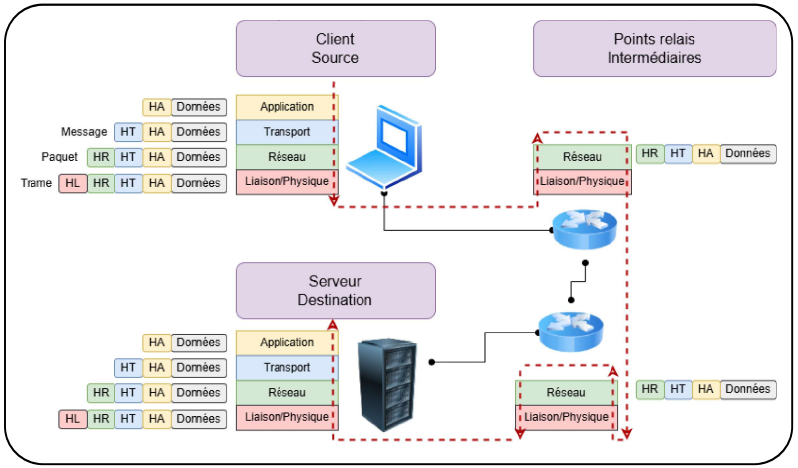
Concepts essentiels

Réseau TCP/IP

Routeur

Architecture réseau

Modèle TCP/IP



Port logique

Application - interface utilisateur

Transport - supervision de l'échange

Réseau - acheminement des paquets

Liaison/Physique - transmission

Adresses IP et MAC

Fiche scénario - Tutoriel

A COMPUTER NETWORK ROLE PLAYING GAME

Tutorial

by Frédéric Senny

2025-2026, v0.8.5

HEL MO GRAMME Ecole d'ingénieur.e.s

CC BY NC SA

Objectifs

Objectifs

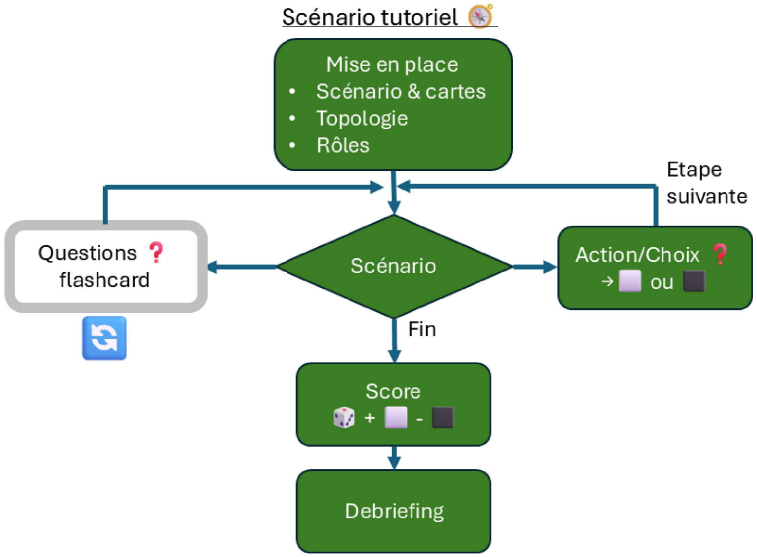
- Distinguer machine client - serveur - routeur
- Identifier les adresses MAC et IP
- Définir un port
- Définir les couches du modèle TCP/IP
- Définir l'encapsulation
- Définir le routage 1

Mise en place

- Prendre le deck de 54 cartes, numérotées et triées
- Les cartes vertes forment le scénario
  - Recto : description/action à réaliser
  - Verso : illustration ou action attendue
- Les cartes blanches/grises sont des flashcards
  - Recto : question à poser
  - Verso : réponse attendue



Déroulement



- Suivre le scénario
- Jouer de manière collaborative et discuter ensemble
  - Un joueur est désigné comme narrateur pour lire la description, ou alors le faire à tour de rôle.
  - Ne pas hésiter à partager la réponse (en tout ou en partie, avec des indices, ...) afin d'avancer dans le scénario.
  - Décider qui pose les questions/flashcard à quel joueur.
  - *You may redo them all* 🔁
- Les cartes 1-35 couvrent les concepts de base
- Les cartes 36-54 introduisent les concepts du jeu avec les rôles spécifiques et les légos (⚠ choc ⚠)