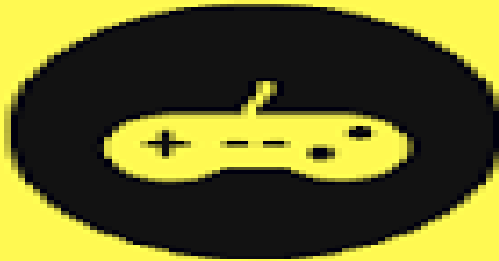


**GROUPE 11**



**CES'ESPORT**

LAN

**PROJET CONCEPTION  
RESEAUX**

**LIVRABLES**

**RAPPORT DE  
SPECIFICATIONS DETAILLE**

## Table des matières

I-	Rapport des spécifications .....	3
II-	Choix de la topologie .....	3
III-	Choix des différents matériaux .....	3

  
CES'ESPORT

## I- Rapport des spécifications

La réalisation de notre projet a nécessité un déploiement infrastructurel important sur le parc d'exposition. En fonction des différents besoins et des attentes sur les plans qualitatif (Débit de connexion) et quantitatif (prix des équipements), nous nous sommes notamment appuyés sur le **cadre des connexions filaires et non-filaires**, des **différents équipements appropriés**. Le déploiement et le **choix des équipements** de même que le **type de connexion** s'est fait en fonction des exigences de chaque jeu.

## II- Choix de la topologie

D'après la réalisation de notre projet, il en résulte que la topologie adéquate pour ce projet a été la **topologie étoile** avec cette topologie, il nous sera **capable d'ajouter facilement de nouveaux postes en cas de pannes ou bien s'il y'a débranchement d'une connexion sa ne paralyse pas le reste du réseau** Enfin avec cette topologie nous pouvons subdiviser concrètement notre réseau avec la possibilité de retrouver et d'utiliser des switch, hub, routeurs....

## III- Choix des différents matériaux

Nous pouvons remarquer comme liste de matériels utilisés :

- Routeur wifi WRT 300N
- Switches
- Câble à paire torsadé (droit et croisé)
- Point d'accès
- Serveur PT

- Tout d'abord nous avons préféré ce modèle parce que nous pouvons rencontrer de nombreux avantages notamment :
  - ❖ Normes reconnues en réseau sans fil WI-FI802.11n qui nous présente comme bande passante 2.4Ghz qui peut aller jusqu'à 5Ghz pratique pour les réseaux de grande étendu
  - ❖ Fonction serveur DHCP qui nous octroie la possibilité d'adresser automatiquement les adresses IP dans un réseau
  - ❖ Cryptage WPA/WPA2 qui nous permet de masquer nos mots de passe en nous attribuant une sécurité élevée contre les pirates
  - ❖ Firewall par défaut activé : qui nous octroie une sécurité sur notre routeur.
  - ❖ Langage du logiciel en français qui est très pratique à la manipulation
  - ❖ Débit théorique annoncé qui va à l'ordre de 300Mbt/s
  - ❖ Type de connecteur d'antenne qui est propriétaire

Contrairement à d'autre accès point ou routeur qui n'offre pas ces mêmes avantages notamment : le routeur 1945....

- Ensuite nous avons utilisé les switch car ils sont plus pratiques lors du transit des paquets véhiculés entre différents joueurs et qui possède également un nombre de port assez élevé notamment 26 ports et qui se comporte assez intelligemment c'est-à-dire qu'il transit uniquement les données au destinataire précis qui le reconnaît grâce à l'adresse MAC des machines réceptrices... par contre le hub est déjà obsolète c'est-à-dire qu'il n'est plus trouvable facilement dans les marchés et aussi parce qu'il n'est pas intelligent pour dire que les données arrivant chez lui sont transmis à toutes les machines connectés chez lui
- Ensuite nous avons fait le choix des câbles droits pour la connexion des équipements de couche différentes sur le modèle OSI notamment (switch-machine-routeur) et aussi parce qu'ils prennent à leur extrémité des connecteurs RJ45 qui sont rencontrés dans la plupart des switch et modem de nos jours. Le câble croisé pour les équipements de la même couche OSI notamment (machine- machine) qui est très pratique pour les réseaux locaux qui offrent avec l'appui des switch une stabilité

- Nous avons fait le choix du point d'accès PT car elle possède un port RJ45 qui va permettre de connecter le routeur à cet AP pour pouvoir diffuser les ondes pour se connecter via internet
- Enfin nous avons fait le choix d'un serveur PT tout d'abord parce qu'ils offrent de nombreux avantages notamment la capacité, l'adressage automatique des adresses IP.

En somme le matériel a été établi après une longue étude et une profonde analyse nous permettant de dresser le meilleur réseau en prenant tous les cas en considérations.

- League of legend

Qui est un jeu qui se passera en mode filaire et non filaire pour pouvoir gérer les imprévus pour donner une stabilité fiable dans le jeu

- Hearthstone

Qui est un jeu qui se joue uniquement en locale, donc nous avons installé son propre serveur sans internet.

- PUBG

Qui est un jeu qui se passera en mode filaire et non filaire pour pouvoir gérer les imprévus pour donner une stabilité fiable dans le jeu

- Rocket League

Qui est un jeu qui se passera en mode filaire et non filaire pour gérer aussi l'imprévu des gamers qui viendront avec des PC sans carte WIFI