

# Multiplayer game (a decidir título)

Tiago da Silva Guerreiro and Lucas Costa dos Prazeres

## Abstract

abstract.

## Keywords

keywords.

## I. INTRODUCTION

Falar sobre o nosso projeto, nossos objetivos com ele e seus componentes

## II. BACKGROUND

Discorrer brevemente sobre websockets (como a interação ocorre, suas etapas, etc). É interessante ser coisas que citaremos na parte da simulação.

## III. GAME

Explicar o jogo em si e colocar algumas imagens, não deve tomar muito tempo.

## IV. SIMULATION

Fazer a simulação da perda de pacotes que o professor sugeriu, ou alguma outra interessante (talvez achemos alguma na leitura dos papers).

## V. CONCLUSION

Concluir o trabalho daquele jeito tradicional, comentando sobre os resultados.

[1] Pra não dar erro.

## REFERENCES

- [1] M. S. M. Ali, G. M. T. Abdalla, and M. A. H. Abbas, "Modified Ad hoc On-Demand Distance Vector (MAODV) Protocol," in *2018 International Conference on Computer, Control, Electrical, and Electronics Engineering (ICCCEEE)*, 2018, pp. 1–6.