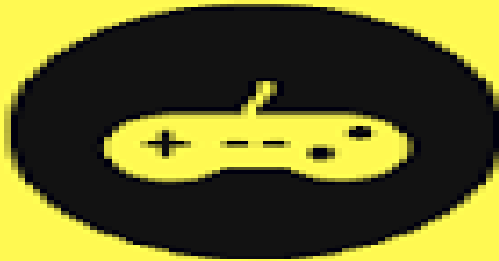


**GROUPE 11**



**CES'ESPORT**

LAN

**PROJET CONCEPTION  
RESEAUX**

**LIVRABLES**

**PLAN D'ADRESSAGE**

## PLAN D'ADRESSAGE

Sur ce projet, nous avons à faire à des réseaux de tailles variables, c'est pourquoi nous avons opté pour la méthode VLSM pour le découpage de notre réseau. Ci-dessous les différents calculs effectués.

Nom de sous réseau	Adresse réseau	Masque	CID R	Plage d'adresse	Adresse de broadcast	Nombre d'adresse disponible
<b>League of Legends (240)</b>	192.168.1.0	255.255.255.0	/24	192.168.1.1 - 192.168.1.254	192.168.1.255	254
<b>Hearthstone (48)</b>	192.168.2.0	255.255.255.192	/26	192.168.2.1 - 192.168.2.62	192.168.2.63	62
<b>PUBG (48)</b>	192.168.2.64	255.255.255.192	/26	192.168.2.65 - 192.168.2.126	192.168.2.127	62
<b>Rocket League (48)</b>	192.168.2.128	255.255.255.192	/26	192.168.2.129 - 192.168.2.190	192.168.2.191	62
<b>VLAN 1 (2)</b>	192.168.2.192	255.255.255.252	/30	192.168.2.193 - 192.168.2.194	192.168.2.195	2
<b>VLAN 2 (2)</b>	192.168.2.196	255.255.255.252	/30	192.168.2.197 - 192.168.2.198	192.168.2.199	2
<b>VLAN 3 (2)</b>	192.168.2.200	255.255.255.252	/30	192.168.2.201 - 192.168.2.202	192.168.2.203	2
<b>VLAN 4 (2)</b>	192.168.2.204	255.255.255.252	/30	192.168.2.205 - 192.168.2.206	192.168.2.207	2
<b>Counter Strike (120)</b>	192.168.3.0	255.255.255.128	/25	192.168.3.1 - 192.168.3.126	192.168.3.127	126

- **League of Legends** : ce sous réseau à 240 machines, donc pour trouver le masque on effectue l'opération suivante :  $240 \leq 2^8 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 8 = /24$
- **Hearthstone** : ce sous réseau à 48 machines, donc pour trouver le masque on effectue l'opération suivante :  $48 \leq 2^6 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 6 = /26$
- **PUBG** : ce sous réseau à 48 machines, donc pour trouver le masque on effectue l'opération suivante :  $48 \leq 2^6 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 6 = /26$
- **Rocket League** : ce sous réseau à 48 machines, donc pour trouver le masque on effectue l'opération suivante :  $48 \leq 2^6 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 6 = /26$
- **VLAN 1** : nous permet de faire communiquer la passerelle du parc avec le routeur 1 (League of Legends). Il nous faut donc 2 adresses IP ce qui revient à  $2^2 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 2 = /30$
- **VLAN 2** : nous permet de faire communiquer la passerelle du parc avec le routeur 2 (Hearthstone). Il nous faut donc 2 adresses IP ce qui revient à  $2^2 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 2 = /30$
- **VLAN 3** : nous permet de faire communiquer la passerelle du parc avec le routeur 3 (PUBG). Il nous faut donc 2 adresses IP ce qui revient à  $2^2 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 2 = /30$
- **VLAN 4** : nous permet de faire communiquer la passerelle du parc avec le routeur 4 (Rocket League). Il nous faut donc 2 adresses IP ce qui revient à  $2^2 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 2 = /30$
- **Rocket League** : ce sous réseau à 120 machines, donc pour trouver le masque on effectue l'opération suivante :  $120 \leq 2^7 - 2$  soit un CIDR de  $32 - 7 = /25$