Contenu

[Organisation de la semaine 1](#_Toc330913846)

[Organisation des tournois 1](#_Toc330913847)

[Planning des matchs 1](#_Toc330913848)

[Répartition de la salle 1](#_Toc330913849)

[Répartition de la consommation éléctrique 1](#_Toc330913850)

[Choix du matériel 1](#_Toc330913851)

[Budget 1](#_Toc330913852)

# 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 accès aux reseaux (rémi)

* 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 tournois pro, le 3ème et le 4ème accèdent aux phases finales du tournois 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 tournois pro, le 5ème et le 6ème accèdent aux phases finales du tournois 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)

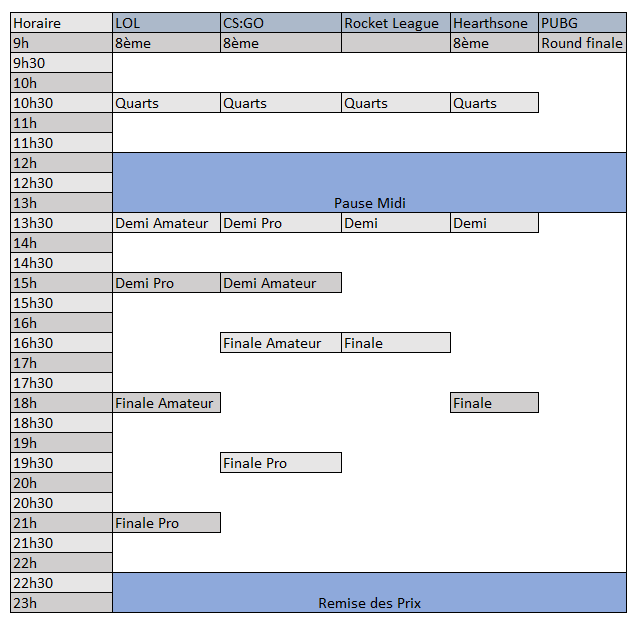
2ème phase : Une Manche final avec les 20 premier de la première Finale.

# PLANNING DES MATCHS

Jour 1 :



Jour 2 :



# REPARTITION DE LA SALLE

## 

# REPARTITION DE LA CONSOMMATION ELECTRIQUE

* 1. Opinion sans réserve
  2. Rapport d’opinion avec réserve
  3. Rapport d’opinion défavorable
  4. Rapport de déni de responsabilité
  5. Rapport de l’auditeur sur les contrôles internes des entreprises publiques
  6. Entreprise en pleine activité

# Informations de contact

Pour remplacer une photo par votre propre photo, cliquez avec le bouton droit, puis choisissez Changer d’image.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom Fonction |  | Nom Fonction |  | Nom Fonction |
| Sample person image |  | Sample person image |  | Sample person image |
| **Tél** [Téléphone]  **Télécopie** [Télécopie]  [Adresse électronique] |  | **Tél** [Téléphone]  **Télécopie** [Télécopie]  [Adresse électronique] |  | **Tél** [Téléphone]  **Télécopie** [Télécopie]  [Adresse électronique] |

# Informations sur l’entreprise

[Entreprise]

[Adresse, Code postal, ville, Pays/région]

**Tél**[Téléphone]

**Télécopie** [Télécopie]

[Site web]

