

Para crear un camino virtual entre un cliente y un servidor, en Internet, cuando llegue un paquete de alguno de los dos extremos a un enrutador, este decidiría por cuál de las interfaces de salida reenviar el paquete y guardaría los siguientes datos en una tabla:

1. IP de la máquina origen.
2. IP de la máquina destino.
3. Interfaz por la que entró el paquete.
4. Interfaz por la que salió el paquete.

Si un paquete tiene los mismos primero y segundo datos, pero el tercero es distinto, cuando llegue a un enrutador, eso significa que se hizo un ciclo, por lo cual, no se continuaría con la creación del camino virtual, el enrutador retornaría un error, por la interfaz que entró el paquete y guardaría el error en una bitácora, con el fin de que luego sea revisada por un administrador de la red.

Para saber en todo momento, por cuál interfaz de salida reenviar un paquete, el enrutador tomaría todas las interfaces dirigidas hacia la misma máquina destino, que tiene registradas y le enviaría un paquete, a cada uno de los enrutadores vecinos, a través de las interfaces de salida correspondientes, con el fin de que cada uno de esos enrutadores conteste. Luego se calcularía el tiempo de respuesta más rápido (medido desde el momento en que salió el paquete, hasta el momento en que regresó) y se guardaría la información, con el fin de utilizarla en posteriores redireccionamientos. Este proceso se repetiría constantemente, con el fin de manejar, en todo momento, la distribución de cargas en la red.

El trabajo de agregar un destino alternativo a una dirección IP, en un enrutador, se podría hacer manualmente, tratando siempre que los caminos se dirijan hacia el Norte, el Sur, el Este o el Oeste, hasta llegar al destino. (O bien, Noreste, Noroeste, Sureste, Suroeste, etc...).

Los caminos virtuales se podrían borrar automáticamente, después de unas cuantas horas de no ser utilizados.