

# pixbet21

A NSF, sigla para National Science Foundation, uma agência governamental federal dos Estados Unidos, criada em 1950, com o objetivo de promover o avanço da ciência e da engenharia, e aumentar o bem-estar e a segurança nacionais.

No campo da engenharia, a NSF desempenha um papel fundamental no financiamento de pesquisas e educação em diversas áreas, incluindo: engenharia civil, engenharia elétrica, engenharia mecânica, engenharia química, engenharia biomédica, engenharia ambiental e engenharia de computação.

Através de seu programa de subsídios, a NSF oferece financiamento para pesquisas individuais, grupos de pesquisadores e centros de pesquisa em engenharia, contribuindo assim para o desenvolvimento de novas tecnologias e soluções para os desafios enfrentados pela sociedade.

Além disso, a NSF também desempenha um papel importante no desenvolvimento de recursos humanos na engenharia, através do financiamento de programas de formação e educação em todas as etapas da formação acadêmica, desde o ensino médio até o doutorado.

Jogos multijogador, também conhecidos como jogos multiplayer, são jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida. [1] Diferentemente da maioria dos outros jogos, jogos de Computador e videogame que muitas vezes são para um jogador, usando inteligência artificial para programar personagens controlados pelo jogo. O Multijogador permite que seja desfrutada uma experiência com vários jogadores, podendo ser em forma de disputa, cooperativo ou rivalidade, e proporcionar-lhes uma forma de comunicação social que está quase sempre ausente em jogos para um jogador.

Há vários tipos de jogo Multijogador que ocorrem partidas entre 2 jogadores (o mais comum) ou mais. Nos jogos Cooperativos, ambos jogadores trabalham em equipe para atingir um objetivo comum. Já nos Competitivos ambos jogadores trabalham um contra o outro e o que alcança o objetivo primeiro vence.

Jogos via rede [ editar | editar código-fonte ]

São jogos de computador que se utilizam de Internet ou rede local,

geralmente através do protocolo TCP/IP, para permitir uma partida com dois jogadores em sistemas diferentes.

Estes jogos, ultimamente, tem chamado atenção de e