

RAPPORT PROJET

CES'ESPORT

BORRUTO Luca, MAITRE Maxime, PAPIN Rémi.

TABLE DES MATIÈRES

Contenu

Organisation de la semaine	Erreur ! Signet non défini.
Organisation des tournois	1
Planning des matchs	Erreur ! Signet non défini.
Répartition de la salle	Erreur ! Signet non défini.
Répartition de la consommation électrique	Erreur ! Signet non défini.
Choix du matériel	6
Budget	Erreur ! Signet non défini.

ORGANISATION DE LA SEMAINE

Nous avons divisé le projet en 4 grandes parties, chacun d'entre nous va travailler sur une partie, pour ensuite regrouper.

MATERIEL (PARTIE EN GROUPE)

- Matériel Joueur à installer
- Matériel Interconnections (il faut choisir les commutateurs les plus efficaces)
- Choix du type de câblage
- Choisir l'emplacement du matériel, des joueurs et des installations.

ARCHITECTURE (LUCA)

- Choix de la topologie
- Plans logiques
- Plans physiques
- Connections sans fils

SERVEURS ET ACCES AUX RESEAUX (REMI)

- Accès WEB
- Distribution électrique
- Automatisation de l'adressage
- Serveurs de Jeux
- Administration
- Sécurité

BUDGET ET PLANIFICATION (MAXIME)

- Organisation dans le temps
- Planning déploiement d'installation
- Chiffrer la solution
- Calcul du budget
- Définir le prix d'entrée Joueur/Utilisateurs

ORGANISATION DES TOURNOIS

LEAGUE OF LEGEND (48 EQUIPES) :

1ère phase : 8 poules de 6 équipes (Le 1er et le 2ème accèdent aux phases finales du tournoi pro, le 3ème et le 4ème accèdent aux phases finales du tournoi amateur).

2ème phase : phase à élimination direct avec petite final (à partir des 8ème de finale)

COUNTER-STRIKE (24 EQUIPES) :

1ère phase : 4 poules de 6 équipes. (Les 4 premiers accèdent aux phases finales du tournoi pro, le 5ème et le 6ème accèdent aux phases finales du tournoi amateur).

2ème phase : phase à élimination direct avec petite final (à partir des 8ème de finale).

ROCKET LEAGUE (16 EQUIPES) :

1ère phase : 4 poules de 4 avec match aller-retour en Bo3 (les 2 premiers accèdent aux phases finales)

2ème phase : phase à élimination direct avec match aller-retour et petite final (à partir des Quarts de finale), Quarts en bo3, demi et final en bo5.

HEARTHSTONE (48 JOUEURS) :

1ère phase : 8 poules de 6 joueurs (Les 2 premiers accède aux phases finales). Chaque match est en bo3.

2ème phase : phase à élimination direct avec petite final (à partir des 16ème de finale)

Les 8èmes et les quarts sont en bo3, les démis et la final en bo5.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND (48 JOUEURS) :

1ère phase : 3 Matches (on retient le classement des joueurs sur chaque manche avec le nombre de kill)

2ème phase : Une Manche final avec les 20 premier de la première Finale.

PROJET RESEAU

PLANNING DES MATCHS

Jour 1 :

Horaire	LOL	CS:GO	Rocket League	Hearthsone	PUBG
9h	Cérémonie d'ouverture				
9h30					
10h	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Tour 1	
10h30					
11h			Tour 2		Round 1
11h30	Tour 2	Tour 2		Tour 2	
12h			Tour 3		
12h30					
13h	Pause Midi				
13h30					
14h	Tour 3	Tour 3	Tour 4	Tour 3	
14h30					
15h					Round 2
15h30	Tour 4	Tour 4	Tour 5	Tour 4	
16h					
16h30					
17h	Pause Aprem				
17h30					
18h	Tour 5	Tour 5	Tour 6	Tour 5	Round 3
18h30					
19h					
19h30	Animation du soir				
20h					
20h30					

PROJET RESEAU

Jour 2 :

Horaire	LOL	CS:GO	Rocket League	Hearthsone	PUBG
9h	8ème	8ème		8ème	Round finale
9h30					
10h					
10h30	Quarts	Quarts	Quarts	Quarts	
11h					
11h30					
12h	Pause Midi				
12h30					
13h					
13h30	Demi Amateur	Demi Pro	Demi	Demi	
14h					
14h30					
15h	Demi Pro	Demi Amateur			
15h30					
16h					
16h30		Finale Amateur	Finale		
17h					
17h30					
18h	Finale Amateur				Finale
18h30					
19h					
19h30		Finale Pro			
20h					
20h30					
21h	Finale Pro				
21h30					
22h					
22h30	Remise des Prix				
23h					

REPARTITION DE LA SALLE



REPARTITION DE LA CONSOMMATION ELECTRIQUE

Selon les données on dispose d'une armoire de 650A relié a une alimentation normale de 220 Volts

Ainsi $P = U * I$ Donc l'armoire peut délivrer $P = 650 * 220 = 143\ 000W$

On dispose de 143000 Watts

On utilise :

- 7 switches de 180W
- 7 switches de 384W
- 2 switches de 400W
- 1 routeur de 800W
- 2 répéteur de 220W
- On a 396 joueurs donc potentiellement 396 machines à recharger sachant que 1 machine consomme environ 121 W
- 1 écran Géant de 950W

Au total on a une utilisation de 55 974W.

L'armoire électrique fourni par le centre est suffisant pour couvrir nos besoins.

Materiel :

- CS:GO : On a 12 switch de 16 ports
- Rocket League et PUBG: On a 1 routeur de 50 ports (placer sur les lignes bleues)
- Hearthstone : On a 1 borne wifi (placer sur les lignes bleues)
- LOL : 5 routeurs de 50 ports (sur les lignes roses/oranges)

PROJET RESEAU

BUDGET

	Dépenses	Financements	Prix fixés	Totaux	
Location de la salle	20952	Sponsoring CESI BDE	3500	Dépenses	65,772
Cash prize	15,000	Entrées Joueurs	30	Gains	117500
Connections câbles	6800	Entrées Visiteurs	15	Bénéfices minimum	51,728
Electricité	3216	Boissons	2	Sponsors	Aides financières,
switch/borne wifi/répeteur	3738	Stands	5		matérielles ou
Technicien	3216	Nourriture	15		techniques possibles
Chaise/Table	4000	Goodies	22500		
Connection Internet	3850	location des stands	3000	57000	
Nourriture joueurs	5000				