

# Verbindungen zu Netzer

## Verbindungsdaten

Als Anlaufpunkt muss zunächst der Netzer im Netzwerk lokalisiert werden. Wesentlich ist dabei die IP-Adresse oder der Name des Netzers. Genauereres dazu findet sich in der Rubrik [start](#).

Desweiteren wird zwischen drei Verbindungspunkten auf einem Netzer unterschieden:

Anlaufpunkt	Standardport
Webseiten	80
GPIO-Server	65000
Serieller Server	64000

Alle Standardports können beliebig geändert werden.

## Mittels Terminalprogramm

Oft muss nur schnell eine serielle Verbindung getestet werden. Dann empfiehlt es sich, eine Verbindung mit einem Terminalprogramm zum seriellen Port aufzubauen.

## Unter Windows

Unter Windows steht mit Hypterminal ein Programm zur Verfügung, womit Verbindungen über TCP/IP aufgebaut werden können.



Bei Verwendung von **com0com** und den im com0com-Paket enthaltenen **com2tcp** kann jedes beliebige Terminalprogramm verwendet werden. Es müssen also nicht zwingend Telnet- oder TCP/IP-Sockets verwendet werden. Das ist insbesondere dann wichtig, wenn binäre Daten empfangen und

versendet werden sollen.

com2com richtet ein Paar virtueller COM-Ports ein, welche dann intern miteinander verbunden sind. Diese heißen z.B. CNCA0 und CNCB0. Ein Terminalprogramm kann beispielsweise mit CNCA0 verbunden werden. Gesendete Zeichen sind auf CNCB0 sichtbar, auf CNCB0 gesendete Zeichen werden im Terminalprogramm empfangen.

Mittels com2tcp kann an CNCB0 eine TCP/IP-Verbindung mit dem Netzer gebunden werden.

Diese [Anleitung](#) (in Englisch) beschreibt wichtige Details zur Installation und Handhabung.

## Verbindungsaufbau mit com2tcp

1. Kommandozeile öffnen (Start-Menü, Ausführen, dann cmd eingeben)
2. Eingabe:

```
com2tcp --ignore-dsr \\.\CNCA0 ne2c3d9f.local 64000
```

Daten entsprechend anpassen. Anstatt des Namens kann auch die IP-Adresse des Netzers verwendet werden.

From:

<http://mobacon.de/dokuwiki/> - **MoBaCon**

Permanent link:

<http://mobacon.de/dokuwiki/doku.php?id=de:netzer:connection&rev=1326462902>

Last update: **2025/06/11 20:43**

