

ŠOLSKI CENTER VELENJE
ELEKTRO IN RAČUNALNIŠKA ŠOLA

MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ ŠALEŠKE DOLINE

RAZISKOVALNA NALOGA

Lan Party

Tematsko področje:
računalništvo

Avtorji:

Martin Tacol, 4.letnik
Jurij Konovšek, 4.letnik
Anže Pušnik, 4.letnik

Mentor:
Andrej Obu

Somentor:
Uroš Remenih

Velenje, 2014

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Elektro in računalniški šoli v Velenju.

Mentor: Andrej obu, abs. FE, smer telekomunikacije

Datum predavitve:

KLJUCNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD Elektro in računalniška šola Velenje, 2013/2014

KG računalništvo

AV TACOL Martin, KONOVSĚEK Jurij, PUŠNIK Anže

SA OBU Andrej

KZ 3320 Velenje

ZA ŠC Velenje, Elektro in računalniška šola, Trg mladosti 3, Velenje

LI 2014

IN Lan party

TD Raziskovalna naloga

OP 27 str., 19sl.,5 vir.

IJ sl

JI sl/en

AI Namen naše raziskovalne naloge je bil, da ugotovimo ali lahko dijaki srednje računalniške šole pod nadzorom učitelja organizirajo Lan party. Naš cilj pri tej raziskovalni nalogi je bil, da ugotovimo ali bi se udeležilo tega dogodka več kot 15 ljudi.

KEY WORDS DOCUMENTATION

ND ŠCV 2013/2014

CX Computing

AU TACOL Martin, KONOVSĚK Jurij, PUŠNIK Anže

PP 3320 Velenje

PB Šolski center Velenje, School of Electrical Engineering and Computing

PY 2014

TI Lan party

DT RESEARCH WORK

NO 27 p., 19 fig.,5 ref.

LA SL

AL sl/en

AB The purpose of our research was to find out if middle computer school students can organized LAN party under teacher control. Our aim in this research project was to find out, if we can invite at least 15 people to this event.

Kazalo vsebine

Kazalo vsebine	5
Kazalo slik	6
1. Uvod.....	1
2. Hipoteze	2
3. Organizacija in promocija.....	3
3.1. Glavni problemi:	3
3.2. Reševanje posameznega problema.....	4
3.2.1. Spletna stran.....	4
3.2.2. Anketa.....	5
3.2.3. Iskanje prostora.....	9
3.2.4. Prvotna/osnovna postavitev	9
3.2.5. Zamenjava prostora.....	10
3.2.6. Promocija	10
3.2.7. Izbira iger	13
3.2.8. Prijave	13
3.2.9. Izbira termina	14
3.2.10. Izbira opreme.....	14
4. Potek dogodka.....	15
4.1. Potek prvega dne (24.1.)	16
4.2. Potek drugega dne (25.1.)	17
5. Tehnična podpora.....	18
6. Povzetek.....	19
7. Razprava	20
8. Zahvala.....	21
9. Viri in literatura.....	22

Kazalo slik

SLIKA 1: LAN-PARTY MANJŠI LETAK	1
SLIKA 2: SKUPINA NA FACEBOOKU	3
SLIKA 3: SPLETNA STRAN	4
SLIKA 4: GRAFI ANKETE #1	5
SLIKA 5: GRAFI ANKETE #2	6
SLIKA 6: GRAFI ANKETE #3	6
SLIKA 7: TABELA ANKETE	7
SLIKA 8: GRAF PRIJAV	7
SLIKA 9: PRENOS V ŽIVO	8
SLIKA 10: ZAČETEK DOGODKA	9
SLIKA 11: SKICA PRVOTNEGA PROSTORA	10
SLIKA 12: PROMOCIJA PREKO FACEBOOKA	11
SLIKA 13: URADNI LETAK	12
SLIKA 14: PROMOCIJA ŠOLE	13
SLIKA 15: GLASOVANJE ZA IGRE	14
SLIKA 16: ŠTEVILO PRIJAV	14
SLIKA 17: PRVI DAN(FOTO MARTIN TACOL)	17
SLIKA 18: DRUGI DAN(FOTO MARTIN TACOL)	18
SLIKA 19: TEHNIK ROK (FOTO MARTIN TACOL)	19

1. Uvod

Za raziskovalno nalogo smo si izbrali organizacijo Lan-Party-ja na ŠCV. Za začetek smo si razdelili vloge in se lotili organizacije. Najprej smo izdelali spletno stran, na kateri je bila anketa, kjer smo raziskali kako dijaki preživljajo svoj prosti čas z igranjem raznih računalniških iger. Anketo smo naredili tako, da so se dijaki z izpolnitvijo tudi prijavili na naš Lan-Party. Dogodek smo promovirali tudi na Facebook-u, letaki in z plakati po osnovnih in srednjih šolah v Velenju. Postavitev smo si pripravili že mesec prej. Potek programa pa le na grobo, saj smo ga morali prilagajati glede na število ekip in število udeležencev. V prvotnem načrtu smo izbrli tudi prostor, vendar smo ga zaradi različnih problemov (pomankanje miz, vtičnic IPD) zamenjali z jedilnico ŠCV-ja. Odločili smo se tudi, da bomo uporabili računalnike iz šolskih učilnic.



Slika 1: Lan-Party manjši letak.

2. Hipoteze

- 1.) Lan-Party lahko organizirajo in vodijo dijaki sami z nadzorom mentorjev.
- 2.) Dogodka se bo udeležilo več kot 15 ljudi.
- 3.) Udeleženci so pripravljeni, da prinesejo lastno opremo na dogodek.

3. Organizacija in promocija

Začeli smo z osnovnim načrtom in zbiranjem idej. Najprej smo si napisali glavne probleme/dele organizacije. Naredili smo si tudi skupino na Facebooku, ki nam je omogočila lažje komuniciranje.

SKUPINE



Lan-party crew

Slika 2: Skupina na Facebooku

3.1. Glavni problemi:

Za lažjo organizacijo in večjo urejenost smo si zapisali glavne dele, ki jih potrebujemo za izvedbo dogodka.

Ti deli so:

- Spletna stran
- Anketa
- Iskanje prostora
- Promocija
- Izbira iger
- Izbera termina
- Izbira opreme
- Prijave

3.2. Reševanje posameznega problema

3.2.1. Spletna stran

Glavne vloge spletne strani: Promocija, dostop do informacij za udeležence, kontak do organizatorjev, pravila dogodka in anketa.

Za izdelavo in gostovanje spletne strani ima velike zasluge Rok Hribar, kateri je izdeloval svojo raziskovalno nalogo, z naslovom »Tehnični zel za Lan-Party«, ki se je navezovala na našo. Rok je opravil velik del izdelave spletne aplikacije. Dodal je tudi anketo. Odgovoren je bil tudi za gostovanje strani na svojem strežniku.

Spletna stran je bila izdelana z programom NetBeans (HTML in PHP).

Sestavljena je bila iz glavne strani, kjer so bila podane osnovne informacije. Sledila je stran za informacije. Na tej strani smo objavili vse informacije in pravila/pogoje. Najpomembnejša stran je bila stran z anketo.



Slika 3: Spletna stran

3.2.2. Anketa

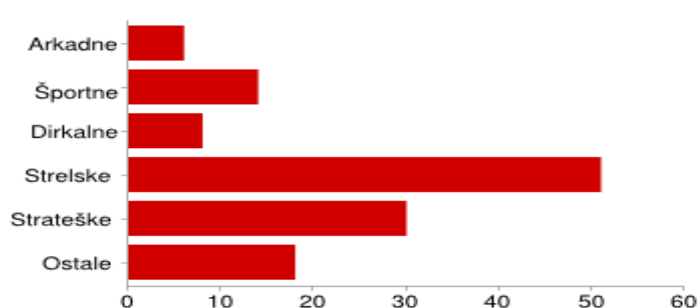
Ena stran je vsebovala anketo katero so udeleženci morali izpolniti. Z njo so tudi potrdili svojo prisotnost na dogodku.

Najprej je moral vsak posameznik napisati osnovne informacije:

- Ime in priimek
- Spol
- Starost
- E-naslov

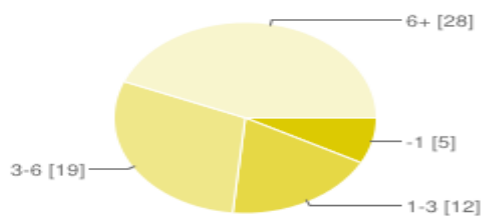
Sledila so vprašanja povezana z dogodkom:

Kakšne igre najraje igraš?



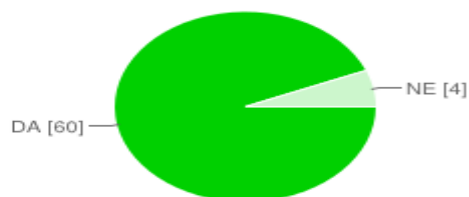
Arkadne	6	5%
Športne	14	11%
Dirkalne	8	6%
Strelske	51	40%
Strateške	30	24%
Ostale	18	14%

Koliko časa porabiš za igranje iger?



-1	5	8%
1-3	12	19%
3-6	19	30%
6+	28	44%

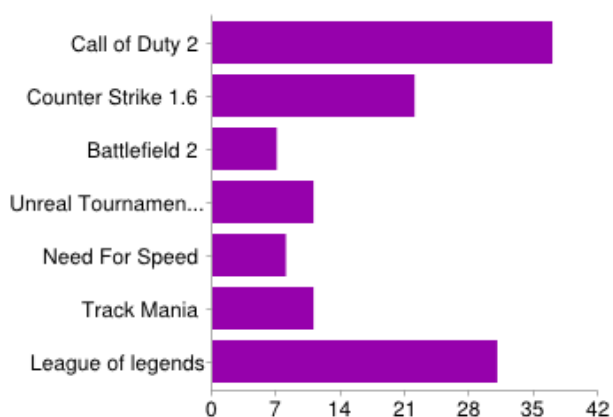
Ali boš udeleženec/udeleženka ?



DA	60	94%
NE	4	6%

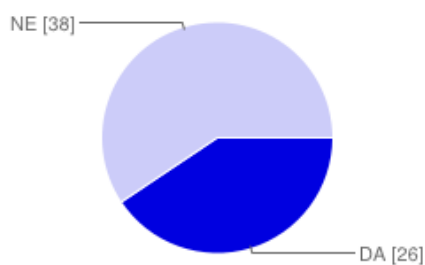
Slika 4: Grafi ankete #1.

Igre, ki bi jih igral/igrala na lan-partyju:



Call of Duty 2	37	29%
Counter Strike 1.6	22	17%
Battlefield 2	7	6%
Unreal Tournament 2003	11	9%
Need For Speed	8	6%
Track Mania	11	9%
League of legends	31	24%

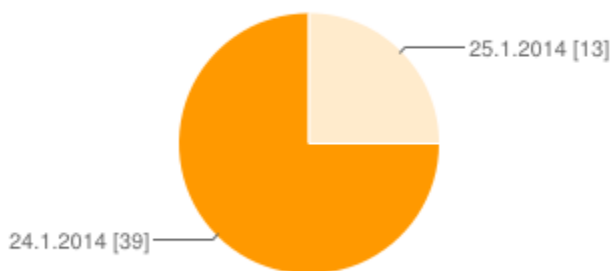
Boš prinesel svoj prenosni računalnik ?



DA	26	41%
NE	38	59%

Slika 5: Grafi ankete #2.

Kateri dan ti bolj odgovarja ?



24.1.2014	39	75%
25.1.2014	13	25%

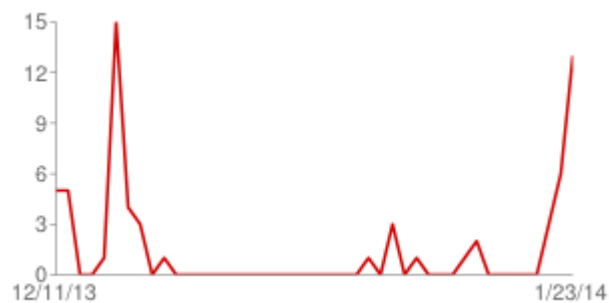
Slika 6: Grafi ankete #3.

Na anketo je odgovorilo kar 65 ljudi.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Časovni žig	Spol:	Starost :	Kakšne igre najraje igraš?	Koliko časa porabiš za igranje iger?	Ali boš udeleženc/udele?	Igre, ki bi jih igral/igrala na lan-partyju:	Boš prinesel svoj prenosni računalnik ?	Ime in Priimek	Tvoj email:	Bi še kaj sa dodal ?
55	23. 1. 2014 13:04:47 M	M	18+	Strelske	3-6	DA	Call of Duty 2	NE	Blaž Lesnjak	blazinho.0@gmail.c	Igrali bi raje Cal duty 4
56	23. 1. 2014 13:19:01 M	M	12-16	Strelske	6+	DA	Call of Duty 2	NE	Klemen Založnik	klemen.zaloznik12@	?? se bo igralo
57	23. 1. 2014 14:45:04 M	M	16-18	Strelske	1-3	DA	Call of Duty 2	NE	Grega Likeb	greglikeb72@gmail.c	
58	23. 1. 2014 15:59:19 M	M	18+	Strateške , Ostale	1-3	DA	League of legends	NE	Mihael Kvar	mihael.kvar@gmail.c	Če moj sine ne pobjedi turnira, bude če sranje eta čmarja
59	23. 1. 2014 16:03:05 M	M	16-18	Ostale	6+	DA	Battlefield 2	NE	Jordan Kitič	jordan.kita@gmail.c	pivo
60	23. 1. 2014 16:15:13 M	M	12-16	Strelske	6+	DA	Call of Duty 2	NE	Matic Sušec	ph1nty.player@gmai	Ne
61	23. 1. 2014 16:22:08 M	M	18+	Strelske , Strateške	6+	DA	Call of Duty 2 , Counter Strike 1.6 , Battlefield 2	DA	matic blagus	matic.blagus@hotm	Mogoče pridem
62	23. 1. 2014 17:49:56 M	M	12-16	Strelske	6+	DA	Call of Duty 2	NE	Dani Vavpor	vavpotdani135@gma	
63	23. 1. 2014 17:59:13 M	M	18+	Strelske , Strateške	3-6	DA	League of legends	DA	Rok Cavnik	rok.cavnik@gmail.c	
64	23. 1. 2014 20:06:20 M	M	18+	Strelske	1-3	DA	Call of Duty 2	NE	denis rogel	denis.rogel.94@gms	zakaj ni call of c
65	23. 1. 2014 20:17:23 M	M	12-16	Strelske Strateške	6+	DA	League of legends	DA	Nejko Lešnik	inejko@gmail.com	

Slika 7: Tabela ankete.

Tukaj tudi vidimo potek odgovatjanja ankete od dneva, ko smo objavili stran do dneva pred dogodkom.

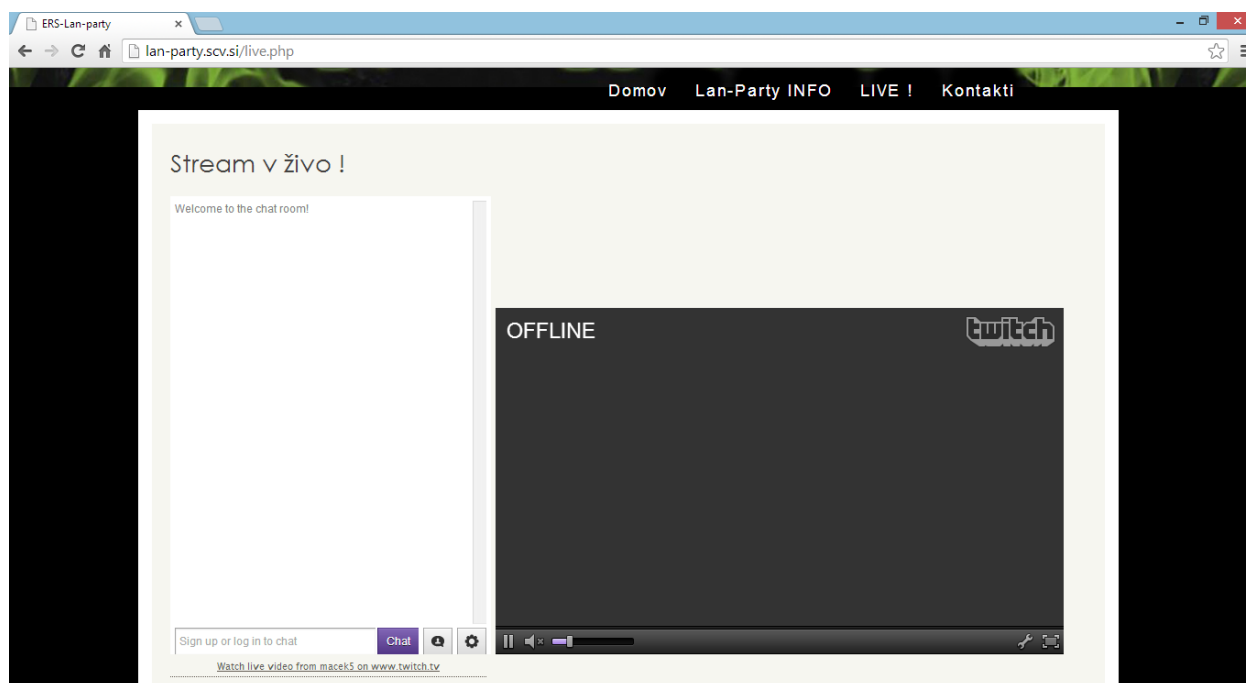


Slika 8: Graf prijav.

Zadnja stran je bila namenjena za objavo kontaktov prek katerih je lahko kdor koli kontaktiral organizatorje.

Ker celotna spletna aplikacija ni bila kompleksna, smo jo z lahkoto postavili. Potrebe po dodatnih podatkovnih bazah ni bil potreben, saj je bila edina baza že avtomatsko narejena v googledocs.

Dodali smo tudi stran za prenos v živo.



Slika 9: Prenos v živo.

3.2.3. Iskanje prostora

Izbira prostora je bil prvi problem s katerem smo se morali spopasti. Izbrai smo si par potencialnih prostorov, ki so nudili vse kar smo potrebovali. Po kratkem razmisleku smo izpostavili najboljše možnosti. Eden najboljših možnih prostorov je bila majnsa dvorana v spodnjih prostorih stavbe Gaudeamus. Za ta prostor smo se primarno odločili, ker nam je ponujal že pripravljeno ozvočenje, projektor in platno, oder in seveda dovol velik prostor z dovol vtičnicami za elektriko in povezavo na omrežje. V prostoru smo izvedli meritve prostora, miz ipd in si zamislili osnovno postavitev.

3.2.4. Prvotna/osnovna postavitev

Prvotna postavitev je bila prilagojena prostoru, ki smo si ga izbrali na začetku.

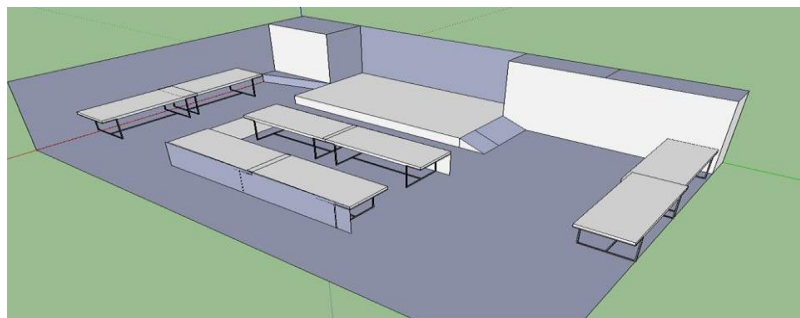
Razdeljena bi bila na dva dela:

- Leva in desna stran:

Leva in desna stran bi bili sestavljeni vsaka iz dveh miz. Na vsaki strani bi tekmovali dve skupini. Med skupinama bi bila postavljena pregrada, ki bi ločila ekipe in preprečila da bi guljofali.. Obrnjen bi pa bil proti steni, za lažji dostop gledalcev. Tukaj bi se igral League of Legends.

- Sredinska stran:

Sredinska stran bi bila sestavljena iz dveh vrst. igralci bi sedeli tako, da bi si kazali hrbte. Tukaj bi se igral Call of Duty.



Slika 10: Skica prvotnega prostora.

3.2.5. Zamenjava prostora

Čez čas smo ugotovili, da ta lahko v jedilnici gaudeamusa lažje izvedemo dogodek. Zato smo se odločili Zamenjati majnšo dvorano z jedilnico. To smo storili zato, ker smo v jedilnici že imeli mize in stole. Seveda Nam je pa tudi ponujala večjo možnost glede vtičnic. Prostor je bi tudi večji, kar nam je omogočilo boljše, bolj prehodno postavitvev miz.

Z zamenjavo prostora smo morali tudi spremeniti postavitev.

3.2.6. Promocija

Ker je promocija eden najpomembnejših delov organizacije smo jo izvajali na več načinov. Najlažji in naj obsežnejši način obveščanja in oglaševanja je oglaševanje prek Facebooka. Ker je Facebook tako razširjen in popularen portal, smo ga izkoristili in na njem objavljali različne informacije in pozive na prijavo. To je izvajal vsak organizator posamezno.



Slika 11: Promocija preko Facebooka.

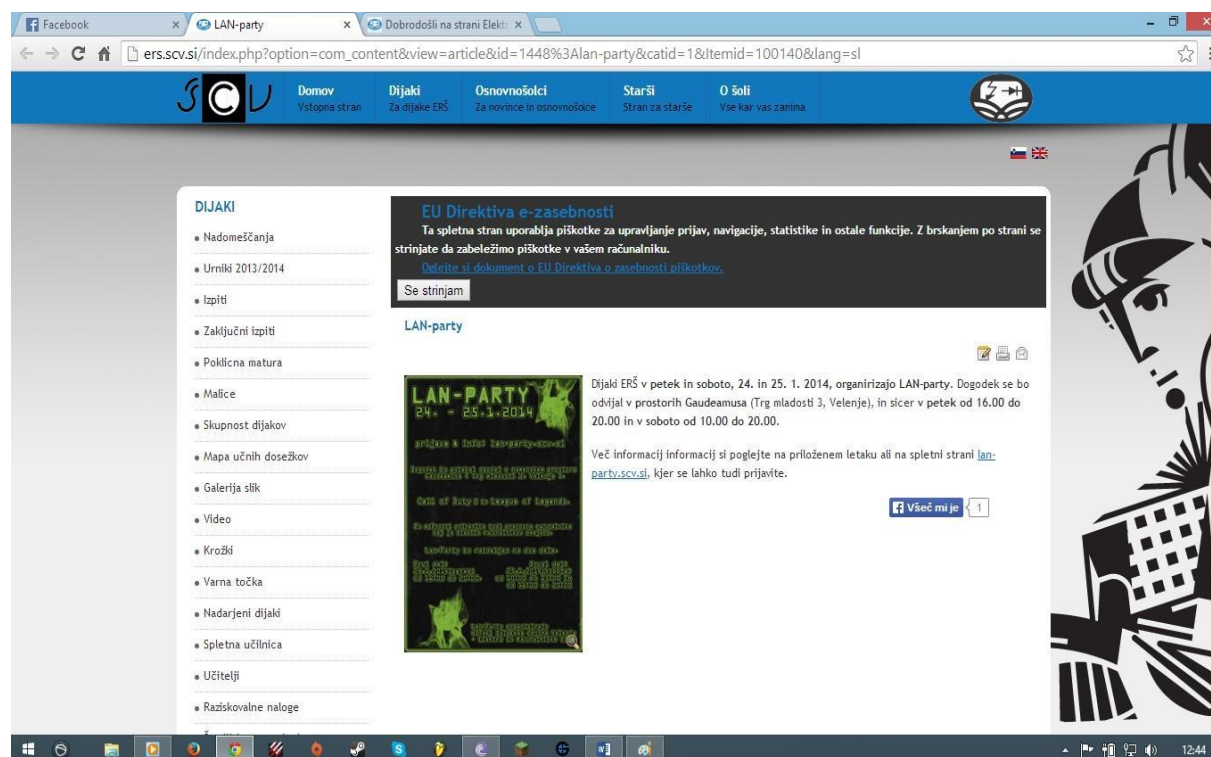
Nasleden del promocije so bili letaki. Letake smo oblikovali sami. Sam design je enak kot design spletne strani, ker smo želeli ohraniti enak stil.



Slika 12: Uradni letak.

Tretji način promocije je bil malo manj uraden. Oglaševali smo se tudi preko neposrednega kontakta in pogovora v živo. Seveda je veliko udeležencev že poznalo ali vsaj srečalo organizatorje Na šolskih hodnikih ali pa kje drugje in so lahko tudi takrat vprašali, kar jih je zanimalo.

Seveda pa je tudi šola prispevala k promociji z oglaševanjem na uradni strani šole.

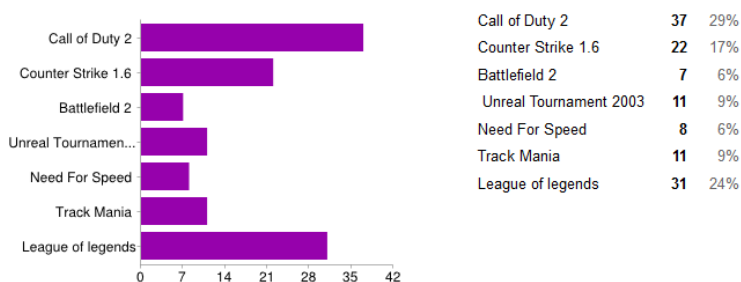


Slika 13: Promocija šole.

3.2.7. Izbira iger

Ker iger nismo želeli izbrati organizatorji, smo v spletno anketo tudi dodali vprašanje, kaj si posameznik želi igrati na tem dogodku. Izbrali smo le nekaj iger, katere so se nam zdele najbolj popularne. Seveda smo dodali tudi možnost, kjer je lahko vsak napisal svojo željo. Na koncu so izglasovali igri LOL in COD. Takšen izid smo tudi pričakovali.

Igre, ki bi jih igral/igrala na lan-partyju:

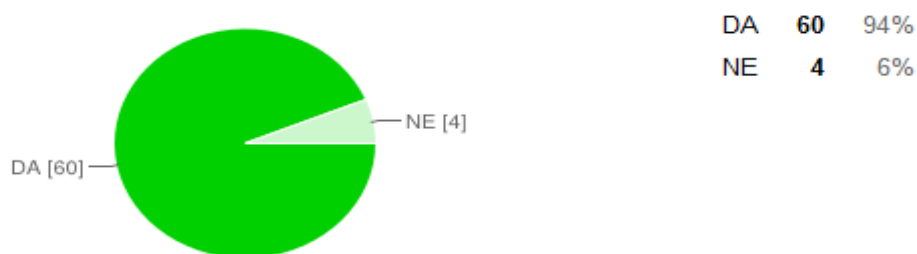


Slika 14: Glasovanje za igre.

3.2.8. Prijave

Prijave so potekale na spletni strani kot del ankete. Promovirali smo jih pa preko Facebooka, letakov in neposrednega stika. Prijavilo se je kar 60 ljudi.

Ali boš udeleženec/udeleženka ?



Slika 15: Število prijav.

3.2.9. Izbira termina

Termin smo si taktično postavili, saj smo ga izvedli pred informativnimi dnevi. Tako smo Lan-Party uporabili tudi za promocijo šole. Zato smo si izbrali datum 24. in 25. januar.

3.2.10. Izbira opreme

Nihče še ni videl Lan-Partyja brez računalnikov. In ker nismo želeli izpasti kot čudaki smo jih seveda uporabili tudi mi. Izbrali smo si računalnike, ki jih uporablja naša šola. Ker je veliko ljudi v anketi sporočilo, da bodo prinesli svoje računalnike, smo izbrali le deset šolskih računalnikov. Iposodili smo si jih v učilnici C402 z Eletrko in Računalniške šole. Igre in vse kar smo potrebovali smo na njih naložili že kar v učilnici, da smo jih lahko kasneje samo odnesli in postavili v jedilnici Gaudeamosa. S tem smo se izognili brezveznimi komplikacijami. Miške , tipkovnice in zaslone smo si izposodili v isti učilnici.

4. Potek dogodka

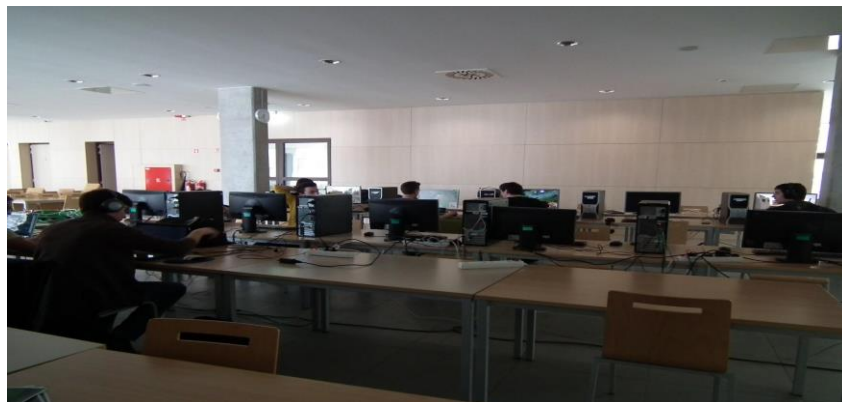
Na dogodek smo se pripravljali že med potekajočim projektnim tednom kjer smo predhodno že naložili igrane igre Call of Duty 2 in LOL. Računalnike smo opremili z potrebnimi gonilniki da je vse skupaj delovalo brez napak. Prvo testno igranje je bilo že v torek med projektnim tednom, kjer smo opravili preizkus računalnikov in iger. Preizkus je bil uspešen.

V četrtek smo si še zadnič ogledali prostore gaudeamusa in pregledali vtičnice za elektriko in internet. Ker se je vse izšlo po načrtu, smo dobili zeleno luč za začetek postavitve računalnikov. V roku dveh šolskih ur smo preselili vse računalnike, projektor in ostalo potrebno opremo v prostore gaudeamusa in jih založili v shranjevalne prostore(jedilnica za profesorje). Tako smo bili nared za postavitev celotnega kompleksa za nasledni dan.

V petek 24.1.se je vse skupaj začelo ob enajstih dopoldne ko smo začeli z postavitvijo miz, organizacijo stolov in ostalih komponent po prostoru.

Ko smo razporedili mize smo na njih postavili računalnike, jim dodelili monitore in vse kar k temu spada. Do treh je tako že prostor za naš Lan-Party bil pripravljen za uporabo. Testni “playrun” je bil uspešen.

Tretino prostora smo namenili stacionarnim računalnikom, ki smo jih preselili iz učilnice C402. Ostala mesta so bila namenjena gostom, ki bi s sabo prinesli svoje prenosne ali stacionarne računalnike. Pripravili smo si tudi načrte za turnirja, ki bi potekala oba dneva.



Slika 16: Začetek prvega dne.

4.1. Potek prvega dne (24.1.)

Prvi dan smo svoja vrata odprli ob štirih. Že takrat nas je pričakalo presenečenje, saj so pred vrati že čakali udeleženci pripravljene z lastno opremo. Na koncu smo sprejeli 25 tekmovalcev. To število nas je zelo presenetilo, saj nismo pričakovali toliko ljudi. Ko se je nabralo dovolj udeležencev, smo jih razdelili v ekipe. Vsaka ekipa je imela 5 tekmovalcev. Večina jih je prišla kot ekipa, zato nam to ni povzročalo težav. Najprej smo odigrali kratek turnir v Call of Duty 2. Ta je bil večinoma namenjen ogrevanju in čakanju na tiste, ki bi še morda prišli. Ob šestih zvečer pa smo pričeli z turnirji v League of Legends. Ker so skoraj vsi prišli na naš Lan-Party zaradi te igre, je bilo tekmovanje zanimivo in napeto. Med tekmovanji smo spremljali rezultate igranih iger in sproti pisali nagrade zmagoječim ekipam. Dan smo zaključili z majhno pogostitvijo.



Slika 17: Prvi dan(Foto Martin Tacol).

4.2. Potek drugega dne (25.1.)

Drug dan smo pričeli zjutraj ob desetih. Ko smo zopet odprli vrata gaudeamusa se je energija prejšnjega dne takoj povrnila. Ob tej “zgodnji” uri smo imeli le deset obiskovalcev. Ker nas je bilo pre malo za kakšno tekmovanje, smo do popoldanskih igrali prijateljske tekme. Kot dan prej so okoli štirih popoldne pričeli prihajati še ostali obiskovalci tistega dne. Tokrat je bilo število udeležencov še za nekoliko večje saj so prihajali tudi dijaki in študenti iz ostalih šol ne le iz ŠCV-ja kot v petek. Prišlo jih je nekaj čez 30. Nekateri so si prinesli vso opremo(računalnik, zaslon, slušalke, tipkovnico in miško).

Večinoma so se udeležili isti ljudje in dijaki kot v petek, saj jim je bila ideja Lan-Partyja izredno všeč. Dan smo zaključili zvečer ob osmih, ko smo skupaj z nekaterimi preostalimi dijaki pospravili opremo v jedilnico za osebje in nastavili mize nazaj v prvotno stanje.



Slika 18: Drugi dan(Foto Martin Tacol).

5. Tehnična podpora

Seveda pa moramo izpostaviti Roka Hribarja.

Rok nam je čez celotni projekt dajal tehnično podporo. Pomagal je pri pripravi računalnikov, ustavrjanju in gostovanju spletne strani in postavitvi lokalnega omrežja. Bil je tudi del ekipe skozi dva naporna dneva igranja igrlic.



Slika 19: Tehnik Rok (Foto Martin Tacol).

6. Povzetek

Dogodek se je odvijal dva dni in sicer 24.1. in 25.1.2014.

24. smo začeli pripravljati prostor dogodka, tako, da smo prinesli stacionarne računalnike, podaljške in switch-e. Na to smo pripravili mize, po načrtu, kot smo si ga zamislili nato pa smo še napeljali podaljške tako, da smo lahko priklopili vse stacionarne računalnike, in da je ostalo še zadosti prostora in podaljškov za ostale, ki so si prinesli svoje prenosne ali stacionarne računalnike. Ko smo uredili prostor smo testirali delovanje računalnikov (če vse igre delujejo kot morajo v smislu strežnika in povezovanja nanj). Prvi dan smo pričeli z turnirju v COD2 (Call Of Duty 2) in ga končali z turnirju v LOL-u (League Of Legends).

25. smo zjutraj prišli do Gaudeamusa kjer se je dogodek odvijal naprej. Čez dan je igranje iger potekalo bolj rekreativno, proti večeru pa smo nadaljevali s tekmovanjem. Ob končani prireditvi smo podelili priznanja in pospravili prostor v prvotno stanje. V ponedeljek 27.1. smo stacionarne računalnike in njihove komponente pospravili nazaj v učilnice.

Prvi dan nas je obiskalo okoli 25, drug dan pa okoli 30 tekmovalcev.

Vsak večer smo tudi popestrili z pico!

7. Razprava

Vse hipoteze smo potrdili.

1.) Lan-Party lahko organizirajo in vodijo dijaki sami z nadzorom mentorjev.

- Lan-Party smo organizirali in vodili trije dijaki brez problemov ali komplikacij z nadzorom mentorjev.

2.) Dogodka se bo udeležilo več kot 15 ljudi.

- Dogodka se je že prvi dan udeležilo 25 dijakov.

3.) Udeleženci so pripravljani, da prinesejo lastno opremo na dogodek.

- Udeleženci so vsak dan nosili svojo opremo. Nosili so vse od tipkovnic, mišk, slušalk do prenosnih računalnikov. Nekateri so prinesli celo svoj stacionarno računalnik.

8. Zahvala

Zahvaljujemo se mentorju Andreju Obuju in somentorju Urošu remenihu za vso podporo, namige in ideje. Brez njih bi delo potekalo veliko počasneje in manj kvalitetno. Skozi potek projekta smo vedno upoštevali njune nasvete in predloge. Seveda sta bila tudi vir motivacije in pozitivne energije, ki nam je močno pomagala pri delu.

Organizatorji se posebej zahvaljujemo Roku Hribarju. Rok je čez celoten projekt nudil tehnično pomoč pri postavitni spletne strani in lokalnega omrežja. Bil je tudi tehnik, ki je bil v stanju pripravljenosti skozi oba dneva našega Lan-Partyja. On nas je zalo razbremenil in omogočil lažjo in hitrejšo organizacijo.

9. Viri in literatura

[1]<http://www.youtube.com/watch?v=JUPhOkkFQfg>

[2]http://en.wikipedia.org/wiki/LAN_party

[3]<http://www.wikihow.com/Host-a-LAN-Party>

[4]<http://www.1stwebdesigner.com/freebies/photoshop-poster-tutorials/>

[5]<http://www.tomshardware.com>