

Serveur de jeux : dimensionnement, gestion, optimisation et sécurité

CM0 : Présentation du cours

Mickaël Martin Nevot

V1.6.1



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
[licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique
3.0 non transposé.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Pré-requis

- Habitude d'utilisation d'un réseau (Web ? Etc.)
- Conscience du nombre d'utilisateurs d'un jeu en ligne
- Conscience d'existence de *hackers*



Modalités d'évaluation

- Participation
- Jeu d'entreprise 1
- Jeu d'entreprise 2

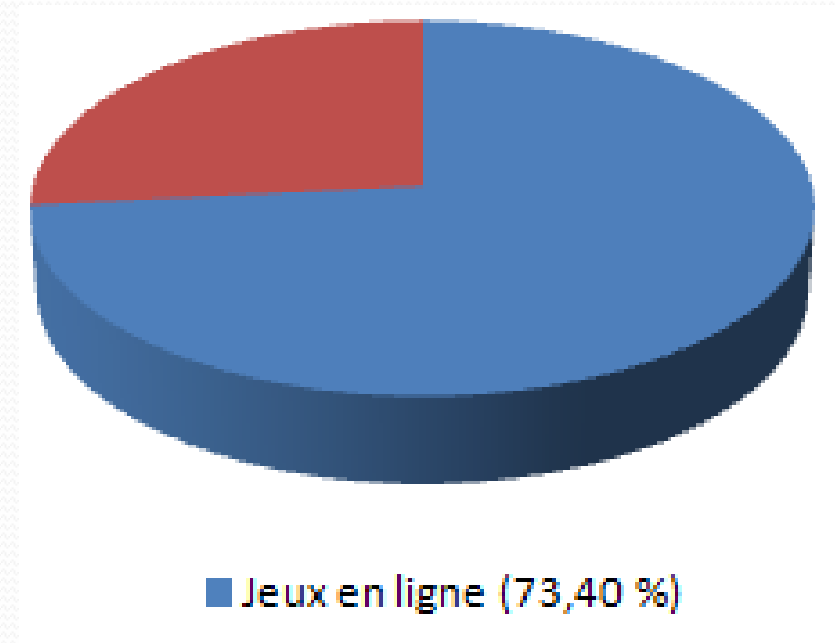


Sommaire

- I. Présentation du cours
- II. Réseaux : généralités
- III. Gestion des serveurs de jeux
- IV. Optimisations
- V. Sécurité/monitoring

Un constat

- Jeu français en ligne :
 - Ordinateur : 82.2 %
 - Console portable : 27.9 %
 - Téléphone portable : 24.4 %



CNC (GfK), deuxième semestre 2009

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : www.mickael-martin-nevot.com

