

Projekt usieciowienia wioski Smerfów. Kryptonim „Niebieska Sieć”.

Podłoże ideowe

W brutalnych czasach zimnej wojny między kolonią Smerfów, a wrogim, kapitalistycznym łupieżcą Gargamelem pojawiła się potrzeba restrukturyzacji technologii panującej na terenie wioski. Kierowana rosnącą irytacją i poczuciem nieustającego zagrożenia spokojna społeczność, praktykujących leśne zbieractwo, niebieskich karłów ogłosiła przetarg na rozwiązanie wiszącej nad nimi groźby zagłady. W ogólnym rozrachunku, po ostrych negocjacjach z panem Pracusiem, podpisaliśmy mowę.

W następnych dniach, pod przewodnictwem lokalnego mędrca i satrapy, mianującego się pseudonimem Papy Smerfa, nasi najzdolniejsi skandynawscy analitycy, po wielu godzinach wytężonej pracy, ustalili profil przedsięwzięcia.

Kontekst lokalizacyjno-społecznościowy

Opis terenu i infrastruktury:

1. Miejscem projektowym jest wioska Smerfów założona na terenie lasu mieszanego.
2. Obszar działań obejmuje wszystkie budynki mieszkalne (kolorowe grzyby o wysokości sześciu jabłek- **około 90cm**) i tereny pobliskie, porośnięte jagodowymi krzaczkami.
3. Teren jest nieprzystępny. Jesienią, z uwagi na brak ubitych ścieżek, pokrywa się błotem.
4. Polanka jagodowa jest oddzielona od osiedla szeregiem drzew, które mogą wprowadzać zakłócenia w przypadku użycia sieci bezprzewodowej.
5. Domki zwarte są na jednym terenie, tworząc gęste skupisko. Odległości między nimi nie przekraczają **10m**. Wyjątkiem jest szałas Dziadka Smerfa- samotnika mieszkającego pod opartym o sosnę kamieniem w oddaleniu **kilometra** od pozostałych.
6. Smerfy cenią sobie ciszę, dlatego serwerownia powinna być umiejscowiona w podziemnym bunkrze na tyłach wioski. (Wejście musi zostać nieznacznie wyniesione ponad ziemię, by zapobiec zalaniu w porze deszczowej)
7. Temperatura w lesie nie stanowi dla urządzeń większego zagrożenia, gdyż jak wiadomo las jest świetnym izolatorem.

Opis warunków socjalnych i antropologii Smerfów:

1. Wioska liczy sobie **100** mieszkańców.
2. Każdy Smerf posiada własny grzyb mieszkalny z dostępem do prądu elektrycznego.
3. Przeciętny Smerf osiąga w wieku dojrzałym wysokość do **45cm**. Terminale kliencie powinny być w związku z tym odpowiednich rozmiarów (iPhone, EEE, Nokia). Serwerowni ten problem nie dotyczy, gdyż będzie ona obsługiwana przez sztab wyszkolonych ludzików.
4. Każdy terminal kliencki (użytkowy) posiada tę samą moc obliczeniową i przepustowość maksymalną (z wyjątkiem przenośnych, o których będzie mowa dalej).

5. Istnieje grupa Smerfów z przygotowaniem technicznym pozwalającym na obsługę zainstalowanych urządzeń sieciowych.

Wymagania funkcjonalne

1. Każdy Smerf musi posiadać dostęp do sieci Internet ze swojego domku.
2. Smerfy mają dostęp do wspólnej drukarki sieciowej mieszczącej się w grzybie lokalnego poety.
3. Sieć będzie służyła do szybkiego kontaktowania się w sytuacji zagrożenia ze strony Gargamela.
4. Smerfy mają mieć możliwość bezprzewodowego powiadomienia swoich ziomków o natarciu nawet jeśli będą oddalone od wioski (maksymalny promień 2 km).
5. Każdy Smerf opuszczający wioskę będzie monitorowany przez system lokalizacyjny, a jego kroki zapisywane w logach. W przypadku, gdy zniknie z pola widzenia, inne smerfy zostaną natychmiast o tym powiadomione, dzięki czemu będą w stanie szybko rozpocząć akcję ratunkową. Hasło przewodnie: *jeden Smerf, jedno ID*.
6. Dodatkowo, w tajemnicy przed pozostałymi Smerfami, na terenie wioski od lat trwają badania nad bronią chemiczną, mającą ostatecznie rozwiązać problem Gargamela. Nad projektem „Maleraggo” pracuje grupa zaufanych Smerfów o wyjątkowej inteligencji w ściśle tajnym laboratorium ukrytym w koronie Drzewa Trzech. Naszym zadaniem jest utworzenie sieci wewnątrz laboratorium, przygotowanie jej na wysokie obciążenia łącz i zestawienie zabezpieczonego kanału z chatką Papy Smerfa.
7. Sieć ma być możliwie prosta w konfiguracji.

Podsumowanie i wnioski końcowe

Z ustaleń wynika, że Smerfy są w stanie zapłacić duże pieniądze za projekt sieci laboratorium, natomiast sieć publiczna powinna być w miarę możliwości ekonomiczna. Duży nacisk kładą na bezpieczeństwo i niezawodność, szybkość jest na drugim miejscu.