Projet de 2ème Année :

W.A.N Party 2016



Equipe Technique :

Florian Caliz

Benjamin Calvet

Paul Gallo

Laura Piano

Sommaire :

1. Introduction :
   1. Contexte.
   2. Objectifs.
   3. Coordination.
2. Planification du projet :
   1. Répartition des tâches à effectuer.
   2. Dates Importantes.
   3. Réunions.
3. Développement du projet :
   1. Présentation de l’infrastructure réseau.
   2. Inventaire du matériel disponible.
   3. Mise en place de l’infrastructure interne (L.A.N).
      1. Solutions alternatives et innovations.
   4. Tests sur l’infrastructure réseau externe (W.A.N).
   5. Divers.
4. Exécution du projet « The D-Day ».
   1. Organisation.
   2. Mise en place de la baie et opérations de dernière minute.
   3. Supervision des flux.
   4. Problèmes Rencontrés.
5. Conclusion.

Introduction :

Contexte :

La **WAN party** est un événement organisé par tous les Instituts Universitaires Technologiques enseignants la spécialité Réseaux et Télécoms en France. Elle fut créée en 2013 par un groupe d’étudiants qui souhaitaient créer une L.A.N (Local Area Network) à l’échelle nationale, où des personnes extérieures pourraient venir dans les établissements pour participer et s’affronter dans des tournois de jeux vidéo en ligne. Le terme W.A.N signifie Wide Area Network, en d'autres termes, réseau étendu sur une grande zone où tous les IUTs de France formeraient un vaste réseau comme illustré ci-dessous (Fig. 1) ainsi cet évènement nécessite la mise en place d’un vaste réseau afin de relier tous les établissements entre eux. Le rôle des étudiants est de mettre en place ce réseau et de veiller à ce qu'il fonctionne parfaitement le jour J.

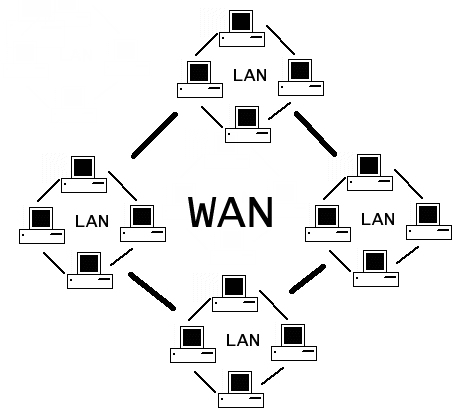


Fig. 1

C’est à la fois un projet avec une durée de préparation plutôt courte et qui exige un soin tout particulier quand à la sécurité. Dans un tel évènement, les machines physiques ne sont pas la seule préoccupation il faut également gérer le côté « humain », partie prise en charge par les étudiants de 1ère Année. Outre le fait d’héberger un événement de type “gaming”, la W.A.N party est devenue une journée de promotion pour l'IUT, en effet des lycéens et collégiens viennent participer, et peuvent ainsi visiter poser des questions sur les formations dispensées au sein de notre département.

Objectifs :

L’objectif principal est de permettre le bon fonctionnement de la topologie réseau évoquée plus-haut et ainsi de proposer aux joueurs un environnement correct pour les activités qui leurs seront proposées durant cette journée.

Il en découle des objectifs secondaires cités ci-dessous :

Coordination avec les autres I.U.Ts R&T pour préparation de la W.A.N (PHP, LDAP, monitoring).

Effectuer des tests sur des maquettes.

Faire une répétition générale le jeudi 10 mars (à j-2).

Assurer l’intercommunication inter-IUT le jour J et gérer les rotations des matchs durant l’évènement.

Réduire au strict-nécessaire la consommation de bande passante.