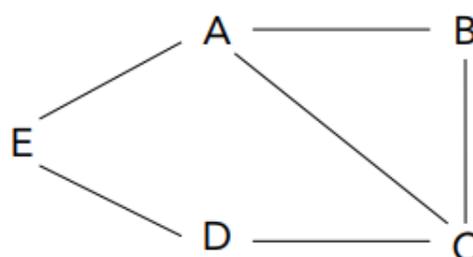
Le **routage est** la fonctionnalité qui permet d'acheminer les données d'un point A vers un point B situé dans un réseau distant. Le **routage**, effectué par les routeurs, se base sur l'adresse IP de destination contenu dans le paquet reçu. Le but du **routage** est donc d'assurer qu'il existe toujours un chemin pour aller d'un réseau à un autre.

2°) Premier réseau :

Dans chaque îlot de la classe, chaque membre joue le rôle d'un routeur et possède donc une table de routage. Vous trouverez ci-dessous la structure de chaque réseau en fonction du nombre de routeurs : 4 ou 5.



Structure à 4 routeurs



Structure à 5 routeurs

Chaque routeur a sa propre table de routage qui lui indique à quel routeur envoyer le message en fonction du routeur destinataire. Par exemple, pour le réseau à 4 routeurs on obtient :

Table du routeur A		Table du routeur B		Table du routeur C		Table du routeur D	
Pour	Envoyer à						
B	B	A	A	A	A	A	C
C	C	C	C	B	B	B	C
D	C	D	C	D	D	C	C