

# Document de conception

## SAE S4.Deploi.01

Tristan Petit, Nils Hubert, Toni Rey,  
Majd El Sebeiti , Vianney Miquel

19 mars 2025



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Rappel et évolution sur l'architecture</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Ressources utilisées</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Documentation Technique</b>	<b>2</b>

# 1 Introduction

Lors de la phase de réflexion du projet, nous avons donc décidé d'utiliser proxmox afin de virtualiser nos machines virtuelles. Pas de différence dans les logiciels initiale pour cette partie, le but de base était de prendre Qemu sur le serveur interne à notre IUT(Assr) afin de faire tourner une machine virtuelles avec suffisamment de ressource afin de pouvoir faire tourner notre infrastructure dedans.

Avec proxmox, comme nous avons des hyperviseurs réunit dans un cluser nous amélioreront les performances tout en complexifiant la tâche. En effet, les interface de VLAN de proxmox rendent l'approche de configurer des routeurs qui permettent de connecter des VMs à travers les hyperviseurs complexe. Nous avons les VxLan de l'interface proxmox qui doivent ainsi contenir les hyperviseurs mais pas relier les VM à part la vm routeur qui sera relié à un hyperviseur proxmox. D'autres approchent sont sans doute possible, mais c'est la piste sur laquelle nous cherchons. Afin de gagner du temps sur la partie réalisation, la plupart des tâches récurrentes comme la configuration des serveurs DHCP qui peupleront chaque sous réseaux, ont été créés. Les test de connectivité permettent donc de réaliser les tests sans problèmes particuliers.

## 2 Rappel et évolution sur l'architecture

L'architecture que nous avons imaginé n'ayant pas réellement commencé, nous n'avons pour le moment rien changé. Il nous faut trouver le moyen de configurer un routeur pour les machines virtuelles en les connectant entre elles à travers les hyperviseurs de manière transparente.

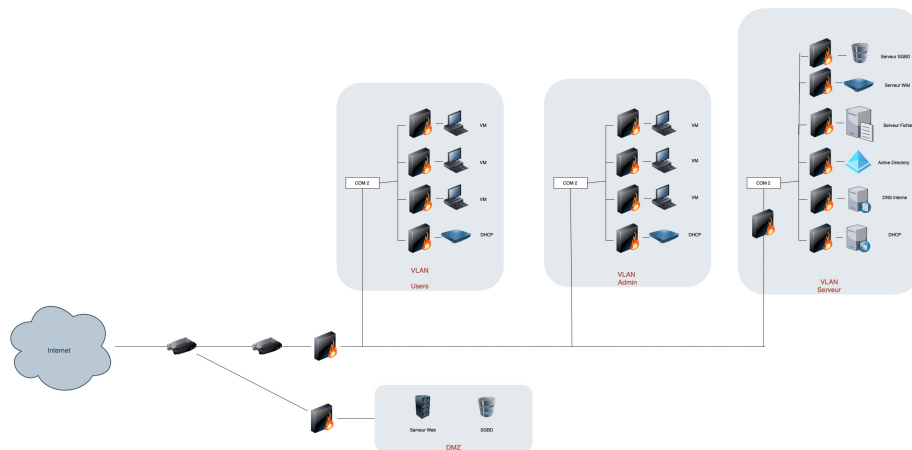


FIGURE 1 – Architecture de la première partie

`#!/bin/bash`

```
echo "Hello , < world !"
```

### **3 Ressources utilisées**

### **4 Documentation Technique**