

Configurer l'ID du moteur SNMP (Simple Network Management Protocol) sur les commutateurs gérés de la gamme 300

Objectif

Le protocole SNMP (Simple Network Management Protocol) est un protocole standard Internet utilisé pour gérer les périphériques sur les réseaux IP. SNMP a été conçu pour fournir une méthode centralisant la gestion des réseaux TCP/IP. Un ID de moteur SNMP est utilisé pour identifier de manière unique chaque entité SNMPv3 sur un réseau. Les commutateurs gérés de la gamme 300 peuvent fonctionner comme une entité SNMPv3 et doivent donc avoir un ID de moteur si vous voulez utiliser les fonctions fournies par SNMP.

Cet article explique comment configurer un ID de moteur SNMP sur les commutateurs gérés de la gamme 300.

Note: SNMP est désactivé par défaut et doit être activé avant de pouvoir utiliser les fonctionnalités SNMP du commutateur. Dans l'utilitaire de configuration Web, sélectionnez **Security > TCP/UDP Services** et vérifiez si les services SNMP sont activés. Pour plus d'informations, consultez l'article [Afficher l'état du service TCP/UDP sur les commutateurs gérés de la gamme 200/300](#).

Périphériques pertinents

Commutateurs gérés · série SF/SG 300

Version du logiciel

•1.3.0.62

Configurer l'ID du moteur SNMP

Étape 1. Connectez-vous à l'utilitaire de configuration Web et choisissez **SNMP > Engine ID**. La page *ID du moteur* s'ouvre :

Étape 2. Cliquez sur la case d'option *Local Engine ID* souhaitée pour définir l'ID de moteur local. Il s'agit de l'ID du moteur du commutateur.

- Use Default : l'ID de moteur par défaut est basé sur l'adresse MAC du commutateur.
- Aucun : aucun ID de moteur n'est utilisé.
- User Defined : saisissez manuellement l'ID de moteur du commutateur. L'ID du moteur doit être entré au format hexadécimal.

Étape 3. Cliquez sur apply pour enregistrer vos modifications.

Étape 4. Cliquez sur **Add** dans la table Remote Engine ID pour mapper l'adresse IP à l'ID de moteur d'un serveur SNMP. La fenêtre *Ajouter un ID de moteur distant* apparaît.

Étape 5. Cliquez sur la case d'option correspondant à la méthode utilisée pour définir le serveur SNMP dans le champ Server Definition. Le serveur est le périphérique qui surveille les données SNMP.

- By IP Address : définissez le serveur SNMP avec une adresse IP.
- By Name : définit le serveur SNMP avec un nom de domaine. Si vous choisissez cette option, passez à l'étape 9.

Étape 6. Activez la case d'option appropriée pour déterminer la version IP à utiliser pour localiser le serveur SNMP dans le champ *IP Version*. Si vous cliquez sur Version 4, passez

à l'étape 9.

Étape 7. Activez la case d'option appropriée qui spécifie le type d'adresse dans le champ *Type d'adresse IPv6*.

·Link Local : une adresse link-local est une adresse IP privée et n'est pas visible par les réseaux externes.

·Global : une adresse IPv6 de monodiffusion globale est une adresse IP publique et est disponible à partir d'autres réseaux. Si vous cliquez sur Global, passez à l'étape 9.

Étape 8. Choisissez une interface link-local dans la liste déroulante *Link Local Interface*. Puisque les adresses link-local sont privées, l'interface link-local est la seule source capable d'atteindre l'adresse link-local.

Étape 9. Entrez l'adresse IP ou le nom de domaine du serveur SNMP à mapper à l'ID de moteur dans le champ *Server IP Address/Name*.

Étape 10. Entrez l'ID du moteur au format hexadécimal dans le champ *ID du moteur*. L'ID de moteur doit correspondre au même périphérique que l'adresse IP ou le nom de domaine.

Étape 11. Cliquez sur **Apply** pour enregistrer les paramètres, puis cliquez sur **Close** pour quitter la fenêtre *Add Remote Engine ID*. La table d'ID du moteur distant doit être mise à jour.

Remote Engine ID Table		
<input type="checkbox"/>	IP Address	Engine ID
<input type="checkbox"/>	192.0.2.10	800000090

Add... Edit... Delete

Étape 12. (Facultatif) Cochez la case du serveur SNMP souhaité et cliquez sur **Modifier** pour modifier l'adresse IP ou l'ID de moteur du serveur SNMP.

Étape 13. (Facultatif) Cochez la case du serveur SNMP souhaité et cliquez sur **Supprimer** pour supprimer l'entrée de la table d'ID du moteur distant.