

Configurazione dell'ID motore SNMP (Simple Network Management Protocol) sugli switch impilabili serie Sx500

Obiettivo

Il protocollo SNMP (Simple Network Management Protocol) è un protocollo a livello di applicazione che consente a un manager SNMP di controllare un agente SNMP tramite lo scambio di messaggi SNMP. Il protocollo SNMP consente di individuare e risolvere problemi di rete, gestire le prestazioni della rete e pianificare la crescita della rete. SNMPv3 è una versione avanzata di SNMP che fornisce più standard di sicurezza e privacy. L'ID del motore viene utilizzato solo dalle entità o dagli agenti SNMPv3 per identificarli in modo univoco. Questo articolo spiega come configurare un ID motore SNMP sugli switch serie SX500 Stackable.

Nota: Per aggiungere utenti SNMP, consultare l'articolo [Configurazione degli utenti SNMP sugli switch impilabili Sx500](#).

Dispositivi interessati

- Serie Sx500 Stackable Switch

Versione del software

- 1.3.0.62

Configurazione dell'ID motore SNMP

Configurazione ID motore locale

Passaggio 1. Accedere all'utility di configurazione Web e scegliere **SNMP > ID motore**. Viene visualizzata la pagina *ID motore*:

Engine ID

Local Engine ID: Use Default
 None
 User Defined (0/64 Hexadecimal Characters Used)

Remote Engine ID Table

<input type="checkbox"/>	IP Address	Engine ID
0 results found.		

Nota: L'ID del motore locale è definito dall'identificatore univoco del motore SNMP, utilizzato in genere per l'identificazione ma non per l'indirizzamento. L'ID del motore del dispositivo locale indica che è in corso la configurazione del protocollo SNMP. Quando l'ID del motore viene modificato, tutti gli utenti e i gruppi SNMP configurati vengono cancellati.

Passaggio 2. Nel campo *ID motore locale* fare clic su uno dei pulsanti di opzione desiderati per la creazione dell'ID del motore locale:

- Use Default - Utilizza l'ID del motore generato dalla periferica ed è basato sull'indirizzo MAC dello switch, definito come segue:
 - Primi 4 ottetti — Il primo bit è uguale a 1 e il resto è il numero enterprise Internet Assigned Numbers Authority (IANA).
 - Quinto ottetto: impostato su 3 per indicare l'indirizzo MAC che segue.
 - Ultimi 6 ottetti: questo è semplicemente l'indirizzo MAC che appartiene allo switch.
- Nessuno — questa opzione indica che non viene utilizzato alcun ID motore.
- Definito dall'utente - Consente all'utente di immettere l'ID del motore del dispositivo locale.

Engine ID

Success. To permanently save the configuration, go to the [Copy/Save Configuration](#) page or click the Save icon.

Local Engine ID: Use Default
 None
 User Defined (20/64 Hexadecimal Characters Used)

Passaggio 3. Se nel Passaggio 2 è stato scelto Definito da utente, inserire l'ID motore desiderato nel campo fornito accanto ad esso. L'ID del motore deve essere una stringa esadecimale compresa tra 10 e 64. Devono essere presenti almeno 20 caratteri esadecimali.

Passaggio 4. Fare clic su **Apply** (Applica) per salvare le impostazioni.



The SNMP database (including all users) will be erased. Do you want to continue?



Passaggio 5. Fare clic su **OK** per confermare la cancellazione di un database.

Configurazione ID motore remoto

Un utente è connesso a un'entità SNMP diversa oltre allo switch locale. ID motore remoto definito. I dispositivi remoti ricevono messaggi informativi, ma non possono effettuare richieste di informazioni.

Passaggio 1. Accedere all'utility di configurazione Web e scegliere **SNMP > ID motore**. Viene visualizzata la pagina *ID motore*:

Engine ID

Local Engine ID: Use Default
 None
 User Defined (0/64 Hexadecimal Characters Used)

Remote Engine ID Table

<input type="checkbox"/>	IP Address	Engine ID
0 results found.		

Passaggio 2. Nella tabella *ID motore remoto*, fare clic su **Add** (Aggiungi) per aggiungere un nuovo ID motore remoto da mappare con il proprio ID motore SNMP. La tabella seguente mostra tutti gli ID e gli indirizzi IP del motore remoto aggiunti a cui il motore può comunicare o inviare messaggi. Viene visualizzata una nuova finestra.

Server Definition: By IP address By name

IP Version: Version 6 Version 4

IPv6 Address Type: Link Local Global

Link Local Interface: FE1/2/1

Server IP Address/Name:

Engine ID: (0/64 Hexadecimal Characters Used)

Apply Close

Passaggio 3. Nel campo *Definizione server*, scegliere se specificare il motore remoto in base al relativo indirizzo IP o al nome:

- Per nome - Consente di specificare un nome di sito Web o di dominio.
- Per indirizzo IP - Per specificare l'indirizzo IP di un sito Web (esempio: 192.168.1.200).

Passaggio 4. Se si è fatto clic su **Per indirizzo IP** nel passaggio 3, fare clic sulla **versione 4** o sulla **versione 6** in base al tipo di indirizzo IP remoto (IPv4 o IPv6).

Passaggio 5. Se al passaggio 4 si sceglie **IPv6**, fare clic su uno dei pulsanti di opzione Tipo di indirizzo IPv6.

- Collegamento locale: l'indirizzo IPv6 identifica ogni host su un singolo collegamento di rete. Un indirizzo locale del collegamento non è instradabile e può essere utilizzato solo per la comunicazione nella rete locale.
- Globale — L'indirizzo IPv6 è un tipo di IPv6 unicast globale visibile e raggiungibile da altre reti.

Passaggio 6. Se per il tipo di indirizzo IPv6 si sceglie **Collega locale** al passaggio 9, scegliere l'interfaccia dall'elenco a discesa. Nell'elenco potrebbero essere visualizzati i prefissi di tutte le interfacce disponibili. Le interfacce possono essere configurate in interfacce IPv6. Per istruzioni dettagliate, consultare l'articolo [Configurazione dell'interfaccia IPv6 sugli switch impilabili serie Sx500](#).

Server Definition: By IP address By name

IP Version: Version 6 Version 4

IPv6 Address Type: Link Local Global

Link Local Interface: FE1/2/1

Server IP Address/Name: fe80::a9be:ef5a:c8ab:e310

Engine ID: 12340000000000000000 (20/64 Hexadecimal Characters Used)

Apply Close

Passaggio 7. Rispetto all'opzione selezionata al passaggio 3, immettere l'indirizzo IP o il nome di dominio del server nel campo *Indirizzo IP/Nome server*.

Passaggio 8. Nel campo *ID motore*, immettere l'ID del motore remoto associato all'indirizzo

IP o al nome di dominio immesso nel passaggio 7.

Passaggio 9. Fare clic su **Applica**.

Modifica ID motore SNMP

Passaggio 1. Accedere all'utility di configurazione Web e scegliere **SNMP > ID motore**. Viene visualizzata la pagina *ID motore*:

Engine ID

Local Engine ID: Use Default
 None
 User Defined (0/64 Hexadecimal Characters Used)

Remote Engine ID Table

<input type="checkbox"/>	IP Address	Engine ID
<input checked="" type="checkbox"/>	192.168.1.253	12340000000000000000
<input type="checkbox"/>	fe80::a9be:ef5a:c8ab:e310%fa1/2/1	12340000000000000000

Passaggio 2. Selezionare la casella di controllo desiderata e fare clic su **Modifica** per modificare un ID motore SNMP. Viene visualizzata una nuova finestra.

IP Address:

Engine ID: (20/64 Hexadecimal Characters Used)

Passaggio 3. (Facoltativo) Selezionare l'indirizzo IP dall'elenco a discesa Indirizzo IP di cui modificare l'ID del motore.

IP Address:

Engine ID: (20/64 Hexadecimal Characters Used)

Passaggio 4. Nel campo *ID motore*, immettere l'ID motore desiderato.

Passaggio 5. Fare clic su **Apply** (Applica) per salvare le modifiche.

Remote Engine ID Table	
<input type="checkbox"/> IP Address	Engine ID
<input type="checkbox"/> 192.168.1.253	16340000000000000000
<input type="checkbox"/> fe80::a9be:ef5a:c8ab:e310%fa1/2/1	12340000000000000000

Add... Edit... Delete

Nota: non è possibile modificare la definizione del server o la versione IP quando si modifica un mapping esistente. È necessario crearne uno nuovo per tali modifiche.

Eliminare un ID motore SNMP

Passaggio 1. Accedere all'utility di configurazione Web e scegliere **SNMP > ID motore**. Viene visualizzata la pagina *ID motore*:

Local Engine ID: Use Default
 None
 User Defined (0/64 Hexadecimal Characters Used)

Apply Cancel

Remote Engine ID Table	
<input checked="" type="checkbox"/> IP Address	Engine ID
<input checked="" type="checkbox"/> 192.168.1.253	12340000000000000000

Add... Edit... **Delete**

Passaggio 2. Se è necessario eliminare il mapping SNMP dalla tabella *ID motore remoto*, selezionare la casella di controllo appropriata e fare clic su **Elimina**.