Projet : ces’Esport

Données :

200 joueurs à caser dans un réseau.

2500 visiteur.

3000 m² avec des stands de 9m²

2 catégorie de publique :

* Joueurs pros
* Joueurs casual (De 6 à 65 ans, visiteurs.)

Budget :

Dépenses :

* 1 500€ cash prize
* 20 952€ de location de Salle
* 3 850€ de connexion internet
* 3 216€ électricité
* Prix des câbles et des du matos de connexion

Matos :

-Pas de PC (Bring your own computer)

-Câbles (+ marge)

-Port de connexion

-Point d’accès Wifi

-Switch, Hub, Routeur etc.

Réseaux :

Accès Wifi :

Wifi : Heart Stone et grand public

Local: Cs Go en LAN

Internet en cable: jeux en fibre 300Mbits/s

Electricité : 360A dans l’armoire

n sous réseaux à créer.

Administration :

Réagir en cas de panne

Accès simple aux appareils

Administration à distance depuis une régie

Nommer les appareils de façon logique

Sécurité :

Sécuriser les points d’accès (mdp et identifiant)

Chiffrement des donnés

Sécurisé les locaux (armoire et local technique)

Sécurité des fils/branchements. (pont protecteurs etc.)

Livrables :

(À rendre sous la forme .pdf)

## Dossier des câbles :

* Répartition des câbles sur un plan avec emplacement longueur et type de câble et emplacement locaux techniques et équipements
* Un argumentaire sur le choix du/des supports, leurs caractéristiques techniques, les concepts  
  scientifiques sur lesquels reposent ces technologies, les avantages et limites et enfin les normes  
  respectées.
* Calculs précis de longueur des câbles + marges (justifier)
* Ensemble des données pour installer les câbles

## Dossier de justification des choix techniques

## Plans :

* Plan logique du réseau
* Plan physique avec câbles et emplacement du matériel

## Planning de déploiement :

* Topologie des câbles
* Planning sur 2 jours
* Procédure d’installation et de configuration pour gagner du temps

## Budget :

* Dépenses
* Recette des pubs, sponsors, billets, exposant
* Établir un devis détaillé

## Synthèses des difficultés rencontrées

## Rapport de justification des choix techniques

## Modélisation Packet Tracer :

* Possibilité de faire une démonstration
* Représentation filaire et wifi
* Les maquettes des solutions demandées. Vous devrez proposer une architecture pour la  
  connectivité filaire et sans-fil sous Packet Tracer. Un scenario devra conduire la démonstration  
  fonctionnelle de la maquette. Pour démontrer qu’un joueur peut accéder à un serveur en local ou  
  à internet depuis son PC ou un smartphone (ou autre device sans fil), inutile de représenter  
  l’ensemble des joueurs. Un joueur par zone de jeu suffira. Une représentation de la couverture du  
  WiFi dans le bâtiment est attendue également. Les aspects concernant la sécurité des connexions  
  sans fil doivent être abordés

## Bilan personnel sur le projet

## Planning prévisionnel et réel de la semaine

## Bonus :

Crée un fichier .bat pour donner les login et mot de passe directement à l’utilisateur selon le réseau auquel il souhaite se connecter.