

Plano de Trabalho de Conclusão de Curso

Proposta de uma arquitetura para servidores de jogos massivos

Marlon Henry Schweigert – `marlon.henryt@magrethealabs.com`
Omir Alves – `omir.alves@udesc.br` (*orientador*)

Turma 2018/1 – Joinville/SC

02 de Julho de 2016

Resumo

Palavras-chave: *arquitetura, redes, jogos, desenvolvimento ágil*

- 1 Introdução e Justificativa
- 2 Objetivos
- 3 Metodologia
- 4 Cronograma proposto
- 5 Forma de Acompanhamento/Orientação

Charles Christian Miers

Marlon Henry Schweigert