

## I1.1 & I1.2 Installation et rédaction de la procédure d'un système.

*Dans le cadre de mes activités annexe de l'université, je gère un serveur de jeux et je le maintient à jour pour une utilisation journalière d'une dizaines de personnes.*

*Dans l'optique de faciliter l'installation, j'ai entrepris d' écrire un document procédant au étapes permettant la connexion à mon serveur. Ayant mis en fonctionnement le serveur et été l'aide première pour les utilisateurs en cas de problème, je trouvais intéressant d'en parler pour justifier la compétence liée.*

### Introduction :

Le premier outils permettant le serveur, est un outils qui crée des sessions utilisateur et fait l'interfaçage entre BeamNG (le jeux) et le réseaux

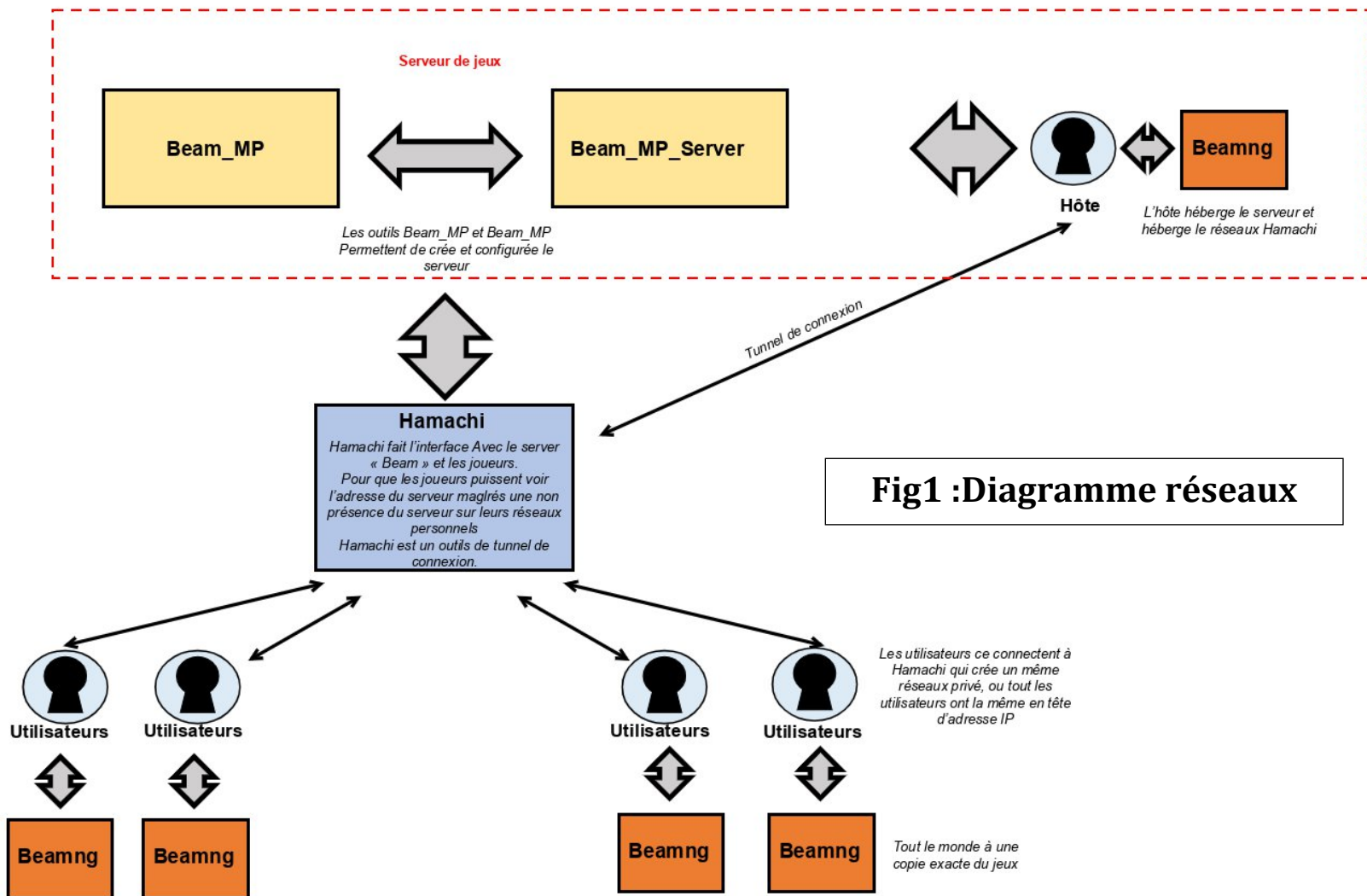
- L'outil ce nomme BeamMP\_Multiplayer

Ensuite le serveur, pour enregistrer les valeurs du serveur et de maintenir une session pour tout les utilisateurs, Il lui faut un Hote.

- L'outil permettant l'Hote ce nomme : BeamMP\_Server

Enfin, pour que le serveur puisse communiqué les information à chaque utilisateurs, il lui faut pouvoir atteindre chaque adresse et ports de chaque utilisateurs

- L'outil permettant un reseaux privé simulé : Hamachi



## Procédure de Création et de Maintenance d'un Serveur BeamMP

Ce document présente la procédure complète pour créer, configurer et maintenir un serveur BeamMP, dans une configuration avec Hamachi.

Prérequis :

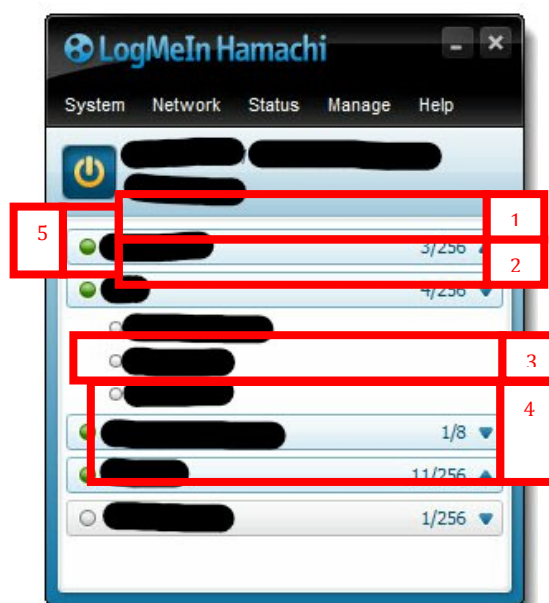
- Fichier BeamNG
- Fichier BeamMP
- Fichier BeamMP\_Server (Pour l'Hôte)
- Compte multijoueur BeamMP
- Logiciel Hamachi avec session administrateur sur Windows

**La premiere partie sera consacrée à l'installation du serveur, sinon, en tant qu'utilisateur du serveur, prendre en compte chapitre 1 ;2 ;7**

**Etape1** - Installation du serveur :

Créer un réseaux privé avec le logiciel Hamachi.

Créer un compte Hamachi et crée un réseau en definissant le nom et le mot de passe puis rejoindre le réseaux.



1	Adress IP v4 / Adress IPv6
2	Nom de l'Hôte
3	Nom du reseau privé
4	Nombre d'utilisateur
5	Connexion/Déconnexion du réseaux Privé
6	Barre de configuration

## Étape 2 - Création de compte BeamMP Player

- Télécharger le fichier BeamMP sur le site BeamMP Multiplayer et lancer le une première fois
- Se connecter à son compte multijoueur via le logiciel BeamMP (Compte préalablement créée sur le site Beamp Multiplayer.

## Etape 3 – Création de clef Serveur

- Se connecter au Keymaster avec son compte Discord (Clef crée via le site BeamMP Multiplayer / Mon Compte/ Mes clefs)
- Ne jamais partager cette clé (elle agit comme un mot de passe)

## Etape 4 – Configuration du serveur

- Crée un dossier pour le serveur (Idéalement en racine des fichiers du jeux)
- Télécharger l'exécutable BeamMP-Server.exe depuis le site officiel
- Placer BeamMP-Server.exe dans le dossier du serveur crée.
- Lancer BeamMP-Server.exe une première fois pour générer les fichiers nécessaires
- Dans les fichier généré, Le fichier ServerConfig.toml est généré.
- Ouvrir ServerConfig.toml avec un éditeur de texte pour éditer les informations du serveur :
  - Coller la clé d'authentification (AuthKey) dans le champ prévu (Clef crée via le site BeamMP Multiplayer / Mon Compte/ Mes clefs)
  - Modifier le « Name » = 'Nom de votre serveur', par votre nom
  - Définir le Port = 30814 (ou autre, selon configuration)
  - Définir Private = false (si vous voulez que le serveur apparaisse dans la liste publique)

## Etape 5 – Box Internet (Inutile si Hamachi fonctionnel)

- Ouvrir le port TCP/UDP (par défaut 30814) dans le pare-feu Windows
- Rediriger le port dans la box/routeur (Sauf si serveur exclusivement local)

## Etape 6 - Validation du serveur

Relancer le serveur avec BeamMP-Server.exe

Vérifier les messages d'erreur ([ERROR] ou [WARN]) dans la console qui s'ouvrira

## Etape 7 - Connexion au serveur

- Pour l'hôte : utiliser l'onglet 'Connexion directe' avec l'adresse 127.0.0.1
- Pour les autres utilisateurs :
  - Si serveur local : utiliser l'adresse Hamachi de l'hôte
  - Si serveur public : rechercher le nom du serveur dans la liste des serveur disponible dans la section multiplayer de BeamNG.
  - Si échec de connexion : vérifier les ports, le pare-feu, et l'adresse IP de l'Hôte.

### **Exemple de configuration :**

*Pour le bloc note configuration Serveur (ServerConfig.toml)*

- Adresse IP : 25.15.59.118 ( défini par votre serveur DHCP, Recouper cette valeurs via IPconfig du BASH Windows)
- Port : 30814

*Pour Hamachi*

*ID : Serveur\_de\_Test*

*MDP : (12 Caractères Aléatoire/ Minuscule/Majuscule/Caractère Spécial)*