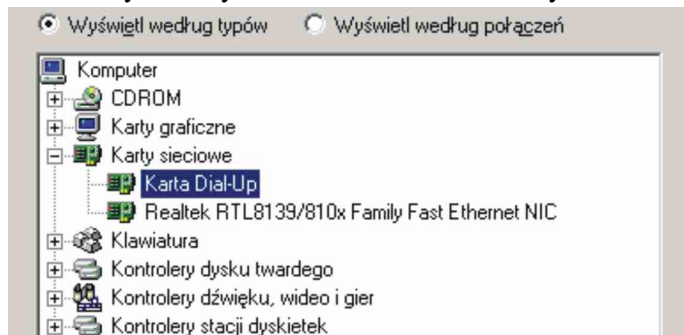


KONFIGURACJA KOMPUTERÓW DO DZIAŁANIA W SIECI LOKALNEJ

WINDOWS 2000/XP

Po zaciśnięciu kabli i włożeniu kart sieciowych do komputerów (najkorzystniej wkładać je do tych slotów PCI, które są najbardziej oddalone od złącza AGP (gniazdo na kartę graficzną), bo wtedy, najczęściej, system poprawnie przypisuje przerwania) włączamy komputer i wchodzimy do **MENADŻERA ZADAŃ** klikając prawym myszy na **MÓJ KOMPUTER** i wybierając **WŁAŚCIWOŚCI** i tam na zakładkę **SPRZĘT** i wybierając opcję **MENADŻER ZADAŃ**. Na liście urządzeń odnajdujemy kartę sieciową. XP najczęściej sam zainstaluje sterowniki, gdyż posiada bogatą bazę driverów (bazę sterowników) do kart sieciowych. Sprawdzamy tylko czy w miejscu gdzie jest karta sieciowa znajduje się tylko nazwa naszej karty, wszystkie inne **KARTY DIAL-UP** i temu podobne dziwactwa usuwamy, patrz rysunek 17. Być może komputer poprosi o ponowne uruchomienie, aby wprowadzić naniezione zmiany. Jeżeli taki komunikat uzyskasz na razie komputera nie restartuj, poczekaj



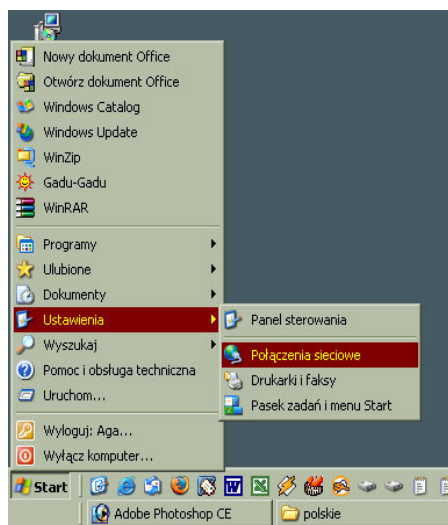
jeszcze chwilę, bo damy mu troszkę więcej powodów do restartu ☺

Po sprawdzeniu sterowników musimy nadać naszemu komputerowi adres IP oraz określić maskę sieci. W tym poradniku nie będę opisywał adresacji sieci TCP/IP gdyż poradnik ma pokazywać jak wykonać sieć w najprostszy sposób, bez wnikania

RYS. 17

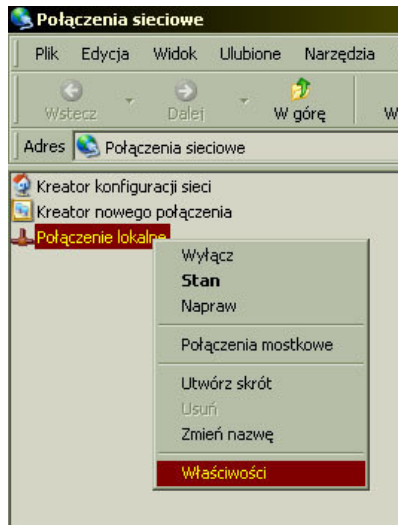
w szczególności, jak zbudować sieć, aby się cieszyć jej dobrodziejstwami. Jeżeli jesteś z tego powodu zdegustowany oznacza to że musisz sięgnąć po poważne pozycje z zakresu sieci, tutaj my uruchamiamy sieć bez wnikania w teorię. Cóż poradniki mają opisywać tylko praktyczne rzeczy, a teoriami zajmują się elementarze.

Wchodzimy do właściwości **POŁĄCZENIA LOKALNEGO** klikając **START/USTAWIENIA** i wybierając **POŁĄCZENIA SIECIOWE** (patrz rysunek 18 i 19), po czym klikami prawym na **POŁĄCZENIA LOKALNE** i wybieramy **WŁAŚCIWOŚCI**. Do ustawień tych można się również dostać bezpośrednio z ikonki **POŁĄCZENIA SIECIOWE** znajdującej się bezpośrednio na pulpicie, ale z mojej praktyki wynika, że często zdarza się, iż ikonki tej nie można na pulpicie znaleźć, a dlaczego? Proszę pytać Billa Gatesa, nie mnie...



RYS. 18

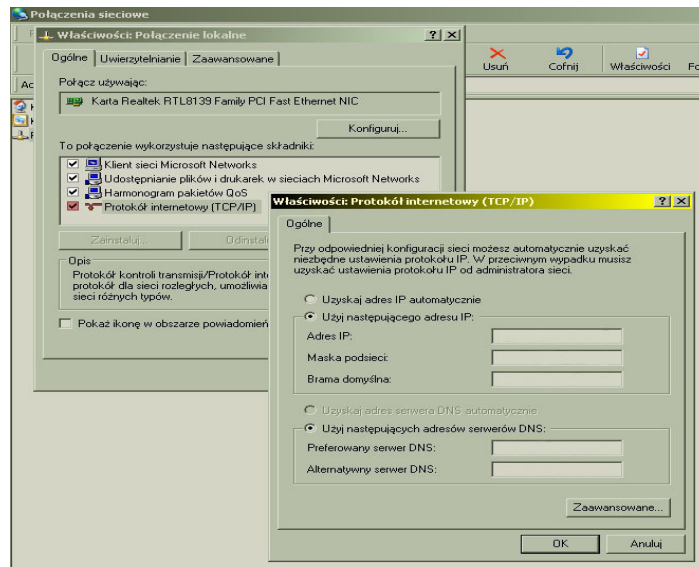
Kiedy wybierzesz już właściwości połączenia lokalnego musisz nadać swojemu komputerowi numer, zwany adresem IP (rysunek 20). Musisz wiedzieć że każdy komputer w Internecie ma swój unikalny numer (adres). To dzięki tym adresom komputery są w stanie ze



RYS. 19

maskaradą, a proces transmisji danych prze komputer pośredniczący nazywamy routingiem (czytaj routingiem, często w wielu książkach informatycznych ze słabym tłumaczeniem proces ten został nazwany trasowaniem). Komputer, który pośredniczy w dostępie do Internetu żargonowo nazywamy router'em, gateway'em, czy bramą sieciową. Funkcję routera często spełnia odpowiednio skonfigurowany komputer, jednak bardziej wydajne do tego celu są routery elektroniczne, z wyglądu przypominające switch czy hub, ale oczywiście z mniejszą ilością gniazd na wtyczki RJ45. Komputer za routerem jest pasywny, znaczy to,

sobą się komunikować i wymieniać dane. Adresy dzielimy na publiczne i prywatne. Publiczne to takie, których nie można stosować od tak sobie, są one przyznawane przez instytucje związane z telekomunikacją (nie będę wdawał się w szczegóły, wystarczy jak cię tylko wprowadzę w temat adresacji sieci komputerowych). Łączna pula takich adresów to 2^{32} pomniejszona o adresy prywatne. Adresy prywatne to adresy, które można stosować w swoich sieciach domowych, w firmach, szkołach i innych. Adresy prywatne stanowią pewną część adresów publicznych, ale są one wydzielone i nie spotkasz komputera w Internecie o adresie prywatnym, co nieznaczy, że komputery o takich adresach nie mogą korzystać z Internetu. Komputery z adresami prywatnymi są podłączane do Internetu za pośrednictwem innej maszyny, która już musi posiadać adres publiczny. Takie zamaskowanie komputera o adresie prywatnym przez komputer o adresie publicznym nazywamy



RYS. 20

że może tylko korzystać z dobrodziejstw Internetu, ale nie serwuje żadnych usług. Nie jest możliwe uzyskanie połączenia bezpośredniego do takiego komputera, bo w momencie, w którym byłby on wyszukiwany w światowej sieci po swoim adresie, to IP został by uznany za nieosiągalny gdyż jego adresu nie widać, jego adres (prywatny) jest tłumaczony (translacja) na adres publiczny przez router i widoczny on jest z Internetu pod adresem właśnie routera. Tylko maszyny o adresie publicznym są w stanie dokonywać połączeń bezpośrednich lub oferować różne usługi (serwować, i dlatego od tego serwery WWW nazywamy serwerami, bo serwują). Przy wyjaśnianiu zasad funkcjonowania sieci stosuje duże uproszczenia, aby nie komplikować zagadnienia. Takim uproszczeniem było napisanie, że komputer za routerem, serwerem nie może serwować usług. Jest to możliwe, ale wymagane jest, aby na routerze przekierować port, na którym dana usługa jest oferowana, co to port i jak go przekierować

opisze w części poświęconej konfiguracji routera na minidystrybucji Linuksa. Wracamy zatem do konfiguracji Wingrozy XP. Aby nadać komputerowi adres IP musisz kliknąć na **PROTOKÓŁ TCP/IP** i wybrać **WŁAŚCIWOŚCI**. Tam wyskoczy okienko jak na rysunku 20. Postaw kropkę obok **UŻYJ NASTĘPUJĄCEGO ADRESU IP** i wpisz tam np. adres IP: 10.0.0.1 a przy drugim kompie, który będzie podłączony do twojego komputera wpisz 10.0.0.2. Jak pewnie się domyślasz twój komputer będzie pierwszy w sieci, komputer kolegi drugi, ale nie ma to znaczenia, i tak będą one w sieci równorzędnie pracować. Część 10.0.0. to adres sieci, ostatnia literka to adres hosta (czyli komputera, tak w żargonie sieciowym nazywamy komputer w sieci) tylko razem: numer sieci i numer hosta tworzą właściwy adres IP. Fachowo adres sieci zapisuje się : 10.0.0.0- taki zapis oznacza adres sieci 10.0.0. (przy masce podsieci 255.255.255.0) zawsze przy podawaniu adresu sieci w miejsce numeru hosta wpisujemy 0. W obu komputerach wpisz tą samą maskę podsieci: 255.255.255.0 **Aby komputery się widziały i pracowały, bez dodatkowych czynności, w jednej sieci wymagane jest, aby numery sieci zgadzały się ze sobą we wszystkich komputerach, które tworzą sieć. Numer komputera może być dowolny z zakresu od 1 do 254.** Najlepiej stosuj się do tych wskazówek:

- pierwsze trzy cyfry w adresie IP niech będą takie same we wszystkich kompach w twojej sieci,
- niech to będą właśnie cyfry: 10.0.0. bo nie ma sensu abyś wiedział o klasach adresów IP i grupach adresów wydzielonych na użytek prywatny (pula adresów prywatnych), adresy zaczynające się cyfrą 10 są adresami prywatnymi i tyle wystarczy żebyś wiedział do prostego połączenia kilku komputerów,
- wpisując pamiętaj o kropkach i ich właściwym miejscu,
- numerek ostatni (numer hosta) musi być inny dla każdego komputera, nie może być w sieci dwóch komputerów o tym samym adresie IP,
- maskę podsieci wpisuj zawsze w postaci 255.255.255.0, maska pozwala systemowi operacyjnemu odróżnić część sieci od części hosta w adresie IP. Taka maska pozwala na połączenie do 254 komputerów, jeżeli mało to zastosuj maskę: 255.255.0.0 i we wszystkich kompach adresem sieci będzie pierwsze 2 cyfry, oczywiście muszą one być takie same we wszystkich maszynach, a adresem hosta będą kombinacje dwóch ostatnich cyfr. Wtedy możesz połączyć do jednej sieci prawie 65000 komputerów (mniej więcej),
- bramę domyślną i DNSy wpisujemy tylko wtedy, gdy w naszej sieci jest router udostępniający połączenie z Internetem, do zwykłego grania i wymieniaania plików między kilkoma połączonymi komputerami wystarczy jak wypełnisz tylko rubryczki **ADRES IP** i **MASKA PODSIECI**

Czyli np.:

Komputer1:

IP: 10.0.0.1

Maska: 255.255.255.0

Komputer2:

IP: 10.0.0.2

Maska: 255.255.255.0

Komputer3:

IP: 10.0.0.3

Maska: 255.255.255.0

I tak dalej aż do

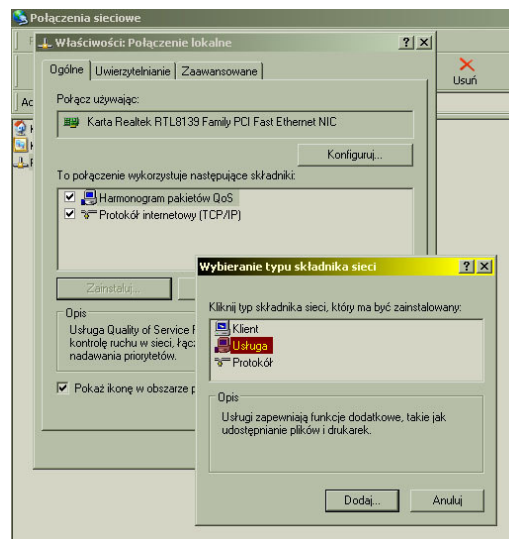
Komputer254:

IP: 10.0.0.254

Maska: 255.255.255.0

Jeżeli oczywiście masz tyle komputerów :)

Jak wpiszesz adresy IP i maskę to w sumie już powinny kompy ze sobą „gadać” jeszcze musisz tylko doinstalować sobie możliwość udostępniania plików i opcjonalnie drukarek, a robisz to klikając na przycisk **ZAINSTALUJ.....** i tam wybierając **USŁUGA** (jak na rysunku 21) i wciskając **DODAJ** i dalej wybierając **UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW I DRUKAREK W SIECI MICROSOFT...** Zrób tak abyś w okienku „ze składnikami wykorzystywanymi przez to połączenie” miał: **KLIENT SIECI MIKROSOFT NETWORKS, UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW I DRUKAREK** oraz **PROTOKÓŁ INTERNETOWY TCP/IP**, jeżeli w miejscu tym masz coś więcej to usuń to, bo wydaje mi się że jest to zbędne, przynajmniej ja mam tylko te trzy składniki i wszystko działa. Jak usunąć wybrany składnik? Zaznaczasz go i klikasz poniżej na **USUŃ**.



RYS. 21

Jeżeli czegoś ci brakuje to doinstaluj to klikając na **ZAINSTALUJ** i wybierając odpowiednio:

KLIENTA do doinstalowania **KLIENT SIECI MIKROSOFT NETWORKS**,
USŁUGA do doinstalowania **UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW I DRUKAREK...**
PROTOKÓŁ do doinstalowania **PROTOKÓŁ INTERNETOWY TCP/IP**.

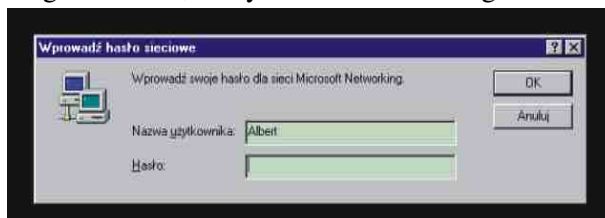
Wszystkie te składniki będziesz musiał wybrać spośród kilku zaoferowanych. Po dokonaniu wyboru, klikamy na **OK**, a nie na **Z DYSKU...**

Teraz opisze funkcje, jakie pełnią poszczególne składniki:

PROTOKÓŁ INTERNETOWY TCP/IP składnik ten zapewnia obsługę adresów IP w twoim systemie.

UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW I DRUKAREK... ten składnik zapewnia ci możliwość wymienia (przesyłania) plików między komputerami w sieci, albo drukowania na drukarce kolegi. Aby można było drukować dokumenty z twojego dysku na drukarce kumpla musisz najpierw u siebie dodać drukarkę kolegi u siebie w systemie. Nie podłączasz jej do siebie do kompa tylko wchodzisz do **START** potem **USTAWIENIA** i wybierasz **DRUKARKI**, po czym klikasz na ikonę **DODAJ DRUKARKE** i tam cię już kreator poprowadzi co dalej robić. Przy drukowaniu porostu pojawia ci się drukarka sieciowa klikasz drukuj i masz.

KLIENT SIECI MIKROSOFT NETWORKS składnik ten umożliwia załogowanie (dołączenie, podłączenie się) się tobie do waszej sieci. Podczas startu systemu, ten będzie wyświetlał tobie monit z prośbą o wpisanie loginu i hasła, służyć to ma właśnie logowaniu się twojego komputera do sieci. Możesz takiego monitu nie zobaczyć, jeżeli masz w opcjach logowania zaznaczone „zawsze zakładaj że do systemu będzie się logował.” Wtedy system twój będzie cię logował do waszej sieci automatycznie. W systemach starszych serii 95, 98 lub Millennium nie ma takiej



RYS. 22

opcji w związku z tym po każdym uruchomieniu będzie ci system pokazywał takie okienko jak na rysunku 22. Jeżeli nie będziesz się chciał załogować do sieci to kliknij na **ANULUJ** wtedy komputer będzie uruchomiony, ale nie będzie dostępny w waszej sieci. Po wpisaniu hasła i kliknięciu na **OK** dołączysz do waszej sieci z pełnymi możliwościami.

Jeżeli się już uporałeś z konfiguracją w obu komputerach musisz sprawdzić czy faktycznie komputery się ze sobą komunikują. W tym celu wejdź do **START**, wybierz **URUCHOM** i tam wpisz **cmd**, oczom twoim pokaże się konsola, wpisz tam wtedy regułę:

```
ping 10.0.0.2 /t
```

i wciśnij enter.

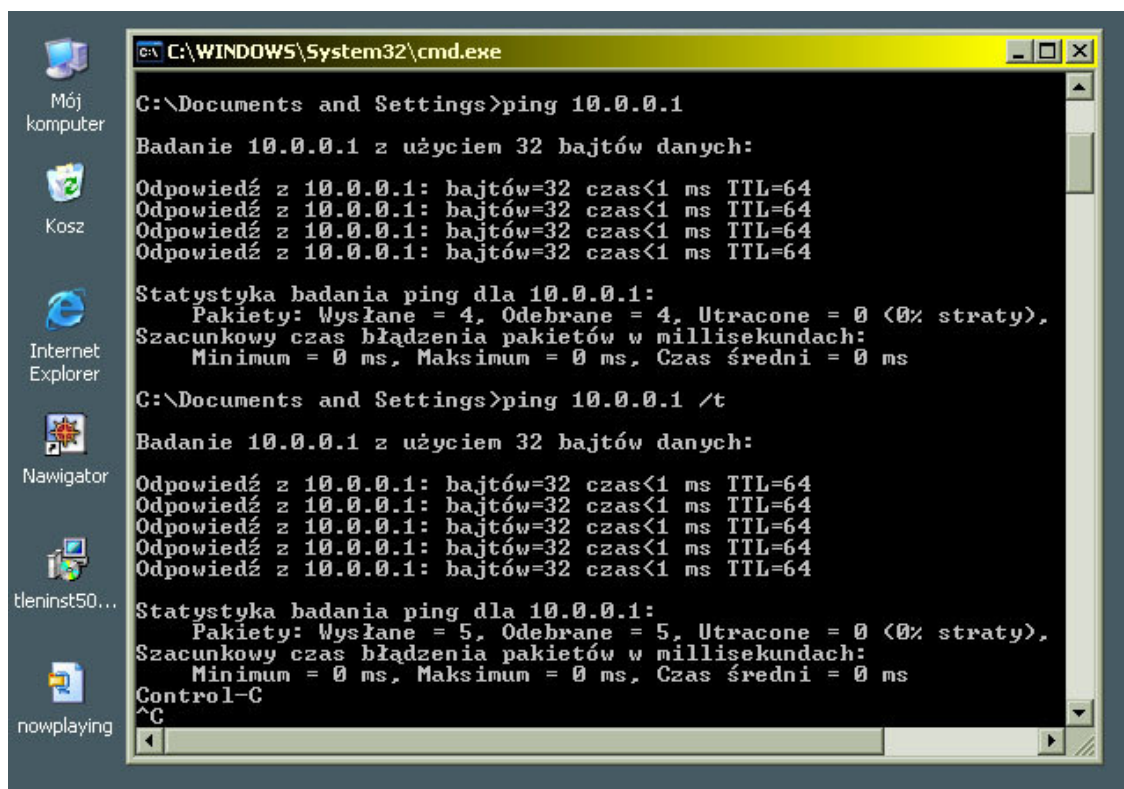
W miejsce 10.0.0.2 wpisz oczywiście adres komputera do którego chcesz sprawdzić połączenie. Argument **/t** oznacza, że polecenie będzie powtarzane w nieskończoność, można przerwać jego działanie przez wciśnięcie kombinacji klawiszy CTRL+C, wtedy też zostanie wyświetlone podsumowanie. Polecenie to wysyła porcje danych (fachowo taką porcję nazywamy pakietem) do komputera, którego adres wprowadziłeś w poleceniu, po czym czeka na odpowiedź tego komputera czy pakiet dotarł. Jeżeli pakiet dotarł i jeżeli twój komputer otrzymał odpowiedź to wyświetlona jest linijka, w której zapisany jest czas oczekiwania na taką odpowiedź (**czas<1 ms**), wielkość takiego pakietu (**bajtów=32**) i czas życia takiego pakietu (**TTL=64**). Jeżeli wyświetla ci się „*upłynął limit czasu żądania*” albo „*host nieosiągalny*” to już wiesz że coś jest nie tak. Wtedy należy sprawdzić jeszcze raz konfigurację obu systemów, sprawdzić kabel, czy nie ma zwarć, (możesz się przejść z tym kablem do pobliskiej kafejki internetowej i poprosić o sprawdzenie, oni powinni mieć choć prosty tester takich kabli), częstą przyczyną zaniku komunikacji w starych komputerach ze starymi systemami jest np. brak przydzielonego przerwania dla karty sieciowej, wtedy spróbuj zamienić miejscami kartę sieciową w slotcie PCI, nieraz pomaga. Jednak na ogół nie ma problemów z takimi rzeczami.

Wydanie polecenia:

```
ping 10.0.0.2
```

spowoduje wysłanie tylko 4 pakietów i automatyczne podsumowanie testu i zakończenie polecenia.

Jak to wygląda zobacz na rysunku 23.



```
C:\WINDOWS\System32\cmd.exe
C:\Documents and Settings>ping 10.0.0.1
Badanie 10.0.0.1 z użyciem 32 bajtów danych:
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Statystyka badania ping dla 10.0.0.1:
  Pakiety: Wysłane = 4, Odebrane = 4, Utracone = 0 (0% straty),
Szacunkowy czas błędzenia pakietów w milisekundach:
  Minimum = 0 ms, Maksimum = 0 ms, Czas średni = 0 ms
C:\Documents and Settings>ping 10.0.0.1 /t
Badanie 10.0.0.1 z użyciem 32 bajtów danych:
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Odpowiedź z 10.0.0.1: bajtów=32 czas<1 ms TTL=64
Statystyka badania ping dla 10.0.0.1:
  Pakiety: Wysłane = 5, Odebrane = 5, Utracone = 0 (0% straty),
Szacunkowy czas błędzenia pakietów w milisekundach:
  Minimum = 0 ms, Maksimum = 0 ms, Czas średni = 0 ms
Control-C
^C
```

RYS. 23

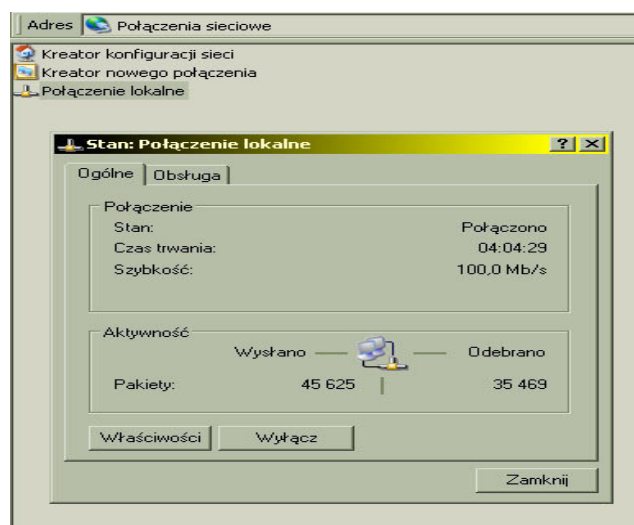
Jeżeli chcesz monitorować stan połączenia na bieżąco to włącz sobie sygnalizację połączenia na pasku zadań, obok zegarka. Włącza się to we właściwościach połączenia lokalnego (rys 20, 21) na dole okienka wyświetlającego składniki połączenia jest opcja i jak obok niej postawisz „ptaszka” to będziesz miał coś takiego jak na rysunku 24.



Jeżeli już jesteśmy przy właściwościach połączenia lokalnego i jego monitorowaniu to napisze od razu, w jaki sposób można sprawdzić, o jakim adresie IP jest dany komputer oraz zobaczyć statystyki połączenia. W tym celu znajdź

RYS. 24

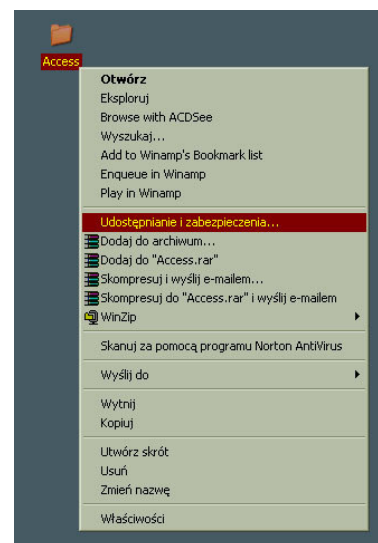
w otoczeniu sieciowym ikonę **POŁĄCZENIA SIECIOWE**, ale tym razem nie klikaj na niej prawym myszy tylko kliknij na niej dwa razy lewym myszy, jeżeli to zrobisz oczom twoim ukaże się okienko jak na rysunku 25. Na zakładce **OGÓLNE** zamieszczona jest charakterystyka połączenia i aktywność na łączu. Przejdź na zakładkę **OBSŁUGA** i tam będziesz miał adres IP jakiego używa komputer w sieci.



Mamy wszystko gotowe, teraz przydałoby się, aby zacząć wymianą plików z kolegami. Wymieniać plik w sieci lokalnej możesz na trzy sposoby zależnie od praw dostępu. Możesz udostępnić plik, np. mp3 z prawem odczytu, z pełnym dostępem lub z dostępem na hasło. Dostęp tylko do

RYS. 25

odczytu umożliwia skopiowanie albo odtwarzanie muzyki z twojego dysku, pełny dostęp daje możliwość, kopiowania, usuwania oraz wgrywania na twój dysk innych plików, dostęp na hasło daje uprawnienia do korzystania z udostępnionego pliku dopiero po wpisaniu hasła. Zaczynamy zatem.

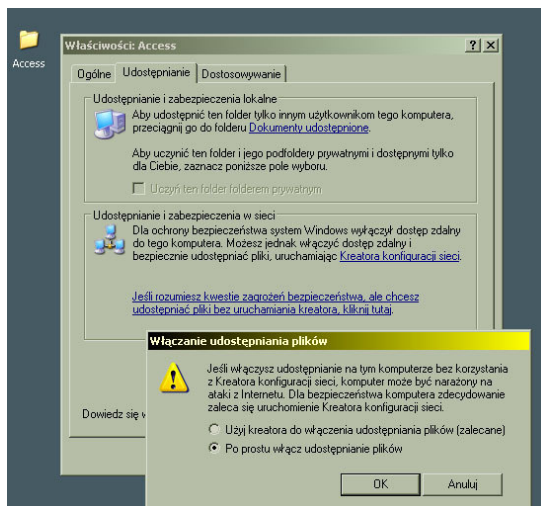


To całe udostępnianie jest banalne. Po prostu kliknij prawym myszy na folder, który chcesz udostępnić i z rozwiniętego menu wybierz **UDOSTĘPNIANIE I ZABEZPIECZENIA...** (patrz rysunek 26). Można to zrobić też wchodząc do **WŁAŚCIWOŚCI** danego folderu i przechodząc z zakładki **OGÓLNE** na zakładkę **UDOSTĘPNIANIE**, wynikiem będą te same opcje konfigurowania udostępniania po LANie (LAN to z ang. Local Area Network, czyli sieć lokalna). Nim będę omawiał dalej tą kwestię kilka słów wyjaśnień. W win 95/98, ME udostępnianie jest proste i banalne i jeżeli opanujesz udostępnianie w XP poradzisz też sobie w starszych

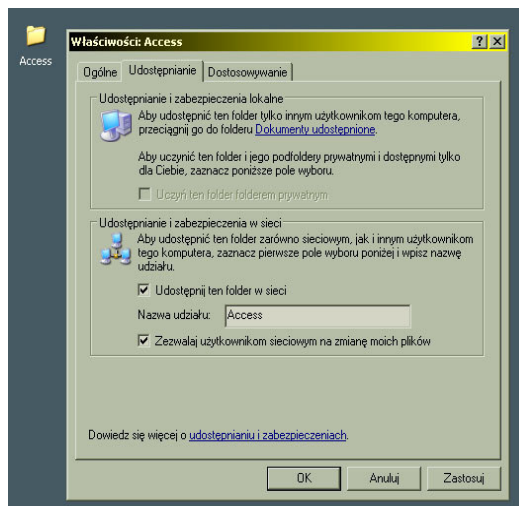
RYS. 26

systemach Windows. Niestety w Windows 2000 i XP Microsoft ciut namieszał. Skomplikowali całą procedurę udostępniania, dodając do tego zaawansowane opcje

zabezpieczeń. W XP można je obejść ustawiając jedną opcję w ustawieniach folderów. Włącz jakiś folder, na samej górze kliknij **NARZĘDZIA** wybierz **OPCJE FOLDERÓW** i zakładkę **WIDOK** (rysunek 27) tam w okienku poniżej postaw „ptaszka” obok **UŻYJ PROSTEGO**

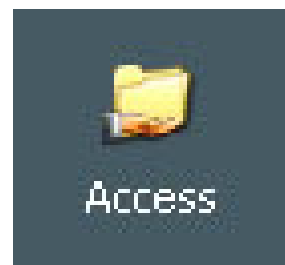


RYS. 27



RYS.28

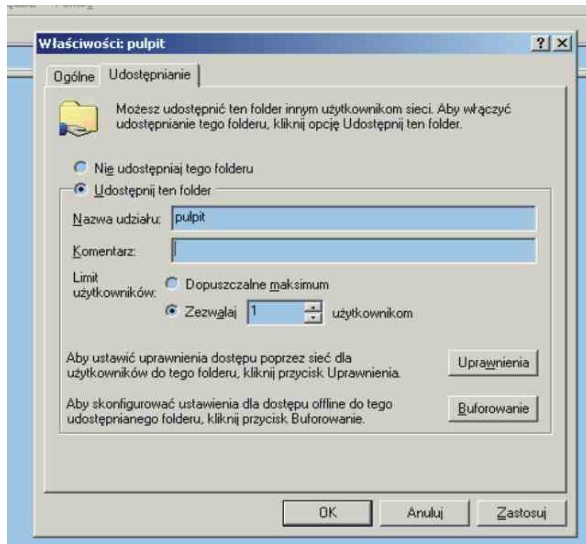
UDOSTĘPNIANIA PLIKÓW (zalecane). O ile rozwiązuje to sprawę z XP o tyle w 2000 mamy ten problem nadal, ale opiszę jak go rozwiązać zaraz po opisaniu udostępniania w XP. Wracamy zatem do dalszej części udostępniania, po kliknięciu na udostępniany folder prawym myszy i wybraniu Udostępniania i zabezpieczeń... widzisz okienko jak na rysunku 28, klikasz w nim na **JEŚLI ROZUMIESZ KWESTIE ZAGROŻEŃ BEZPIECZEŃSTWA ALE CHCESZ UDOSTĘPNIĆ PLIKI BEZ URUCHAMIANIA KREATORA, KLIKNIJ TUTAJ** wyskoczy ci wtedy kolejne okienko widoczne również na rysunku 27. Zaznaczasz na nim kropkę obok **PO PROSTU WŁĄCZ UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW** i klikamy OK. Oczom twoim ukarze się kolejne okno gdzie musisz zaznaczyć „ptaszkiem” obok **UDOSTĘPNIJ TEN FOLDER W SIECI**, poniżej wpisać nazwę, pod jaką ma występować w sieci. Na dole jest jeszcze jedna opcja: **ZEZWAŁAJ UŻYTKOWNIKOM SIECIOWYM NA ZMIANĘ MOICH PLIKÓW** to oznacza że dajesz pełny dostęp do udostępnianego zasobu, odznacz go żeby tak nie było, chyba, że chcesz, aby ci ktoś coś usunął :) Jeżeli wszystko będzie wporządku to po zastosowaniu zmian w ustawieniach wygląd folderu udostępnianego zmieni się na taki jak na rysunku 29. Natomiast, jeżeli ty będziesz chciał coś ściągnąć od kolegi, a on ci coś udostępnił to szukaj tego w otoczeniu sieciowym albo w eksploratorze windows.



RYS. 29

udostępnianego zasobu, odznacz go żeby tak nie było, chyba, że chcesz, aby ci ktoś coś usunął :) Jeżeli wszystko będzie wporządku to po zastosowaniu zmian w ustawieniach wygląd folderu udostępnianego zmieni się na taki jak na rysunku 29. Natomiast, jeżeli ty będziesz chciał coś ściągnąć od kolegi, a on ci coś udostępnił to szukaj tego w otoczeniu sieciowym albo w eksploratorze windows.

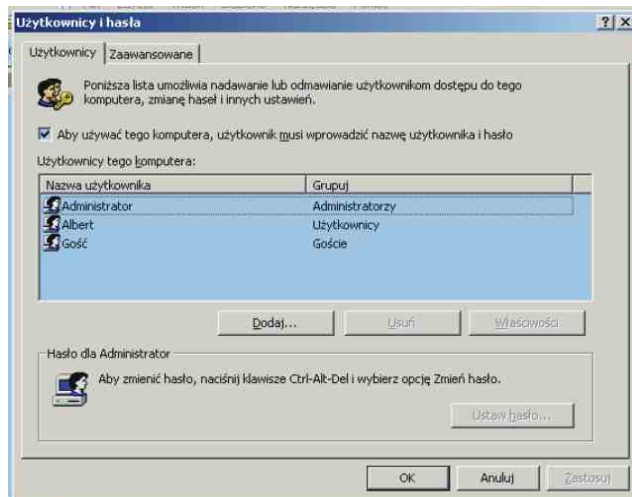
Sprawa z udostępnianiem plików w Windows 2000 jest nieco inna. System ten wymaga, aby każdy udostępniany zasób miał swojego użytkownika i hasło. Prościej: każdy udostępniany folder musi być udostępniony dla określonego użytkownika z naszej sieci lokalnej i o określonym hasle dla tego użytkownika. Czyli sprawa wygląda tak: chcemy udostępnić coś to musimy nadać prawa dostępowe dla konkretnego użytkownika (dla konkretnej jego nazwy w sieci) i dla jego hasła. Jeżeli np. nie ma tego kogoś w sieci, bo jeszcze kompa nie włączył a chcemy mu coś udostępnić to dodajemy dodatkowe konto w naszym systemie i dajemy hasło. Zaznaczamy, aby miał ograniczone uprawnienia, po czym przy udostępnianiu zasobu nadajemy mu uprawnienia do korzystania z tego zasobu i oznaczamy jakie. Wtedy kolega jak załoguje się do naszej sieci (logowanie do sieci to właśnie okno z rysunku 22 w systemach



RYS. 30

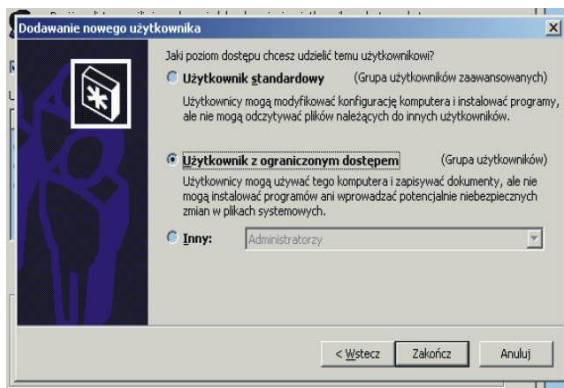
pozwole to im na automatyczne korzystanie z twoich udostępnień, albo możecie się umówić, że zawsze, kiedy ludzie korzystający z Windows 2000 będą udostępniać foldery innym w sieci będą nadawać użytkownika o nazwie: **Albert** i bez żadnego hasła, wtedy koledzy wiedząc o tym będą się przelogowywać chcąc sobie coś od ciebie zassać. Jeżeli wydaje ci się to troszke zawiłe to teraz zrobimy to krok po kroku z obrazkami ;).

Po wejściu do ustawień udostępniania zobaczysz okienko jak na rysunku 30. Postaw kropkę obok **UDOSTĘPNIJ TEN FOLDER**, jak chcesz to wpisz mu nazwę, pod jaką będzie występował w sieci, możesz również opatrzyć go stosownym komentarzem. Poniżej



RYS. 31

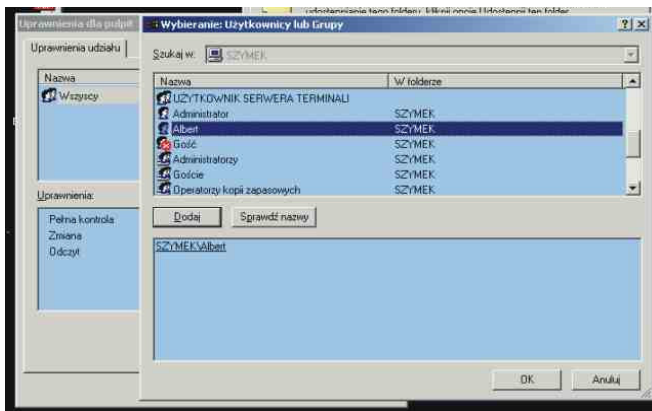
określ limit użytkowników, którzy mogą być na raz mogą korzystać z twoich udostępnionych zasobów. Teraz najważniejsze. Nim to zrobisz musisz najpierw dodać nowe konto u siebie w systemie. Wejdź do **PANELU STEROWANIA**, a tam do **UŻYTKOWNICY I HASŁA** patrz rysunek 31. Kliknij na **DODAJ** i otworzy ci się okno dodawania użytkownika. Wpisz mu tylko nazwę, no chyba że ci się chce wpisywać resztę :), klikamy **DALEJ** po czym podajemy hasło dla niego, możesz nie



RYS. 32

dla ludzików bo nie muszą go wpisywać. W ostatnim oknie dla bezpieczeństwa zaznacz kropkę obok **UŻYTKOWNIK Z OGRANICZONYM DOSTĘPEM**.

95/98/ME) i nadal nie będzie mógł korzystać z udostępnionego zasobu to musi kliknąć **START**, po czym wybrać **WYLOGUJ...** i wpisać w to właśnie okienko z rysunku 22 użytkownika którego ty dodałeś do swojego systemu i hasło jakie mu przypisałeś, po czym bez problemu będzie mógł korzystać z udostępnionego przez ciebie zasobu. Widać, więc że w Windows 2000 udostępniasz plik dla konkretnego użytkownika sieci a korzystanie z tego wymaga uwierzytelniania nie tak jak w 9x/ME, że od razu dla wszystkich udostępniasz. Możesz sobie dodać do swojego Windows 2000 od razu wszystkie nazwy userów pod jakimi logują się koledzy do waszej sieci,



RYS. 33

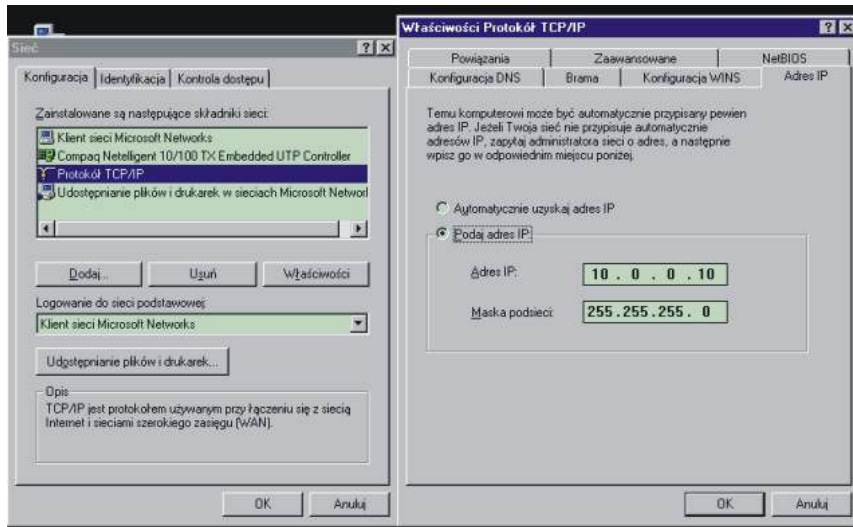
WSZYSCY, tak, aby pozostał jedynie użytkownik, którego dodałeś. Zaznacz go (podświetl) i na dole określ wedle uznania „ptaszkami” jego uprawnienia w korzystaniu z udostępnianego zasobu.

To wszystko, wiesz już jak udostępniać i konfigurować sieć pod Windows XP i 2000, dla ścisłości powiem że cały proces opisywałem korzystając ze zdjęć z Windows XP ale nie będziecie mieć problemów z 2000 kiedy będziecie się wzorować na XP ;). Na zakończenie pokaże wam jeszcze jak zmienić nazwę swojego komputera, która jest wyświetlana w otoczeniu sieciowym u innych użytkowników. Aby to zrobić kliknij prawym na **MÓJ KOMPUTER** i wybierz **WŁAŚCIWOŚCI**, po czym wybierz zakładkę (w Windows 2000) **IDENTYFIKACJA SIECIOWA** lub **NAZWA KOMPUTERA** (Windows XP). W Windows 2000 kliknij na **WŁAŚCIWOŚCI** i tam sobie zmień nazwę. W Windows XP kliknij na **ZMIENŃ..** i tam wpisz co chcesz ;)

Zakończamy dodawanie użytkownika i wracamy do udostępnianego zasobu rysunek 30. PO nazwaniu udostępnionego zasobu i określeniu ilu użytkowników może z niego na raz korzystać kliknij na **UPRAWNIENIA** i tam kliknij na **DODAJ** pokaże ci się okienko jak na rysunku 33, służy ono do dodania użytkownika do korzystania z tego folderu, a o to nam chodzi. Znajdź dodanego przed chwilą użytkownika i kliknij **DODAJ** i **OK**. Teraz usuń grupę

WINDOWS 95/98/ME

W zasadzie to konfigurowanie sieci w systemach Windows jest niemal wszędzie takie samo. Niemal tak samo udostępnia się zasoby innym w sieci (tylko w Windows 2000 może to być nieco skomplikowane) i w prawie w tych samych miejscach w systemie należy szukać narzędzi do konfiguracji sieci. Jeżeli nauczysz się konfigurować sieć, w chociaż jednym Windows'ie to będziesz to potrafił robić we wszystkich. Nie będę opisywał konfiguracji sieci



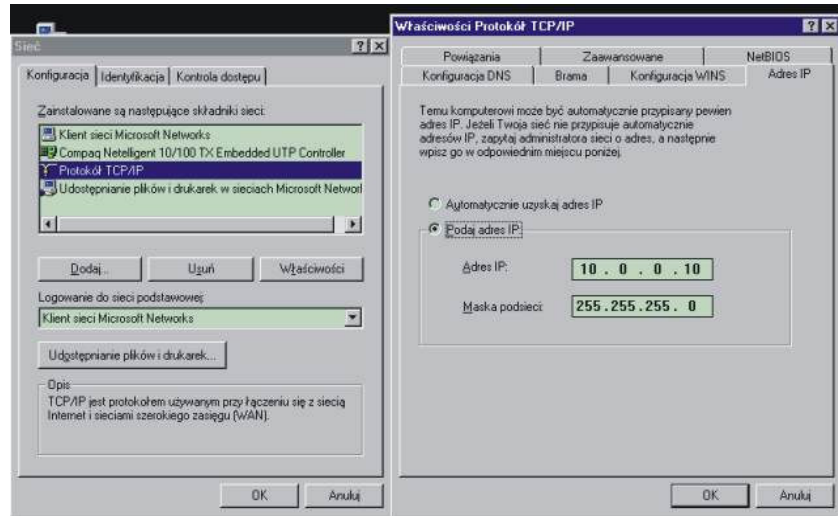
w Windows 95, bo rzadko, kto go teraz używa, a jeżeli nawet to wystarczy, że przeczyta sobie opis konfiguracji Windowa 98, stąd w tytule rozdziału 95 widnieje. Podczas konfiguracji wielokrotnie system może wołać płytkę instalacyjną lub chcieć uruchomić komputer ponownie w celu zmian, ja tego już nie będę poruszał

RYS. 34

w tym dokumencie, bo zakładam, że czytać umiesz i poradzisz sobie z jakże wieceeeeeelkim problemem ☺ To tyle słowem wstępu, bierzmy się za robotę!

Po zainstalowaniu karty sieciowej przejdź do Menadżera Urządzeń (prawym myszy na

Mój Komputer i tam wybierz Właściwości, po czym przejdź do Menadżera Zadań) i sprawdź czy w miejscu gdzie powinna być karta sieciowa znajduje się tylko ona czy jest jeszcze obok Karta Dial-Up, jeżeli jest to usuń ją tak żeby tylko pozostała karta sieciowa nazwana sprzętowo. Karta Dial-Up jest nam w systemie niepotrzebna i



RYS. 35

nigdy nie będziemy korzystać w LANie z dobrodziejstw tych sterowników, więc z czystym sumieniem możemy ją usunąć, aby nie była przyczyną niepożądanych konfliktów. Teraz przejdź na Pulpit i tam znajdź ikonę z Otoczeniem Sieciowym, jeżeli zdarzyłoby się tak, że nie ma tej ikony na pulpicie to należy jej szukać w Panelu Sterowania (Start/Ustawienia/Panel Sterowania). Klikamy prawym myszy na tej ikonie i wybieramy Właściwości, po czym

oczom naszym ukazuje się coś podobnego jak widać na rysunku 34. Wpisujemy adresy IP i maskę podsieci kierując się wiedzą zdobytą przy czytaniu o konfiguracji Windows 2000/XP. Po wykonaniu tej czynności należało by coś udostępnić kolegom ;) Udostępnianie w Windows 9x/Me jest najprostsze na świecie. Zwyczajnie klikamy prawym na udostępniany folder z manu wybieramy **UDOSTĘPNIANIE** i w oknie, które wyskoczy zaznaczamy właściwe pozycje, jak coś jest nie jasne to odsyłam kilka stron wyżej do opisu udostępniania w Windows 2000/XP. Aby ułatwić wam zadanie załączam rysunek 35. Aby zmienić nazwę komputera w sieci wystarczy we właściwościach kliknąć na zakładkę **IDENYFIKACJA** i tam wpisać co potrzeba. Życzę miłego użytkowania ;)