Projet 2 : Réseau

I - Matériaux :

* Matériel de joueur : Eux qui l’emmène
* Matériel d’interconnexion : matériel pour connecter A LISTER
* Choix du type de câblage : fibre/cuivre A JUSTIFIER
* Emplacement du matériel : emplacement câbles/serveurs EN COURS

II - Architecture

* Choix de topologie : architecture réseau la plus adaptée A JUSTIFIER
* Plan logique : dessin topologie (packet tracer)
* Plan physique : câblage et serveur dessin
  + Emplacement / longueur / type
  + Schéma des câbles + calcul longueur (avec marge)
  + Emplacement locaux matériel (passage et brassage câbles)
  + Précisé nos choix
  + Emplacements des zones de jeu et leur serveur
* Connexion sans fil : Point d’accès internet pour les visiteurs

III – Serveurs et accès au réseau

* Accès web : connexion serveurs de jeu un pour chaque
* Distribution électrique : coût du courant / 630A pour 3216€
* Automatisation de l’adressage : chaque jeu à sa plage d’IP (VLSM)
* Serveurs de jeu : serveur local spécial CS GO
* Administration : accès sécurisé en cas de problème
* Sécurité : sécurisé les équipements et le réseau (physique et informatique)

IV – Budget et planification

* Planning et déploiement d’installation : planifier les 2 jours
* Chiffrer la solution : devis du matériel
* Calcul du budget
* Prix d’entrée joueur et visiteur : balancer avec les fonds nécessaires
* Prestation pour exposants
  + Sponsoring
  + Stand de 9M2
  + Pub sur écran géant
  + Affichage logos pendant retransmission des Lives
  + T-shirt des équipes

V – Eléments à rendre

* Maquettes demandées (packet tracer)
* Justifier tous nos choix
* Procédure d’installation et de configuration
* Dossier sur le budget
* Planning prévisionnel et réel
* Dossier de financement
* Planning des 2 jours sur la mise en place
* Synthèse / bilan perso / pb rencontrées

Principe de zone packet tracer