

9. 在 **Community** 里输入你在步骤 5 中输入的 community names。
10. 勾选 **GetAllSubItems**。
11. 选择 **What** 右边的按钮，选择 **Private|Enterprise|lanmanager|lanmgr-2|server|svUserTable** 或者输入 **1.3.6.1.4.1.77.1.2.25**，如图 3-17 所示。

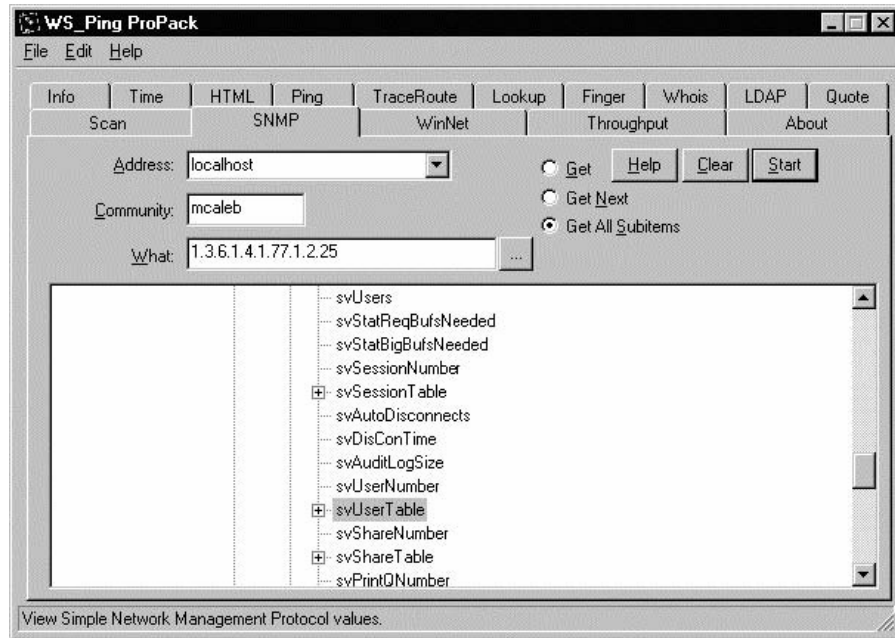


图 3-17 配置 SNMP 信息

12. 单击 **OK**，然后**开始**。
13. 如果收到了响应，说明你已经正确地配置了 SNMP。注意，该响应返回了所有的 Windows 2000 用户名列表。
14. 和你的搭档互换位置，并坐在各自的工作台上。互换位置代表你将从一台远程主机访问你自己的服务器。请选择谁是 Partner1，谁是 Partner2。
15. **Partner 2**:用你搭档的 **Ethereal** 开始捕捉信息包。
16. **Partner 1**:用 **ping ProPack** 查询你配置了 SNMP 的服务器。输入你的 IP 地址，必须输入你在前面实验配置好的 community names。现在，你是唯一知道你的公共名的人，而你的搭档并不知道。选择 **Get All Sub Items**。输入步骤 11 中的信息，单击 **OK**，然后**开始**。
17. **Partner 1**：告知你的搭档你已经成功地进行了查询。

18. **Partner 2** : 在你的搭档告知他已经进行了查询后, 用 Ethereal 读这些数据包。单击屏幕右上方开始箭头右边的 **End and View** 图标。单击 **Stop and View** 后, 可以看到已经捕捉到了数据包。

19. **Partner 2** : 在你查看捕获的数据包时, 单击第一个 **GetNextrequest** 数据包。如图 3-18 所示, 你会发现每个数据包都有一个叫 **community** 的区域, 该区域存有你的搭档用来保证 SNMP 安全的 **community names**。

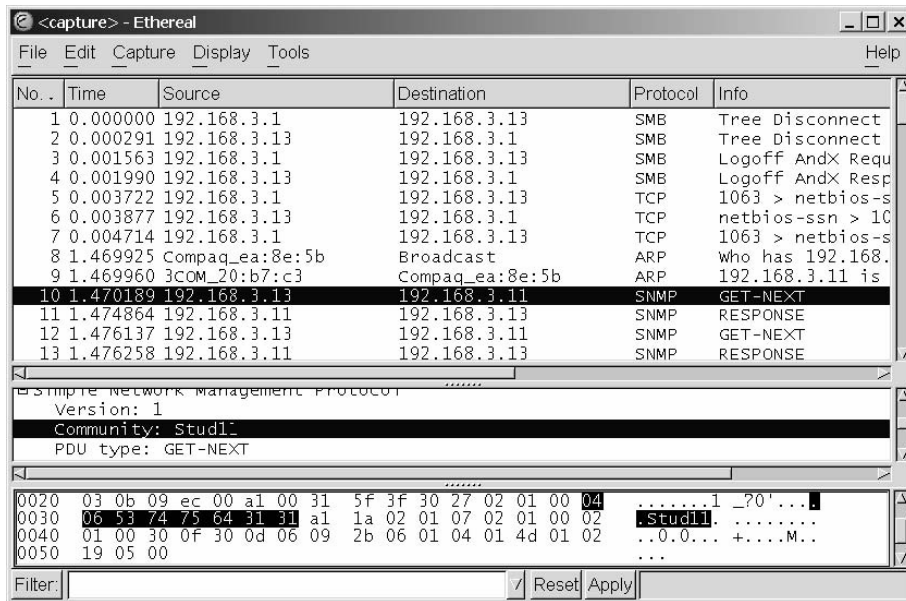


图 3-18 查看捕获信息

20. **Both partners**: 回到你们原来的位置。

21. **Partner 2**: 用 ping ProPack 实施对你搭档计算机的 SNMP 查询。

22. **Partner 2**: 单击 **Get Next** 按钮并在地址栏输入 **1.3.6.1.4.1.77.1.2.3**。

23. **Partner 2**: 单击 **Start**。

24. **Partner 2**: 你应该可以接收到 Windows 2000 正在运行的一大串服务列表。

25. **Partner 2**: 单击 **Start** 几次, 你可以看到本机正在提供的所有服务。

26. 如果时间允许, 可以和你的搭档互换位置重复几次实验。



虽然 ping ProPack 并不允许你运行 SNMP 的 set 命令, 但是根据你现有的信息, 可以对系统进行重新设置 (如可以关闭网络接口、重新设置路由跳计数等)。本实验是在自适应交换网络环境下进