

Entasia Game

Infrastructure Informatique

BECHARD Thibault

Février 2022





Sommaire

1. Présentation de l'équipe	2
2. Objectifs du projet	3
3. Contraintes du projets	4
4. Schéma logique	5
5. Schéma Physique	5
6. Liste des utilisateurs et des groupes	6
7. GPO	7
8. Choix du matériel	?
9. Partage de fichiers	?
10. Accès à distance VPN	?
11. Perspective d'évolution	?

Présentation de l'équipe

Entasia Game est un projet personnel dans le domaine du développement du jeux vidéo. Durant ce projet je serai chargé de mettre en service l'infrastructure réseau de l'entreprise.



Bechard Thibault : Administrateur Informatique



Othmane : Développeur Unity C#



Arturo Bianco : Graphiste



Guillaume : Développeur Unity C#

Objectifs

Tout ce travail demandera des ressources informatiques et d'une communication réseau entre les postes, nous souhaitons mettre en place un active-directory avec un contrôleur de domaine, un serveur de stockage pour faire des sauvegardes de nos projets et stocker nos données.

Notre objectif était de concevoir et intégrer une solution d'infrastructure réseau sécurisée et facile d'accès par les développeurs. Ce rajoute a ça une protection des données concernant les projets développer et garantir une continuité de service.



Concevoir et intégrer une solution d'infrastructure fiable et sécurisée



Apprentissage du fonctionnement d'un studio de développement,



Garantir la protection des données de l'entreprise et des développeurs



Garantir la continuité de service de l'infrastructure et la transparence de la maintenance

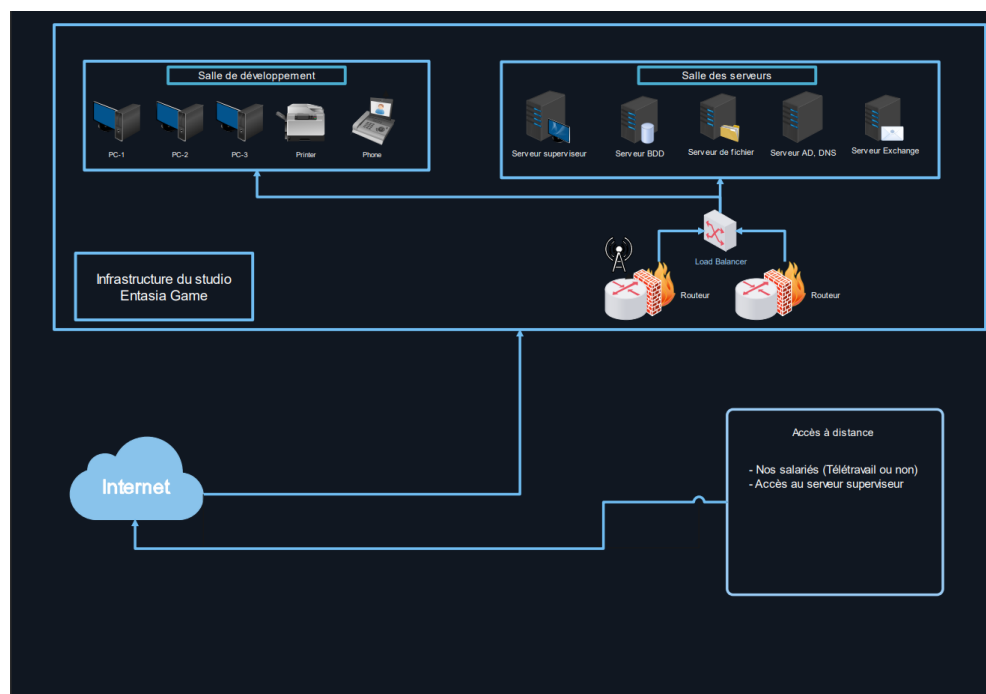
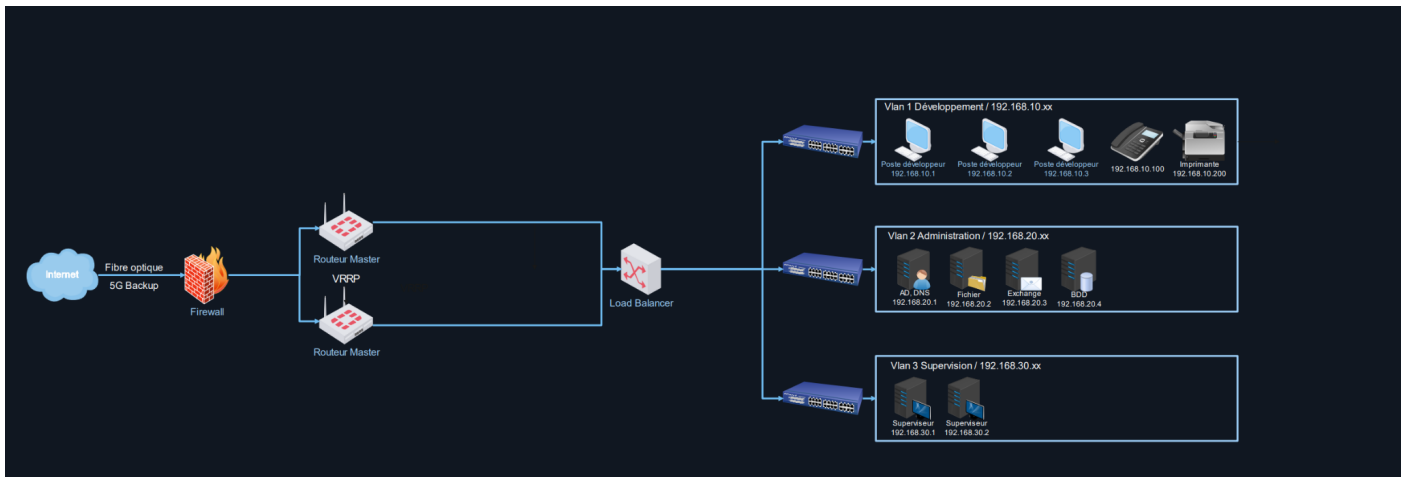


Contraintes

Afin de remplir les conditions pour la mise en place de ce projet nous avons été soumis à des contraintes. Celles-ci ont impacté notre planning, plusieurs membres de notre équipe ont malheureusement été contraints d'être absents pour des raisons scolaires, nous avons aussi réalisé le projet à distance ce qui a fortement impacté le temps de travail. Par exemple, l'accès aux machines virtuelles se faisait par moi-même et ce fut très compliqué de le partager avec le reste de mon équipe par réseau. Pour mettre en place une production notre infrastructure a été énormément limitée car les machines virtuelles on demander des ressources conséquentes pour fonctionner et communiquer en même temps. L'infrastructure réseau a dû totalement être imaginée pour l'accessibilité et la haute disponibilité des développeurs.

Schéma logique et physique

Nous avons imaginé une infrastructure simple, notre réseau rentre par deux routeurs reliés par le protocole VRRP, si un des routeurs tombe en panne, le protocole permet à l'autre routeur de prendre la relève. Nous avons prévu deux accès internet, en cas de coupure de fibre, une 5G prend la relève. Nous avons séparé les postes de travail, les serveurs principaux et les serveurs superviseurs en trois VLAN



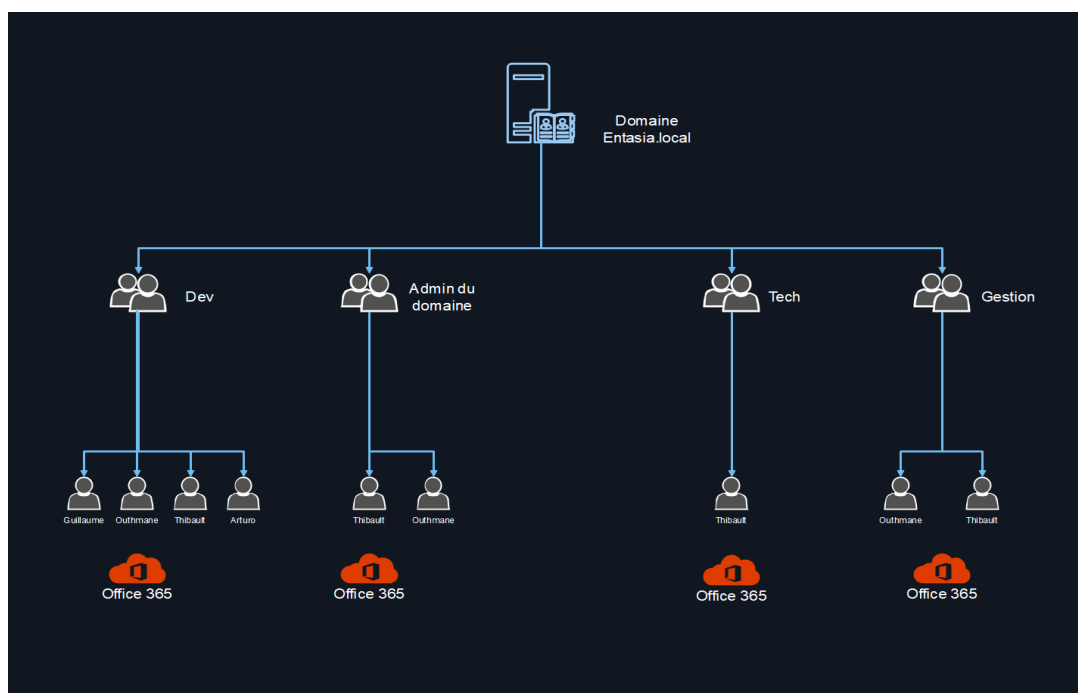
Listes des utilisateurs et des groupes

Afin d'avoir une bonne gestion des utilisateurs, j'ai mis en place un active directory, comportant des GPO. J'ai créé 3 groupes, développeurs, techniciens et administratifs.



Développeurs comportant les trois développeurs principaux du projets, le groupe peut bénéficier d'un accès au partage de fichiers comportants les données de développement (Fichiers C#, Model 3D, Texture, GDD...). Celui-ci cependant ne dispose pas des accès administrateurs sur l'ensemble du réseau.

Le technicien peut accéder à l'administration informatique sur le réseau, installation, maintenance de programme. Maintenance des postes, mises à jour du système et des pilotes. Cependant il ne peut pas manipuler l'active directory.

Administratif est relié au partage de fichiers concernant toute la gestion administrative et économique de l'entreprise.



GPO

-  GPO_ENT_BUREAU_DISTANCE
-  GPO_ENT_FOND_ECRAN