

O O bet365

O erro 502 de proxy, tamb m conhecido como "Erro de Balde Falho do Origem" (Origin Is Unreachable),   um c digo de status HTTP que indica que um servidor de proxy recebeu uma resposta inv lida de outro servidor. Essa situa o pode ocorrer quando o servidor upstream (o servidor que o proxy est  tentando se conectar) est  down ou n o est  respondendo.

Esse erro pode ser exibido em diferentes situa es, por exemplo, quando um site utiliza um servi o de balanceamento de carga ou um servidor proxy reverso. Nesses casos, o servidor proxy intermedi rio tenta se conectar ao servidor real para buscar o conte do solicitado, mas n o consegue estabelecer uma conex o v lida.

Al m disso,   poss vel que o erro 502 de proxy seja exibido quando ocorrem problemas de conectividade de rede ou quando o servidor de destino est  sobrecarregado com muitas solicita es simult neas. Nessas situa es,   recomend vel tentar acessar o site novamente mais tarde ou entrar em contato com o suporte t cnico do provedor de hospedagem do site.

Um jogo para um jogador

Um jogo eletr nico para um jogador, tamb m conhecido pelo anglicismo single player,   um jogo eletr nico que possibilita a participa o de apenas um jogador por partida, geralmente de um jogador humano, e se houver mais participantes, s o controlados pelo computador. Essa determina o, entretanto, n o inclui jogos online ou LAN, pois outros jogadores tamb m est o jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, ainda que n o seja no mesmo computador ou console de videogame.[1]

Desde o in cio da hist ria dos videogames houve jogos para um jogador, como o Bertie the Brain (1950), que permitia jogar o jogo do galo contra o computador, e jogos destinados a dois jogadores, como o Tennis for Two (1958). A Bally Midway recusou adquirir o jogo Pong (1972) Atari por n o ter um modo para um jogador.[2] Nos anos seguintes foram desenvolvidos jogos para um jogador que influenciaram grandemente a hist ria dos videogames,[3] como o Space Invaders (1978) ou o Tetris (1985). Mais recentemente, os jogos multijogador ganharam import ncia, e as empresas desenvolvedoras de videogames t m dado pouca import ncia aos jogos para um jogador.[4]

Refer ncias