

Proposta sulla descrizione logica di generici giochi da tavolo

Università di Modena e Reggio

Alessandro Mezzogori

Domenica 4 Dicembre 2022

Sommario

1	Introduzione	3
2	Game Description Language	4
2.1	Distanza dal modello mentale dei giochi	4
3	Tabletop Game Description Language	5
3.1	Nozioni Fondamentali	5
3.1.1	Identificatori	5
3.1.2	Operatori e Clausole	5
3.1.3	Blocchi	5
3.1.4	Tags	5
3.1.5	Commenti	6
3.2	Primitive del linguaggio	6
3.2.1	Oggetti	6
3.2.2	Tipi primitivi	7
3.2.3	Collezioni	7
3.2.4	Espressioni	10
3.2.5	Istruzioni	15
3.2.6	Direttive	17
3.3	Classi	17
3.3.1	Attributi	17
3.3.2	Visibilità	18
3.3.3	Azioni	19
3.4	Eventi	21
3.4.1	Eventi predefiniti	22
3.5	Funzioni	22
3.6	Interactables	23
3.7	Mazzi	23
3.7.1	Operazioni	23
3.7.2	Scarti di un mazzo	23
3.7.3	Inizializzare un mazzo	24
3.8	Giocatori	24
3.8.1	Funzioni dei giocatori	24
3.9	Turni	24
3.9.1	Definizione default del turno	25
3.9.2	Funzioni dei turni	25
3.10	Tabellone	25
3.10.1	Tessere	26

3.10.2 Gruppi	26
3.11 Ereditarietà	28
3.11.1 Conversione del tipo	28
3.11.2 Override	28
3.12 Multiplici file	29
3.13 Punto di entrata	29
4 Conclusione	30

Introduzione

Negli ultimi anni, si è presentata una notevole evoluzione dei meccanismi principali sfruttati dai creatori dei giochi da tavolo nell'ideazione di esperienze di gioco immersive, originali e stimolanti.

I nuovi generi sono caratterizzati da delle specifiche meccaniche e game flow (l'intero flusso di gioco): gli *engine building* come "Terraforming Mars" e "Gizmos", che spingono a sviluppare le interazioni tra i vari componenti acquisiti durante la partita per creare un motore con un solo obiettivo; gli strategici "Scythe" o il classico "Scacchi", che si concentrano sull'abilità dei giocatori di pianificare e adattarsi ai cambiamenti dell'ambiente di gioco; i cooperativi "Pandemic Legacy" e "Gloomhaven", che uniscono i giocatori per adempiere a un singolo compito comune; i piazzamento lavoratori come "Feast for Odin" e "Dune Imperium", che obbligano a scegliere con accortezza le poche mosse e l'utilizzo delle scarse risorse a disposizione.

Gli avanzamenti nello sviluppo dei giochi da tavolo generano con sé delle difficoltà nel descrivere logicamente e in maniera strutturata i flussi di gioco, limitando la possibilità di effettuare la prototipizzazione direttamente in modo digitale delle meccaniche di possibili nuovi giochi da tavolo, prima ancora di creare una versione fisica.

Nelle seguenti pagine si illustrerà il principale linguaggio impiegato attualmente, seguito da una nuova alternativa per la descrizione dei giochi da tavolo.

L'obiettivo finale è sia di fornire un'alternativa ai metodi in uso a oggi, sia di stimolare e ispirare la discussione sull'argomento del general game playing.

Importante notare che la proposta non si prospetta come definizione rigida dei requisiti dell'implementazione del linguaggio, ma come linea guida comune di partenza per futuri sviluppi e modifiche nella creazione di strumenti facilmente utilizzabili e apprendibili velocemente.

Game Description Language

- Cos'è
- dove è nata
- motivi perché nata
- sintassi
- usi

2.1 Distanza dal modello mentale dei giochi

Il suo utilità nel ambito di descrivere i giochi come cambiamenti di stati utile per intelligenza artificiale, in ambito umano a meno che uno non sia abituato lo rende più complesso da capire.

- Difficile da capire un gioco come sequenza di stati legali
- Difficile capire significa anche da scrivere
- inadatto per creare dei prototipi veloci per testare

Tabletop Game Description Language

3.1 Nozioni Fondamentali

3.1.1 Identificatori

Gli Identificatori sono una qualsiasi stringa di caratteri che inizia per un trattino basso “_” o per lettera, opzionalmente seguiti da un qualsiasi ammontare di lettere o numeri senza spazi.

Un identificatore per essere legale deve essere unico all’interno del suo ambito di Visibilità, questo significa che deve essere diverso sia dagli altri identificatori ma anche da operatori e clausole.

3.1.2 Operatori e Clausole

Gli operatori e le clausole sono delle parole chiave o simboli riservati che permettono rispettivamente la costruzione delle espressioni e delle istruzioni.

3.1.3 Blocchi

I Blocchi sono un insieme struttura d’istruzioni, tag e altri blocchi. Un blocco si definisce come tutto il contenuto all’interno di una coppia di parentesi graffe, rispettivamente aperta e chiusa.

Il blocco definisce l’ambito, o scope, e vita di una variabile definita al suo interno ovvero il suo campo d’azione che parte dalla riga dove è stata dichiarata fino alla fine del blocco che contiene la sua dichiarazione.

La Visibilità di una variabile si estende a tutti gli ambiti figli del blocco di dichiarazione, dove figlio significa definito all’interno del padre (annidato).

3.1.4 Tags

I Tag sono delle parole chiave riservate che modificano il comportamento del blocco associato, ogni tag descrive cosa è permesso definire al suo interno. All’interno della proposta è possibile che si trovi la dicitura “blocco ;tag” come abbreviazione per indicare la coppia tag e relativo blocco associato.

3.1.5 Commenti

I commenti sono linee di codice che vengono ignorate durante l'esecuzione del programma, per commentare una riga è sufficiente inserire una doppia barra "//", qualsiasi scritta oltre le due barre è considerata parte del commento.

3.2 Primitive del linguaggio

Tabletop Game Description Language si basa su un insieme di primitive da cui sono costruite tutte le funzionalità del linguaggio.

3.2.1 Oggetti

Un oggetto è un'istanza di una certa classe, un blocco di memoria che viene allocato e configurato secondo le specifiche definite dalla classe.

Gli oggetti hanno due comportamenti principali, gli oggetti valori e gli oggetti riferimento:

Oggetti valore o Value objects, si riferiscono direttamente al valore, quando avviene una copia dell'oggetto viene creata una nuova istanza della stessa tipologia di oggetto che contiene lo stesso valore. Il comportamento degli oggetti valore è principalmente per i tipi primitivi come number, string, bool.

Oggetti riferimento o Reference objects si riferiscono al blocco di memoria che gli è stato allocato, segue che quando un reference object è copiato in una nuova variabile, nel nuovo oggetto si copierà il riferimento alla zona di memoria a cui l'oggetto originale si riferisce, evitando di allocare una nuova zona di memoria.

Una conseguenza importante del meccanismo dei riferimenti è che qualsiasi cambiamento effettuato su un oggetto riferimento sarà rispecchiato da tutti gli altri reference objects che possiedono lo stesso riferimento al blocco di memoria

3.2.2 Tipi primitivi

I tipi primitivi sono degli oggetti valore particolari che rappresentano i valori puri del linguaggio come i numeri, le stringhe di testo, i valori booleani.

Numeri

I numeri sono rappresentati dal tipo primitivo "number" che accoglie un qualsiasi numero tale che sia compreso tra $\pm 5.0 * 10^{-324}$ e $\mp 1.7 * 10^{308}$ con una precisione tra le 15 e le 17 cifra, il tipo number equivale al tipo double presente in linguaggi come C, C#, ecc...

Stringa

Il tipo stringa, o string, rappresenta una qualsiasi successione di caratteri codificata in UTF-16, non ha una lunghezza massima predefinita. I valori string sono immutabili (ovvero non è modificabile), quando si eseguono delle espressioni che andrebbero a modificare il valore di una stringa, viene istanziata una nuova stringa con il valore modificato.

Booleano

Il tipo booleano, o bool, rappresenta una decisione binaria vera o false. Le variabili di tipo booleano dunque possono assumere due singoli valori rispettivamente rappresentati dalle parole chiave "true" per il valore vero e "false" per il valore falso.

Null

Il valore null non è un tipo primitivo in se ma serve per indicare l'assenza del valore in una variabile, Ogni tipo può assumere il valore null.

3.2.3 Collezioni

Una collezione é un qualsiasi gruppo di oggetti che sono rappresentati come una singola unità, in altri linguaggi esistono varie tipologie di collezioni come array, hashtables, vectors, ect. . .

Attualmente sono supportati due tipologie: lista, table, stack.

Liste

Le liste forniscono un insieme di oggetti accessibili tramite indici numerici interi, che mantiene l'ordine d'inserimento. [2]

Non hanno una dimensione fissa ma si adattano in base al numero di oggetti che contengono.

Per dichiarare una lista si utilizza il tipo lista, composto dalla parola chiave List e una coppia di parentesi angolate con all'interno il tipo degli oggetti che si vuole raggruppare List<<tipo>>.

L'inizializzazione é effettuata tramite un blocco in cui è definibile un elenco di espressioni, dello stesso tipo definito nella dichiarazione, separate da una virgola.

```
List<<tipo>> <identificatore> = {
    <espressione tipo>,
    <espressione tipo>,
    ...
};
```

La lista accetta anche valori nulli, l'indice corrispondente presenterà un valore nullo quando si farà accesso.

Le seguenti funzionalità sono supportate dalle liste:

Lunghezza	< lista >.length	calcola il numero d'indici occupati
Accesso	< lista >[<numero>]	accede all'indice numero, se non é intero la parte decimale verrà troncata.
Aggiungere una lista	< lista >.append(<altra lista >)	aggiunge tutti gli elementi di una lista in code
Rimuovere tutto	< lista >.clear ()	rimuove tutti gli oggetti dalla lista
Contiene valore	< lista >.contains(<oggetto>)	ritorna true se la lista contiene lo stesso oggetto, falso altrimenti
Trova indice	< lista >.indexOf(<oggetto>)	restituisce l'indice del primo oggetto corrispondente, altrimenti -1
Rimuovi elemento	< lista >.remove(<oggetto>)	rimuove il primo oggetto corrispondente che trova, sposta il resto della lista avanti di una posizione
Rimuovi elemento all'indice	< lista >.removeAt(<indice>)	rimuove l'oggetto all'indice corrispondente, sposta il resto della lista avanti di una posizione
Ordinamento casuale	< lista >. shuffle ()	Mescola casualmente la lista
Copia	< lista >.copy()	Crea una copia shallow della lista

Table

Ispirata dalla omonima struttura dati del famoso linguaggio di scripting [1], sono array associativi, ovvero che possono essere indicizzati non solo con dei numeri ma con qualsiasi oggetto eccetto il valore null.

Per dichiarare una table si utilizza il tipo table, composto dalla parola chiave Table e una coppia di parentesi angolate con all'loro interno Il tipo degli oggetti che si vuole raggruppare Table<<tipo>>.

Inizializzazione é effettuata tramite un blocco in cui sono definibili delle coppie di espressioni separate da una virgola.

```
Table<<tipo>> <identificatore> = {
    {<espressione chiave>, <espressione valore>},
    {<espressione chiave>, <espressione valore>},
    ...
};
```

Le espressioni saranno valutate nel momento in cui la variabile sarà inizializzata, per avere una definizione legale della table le espressioni valore devono avere lo stesso tipo definito nella dichiarazione.

In caso una espressione chiave venga valutata an null, il programma terminerà con errore. Le seguenti funzionionalità sono supportate per le table:

Funzione	Sintassi	Descrizione
Lunghezza	<table>.length	calcola quante coppie sono presenti all'interno
Accesso	<table>[<chiave>]	ritorna il valore o null se la chiave non é presente
Rimuovere tutto	<table>.clear ()	elimina tutte le coppie contenute nella table
Copia	<table>.copy()	crea una copia shallow della table
Rimozione coppia	<table>[<chiave>] = null	rimuove una coppia chiave/-valore dalla table

Stack

Gli stack sono una raccolta di oggetti di tipo LIFO (Last-in, First-out) [2]. Per dichiarare uno stack si utilizza il tipo stack, composto dalla parola chiave Stack e una coppia di parentesi angolate con all'interno il tipo degli oggetti che si vuole raggruppare Stack<<tipo>>.

L'inizializzazione è effettuata tramite un blocco in cui è definibile un elenco di espressioni, dello stesso tipo definito nella dichiarazione, separate da una virgola.

```
Stack<<tipo>> <identificatore> = {
    <espressione tipo>,
    <espressione tipo>,
    ...
};
```

Lo stack accetta valori nulli nelle funzioni di push ma non lo aggiunge allo stack, trattandolo quindi come un noop (no operation).

Le seguenti funzionalità sono supportate:

Lunghezza	<stack>.length()	Restituisci la lunghezza dello stack
Inserimento	<stack>.push(<tipo>)	Inserisci un oggetto nello stack
Inserimento in fronte	<stack>.push_front(<tipo>)	Inserisci un oggetto in fronte dello stack
Pop	<stack>.pop()	Rimuovi l'ultimo oggetto dallo stack
Pop in fronte	<stack>.pop_front()	Rimuovi l'oggetto in fronte dallo stack
Copia	<stack>.clone()	Restituisci una copia dello stack
Ordinamento casuale	<stack>.shuffle()	Mescola lo stack

3.2.4 Espressioni

Una espressione è una qualsiasi operazione che coinvolge zero o più operatori e uno o più operandi (o espressioni) che può essere valutata all'interno del linguaggio.

Ogni espressione ha un tipo di ritorno che indica il tipo dell'oggetto che sarà restituito dopo la valutazione dell'espressione.

Gli operatori sono predefiniti e si possono trovare tutti nella lista di definizione degli operatori.

Le espressioni vengono classificate in base al tipo di ritorno o al numero di operatori.

Nella definizione delle espressioni con il tipo del valore si intende una qualsiasi espressione che ritorna un oggetto dello stesso tipo.

Espressioni letterali

Un'espressione letterale è un qualsiasi valore puro di un tipo primitivo (number, string, bool).

Seguono alcuni esempi di espressioni letterali separate dalla virgola: 1, 0.2, "ciao mondo", true, false

Espressioni matematiche

Un'espressione matematica è una qualsiasi operazione che coinvolge gli operatori matematici, hanno come tipo di ritorno il tipo number

le seguenti sono tutte espressioni matematiche:

- Addizione $\langle \text{numero} \rangle + \langle \text{numero} \rangle$
- Sottrazione $\langle \text{numero} \rangle - \langle \text{numero} \rangle$
- Prodotto $\langle \text{numero} \rangle * \langle \text{numero} \rangle$
- Divisione $\langle \text{numero} \rangle / \langle \text{numero} \rangle$
- Potenza $\langle \text{numero} \rangle ^ \langle \text{numero} \rangle$
- Modulo $\langle \text{numero} \rangle \% \langle \text{numero} \rangle$

l'ordine di precedenza per la valutazione segue quello matematico:

1. Potenza
2. Prodotto, divisione e Modulo
3. Addizione e Sottrazione

Espressioni di confronto

Le espressioni di confronto coinvolgono gli operatori di maggioranza e minoranza, stretta e larga, il tipo di ritorno dell'espressione è un booleano il cui valore è il risultato del confronto.

- Minore di $\langle \text{espressione} \rangle < \langle \text{espressione} \rangle$
- Maggiore di $\langle \text{espressione} \rangle > \langle \text{espressione} \rangle$
- Minore uguale di $\langle \text{espressione} \rangle \leq \langle \text{espressione} \rangle$
- Maggiore uguale di $\langle \text{espressione} \rangle \geq \langle \text{espressione} \rangle$

Espressioni di uguaglianza

Le espressioni di uguaglianza coinvolgono gli operatori di uguaglianza, il tipo di ritorno dell'espressione è booleano il cui valore è il risultato dell'uguaglianza.

Come per le espressioni di confronto, il tipo delle due espressioni operandi deve essere il medesimo per avere una espressione di uguaglianza legale.

- Uguale a $\langle \text{espressione} \rangle == \langle \text{espressione} \rangle$
- Diverso da $\langle \text{espressione} \rangle != \langle \text{espressione} \rangle$

Espressioni logiche condizionali

Le espressioni logiche condizionali coinvolgono gli operatori logici AND e OR, il tipo di ritorno dell'espressione è booleano il cui valore è il risultato dell'operazione logica.

1. AND <booleano> && <booleano>
2. OR <booleano> || <booleano>

Le espressioni logiche condizionali cercano di valutare il minimo possibile per ottimizzare i controlli. Se una espressione si rivela vera o falsa alla valutazione del primo operando l'operazione non valuterà il secondo operando ma ritornerà direttamente il corrispettivo risultato.

Espressioni logiche binarie

Le espressioni logiche binarie sono simili alle espressioni logiche condizionali ma valutano sempre entrambi gli operandi

1. AND <booleano> & <booleano>
2. OR <booleano> | <booleano>
3. XOR <booleano> ^ <booleano>
4. NOT !<booleano>

Espressioni di accesso

Le espressioni di accesso permettono d'interagire con i valori contenuti all'interno delle variabili. In base all'espressione si accederà a tipologie di oggetti diversi.

- Accesso a membro: <oggetto>.<membro> utilizza operatore di accesso . per accedere al valore di uno specifico membro di un oggetto. Il tipo di ritorno dell'espressione è il tipo del membro a cui si sta accedendo.
- Accesso tramite indice: <collezione>[<chiave>] utilizza l'operatore di accesso tramite un indice [<chiave>] per accedere alla variabile associata della lista. Ha come tipo di ritorno lo stesso tipo degli oggetti della lista.
- Accesso a variabile: < identificatore > l'identificatore unico deve appartenere ad variabile per poter essere legale. Accede al valore contenuto nella variabile, il tipo di ritorno dell'espressione è lo stesso tipo della variabile a cui si sta accedendo

Espressione tipo

Le espressioni tipo o type expression, sono tutte quelle espressioni che si occupano della gestione dei tipi degli oggetti:

- Controllo del tipo: <oggetto> is <tipo> controlla se l'oggetto è del tipo richiesto. L'espressione ha come tipo di ritorno un valore booleano cui valore corrisponde il risultato del controllo: vero se l'oggetto è del tipo richiesto, falso altrimenti.

- Conversione del tipo, type casting: `<oggetto> as <tipo>` il type casting é utilizzato per convertire un oggetto in un oggetto di tipo diverso, il tipo di ritorno é lo stesso del tipo richiesto. Nel caso la conversione sia ammissibile l'espressione ritornerà il nuovo oggetto con il tipo prestabilito, in caso contrario sarà ritornato un valore nullo.

Espressioni d'istanziamento

L'espressione d'istanziamento `new <tipo>()` è usata per creare una nuova istanza del tipo richiesto, il tipo di ritorno corrisponde al tipo richiesto.

L'istanziamento di un oggetto può essere seguita da una lista d'inizializzazione per popolare velocemente con dei valori il nuovo oggetto.

Espressione d'assegnamento

Sintassi: `<espressione di accesso> = <espressione>;`

L'espressione di assegnamento è utilizzata per assegnare il risultato di un'espressione a una variabile, attributo o a uno specifico indice di una lista.

Per avere un'espressione di assegnamento legale è necessario che i tipi di ritorno delle due espressioni siano gli stessi.

Il tipo di ritorno dell'espressione è nullo.

Espressione di chiamata

Sintassi: `< identificatore >(<lista argomenti>)` L'espressione di chiamata è utilizzata per chiamare l'esecuzione di della funzione con lo stesso identificatore con degli specifici argomenti definiti nella lista degli argomenti.

Il tipo di ritorno dell'espressione corrisponde al tipo di ritorno della funzione.

L'espressione di chiamata è approfondita in 3.5

Espressione giocatore

Una espressione giocatore, o player expression, è un'espressione speciale utilizzata per ritornare un oggetto giocatore.

Gli oggetti giocatori sono identificati tramite un numero partendo da zero fino al numero di giocatori meno uno, questi identificatore numerici possono essere utilizzati all'interno delle espressioni giocatore, che equivale a una espressione matematica il cui risultato è ristretto per poter essere mappato a un giocatore.

La funzione che si occupa di riportare il risultato dell'espressione matematica nell'intervallo di mappatura dei giocatori è la seguente

$$\begin{cases} r \% P & r \geq 0 \\ (P - |r| \% P) \% P & r < 0 \end{cases}$$

Dove:

- r : è il risultato dell'equivalente espressione matematica
- P : è il numero di giocatori
- $\%$: è l'operatore modulo

Ordine di precedenza

L'ordine standard (senza modificatori di precedenza) di valutazione delle espressioni è il seguente:

1. Espressioni d'istanziamento
2. Espressioni di chiamata
3. Espressioni di accesso
4. Espressioni matematiche
5. Espressioni giocatore
6. Espressioni di confronto
7. Espressioni di uguaglianza
8. Espressioni logiche binarie
9. Espressioni logiche condizionali
10. Espressioni di assegnamento

Se non specificato altrimenti le espressioni all'interno di una stessa categoria si risolvono da sinistra verso destra.

Qualsiasi espressione può essere inserita all'interno di parentesi tonde per aumentare la priorità di valutazione, la valutazione partirà dalle espressioni maggiormente innestate.

3.2.5 Istruzioni

Le istruzioni, o statements, sono i macro comandi del linguaggio, ovvero una combinazione di clausole ed espressioni usate per adempire a un compito preciso. Le istruzioni devono terminare con il carattere ;, ma nel caso sia possibile definire un blocco d'istruzioni associato è possibile omettere il ;

Istruzione di ritorno

Sintassi: return [<espressione>];

L'istruzione di ritorno è utilizzata per finire l'esecuzione di un effetto, ritornando il controllo al codice che ha chiamato la funzione, restituendo (o no) un risultato in base al tipo di ritorno della funzione.

Il risultato restituito proviene dalla valutazione della espressione definita nella istruzione, nel caso si abbia un tipo di ritorno senza tipo bisogna omettere la espressione.

Istruzione espressione

Sintassi: <espressione>;

l'istruzione espressione, o expression statement, serve per eseguire una certa espressione;

Istruzione di dichiarazione

Sintassi: <tipo> < identificatore > = <espressione>;

L'istruzione di dichiarazione è utilizzata per definire delle nuove variabili del tipo richiesto e inizializzate con il risultato dell'espressione alla destra dell'operatore d'assegnamento.

Le variabili dichiarate sono utilizzabili dopo la loro dichiarazione tramite l'identificatore, ovvero tramite una espressione di accesso.

Istruzione di selezione

Sintassi: if(<espressione booleana>) <blocco istruzioni >

L'istruzione di selezione è utilizzata per selezionare se eseguire o no il blocco d'istruzioni associato, rispettivamente se la valutazione della espressione booleana abbia esito vero o falso.

Istruzione Else

Sintassi else <blocco istruzioni >.

L'istruzione else permette di eseguire il blocco d'istruzioni associato quando l'espressione di selezione precedente sia risultata false.

Una istruzione else è usabile solo direttamente successivamente a una istruzione di selezione.

Istruzione Else if

Sintassi: else if(<espressione booleana>) <blocco istruzioni >

L'istruzione else if equivale all'unione di un'istruzione else e un'istruzione if poiché eseguirà il blocco d'istruzioni associato solamente se l'espressione booleana della istruzione precedente ha avuto esito falso e se il risultato della espressione booleana dell'istruzione

else if ha esito vero.

Come per l'istruzione else è possibile definirla solo direttamente successivamente a un Istruzione di selezione, è possibile concatenare molteplici else if poiché considerata anch'essa come istruzione di selezione.

Istruzione while

Sintassi: while(<espressione booleana>) <blocco istruzioni >

L'istruzione while fa parte della categoria delle istruzioni di ciclo, viene usata per ripetere il blocco d'istruzioni associato fino a che l'espressione booleana, valutata precedentemente a ogni esecuzione del blocco, non risulti falsa.

Istruzione for

Sintassi: for([<espressione > ;istruzione di dichiarazione_i]; [espressione booleana_i]; [espressione_i]) ;blocco istruzioni_i—

L'istruzione for è un altro modo per creare cicli, utilizzata principalmente come abbreviazione dell'istruzione while.

Si divide in tre parti principali:

1. Inizializzazione: è un'espressione che viene valutata una volta all'inizio del ciclo, è legale definire al posto di un'espressione una istruzione di dichiarazione (la variabile dichiarata avrà come ambito il blocco dell'istruzione for).
2. Espressione di controllo: definisce se continuare a eseguire il ciclo se risulta vera o terminarlo se risulta falsa.
Se omessa verrà preso come default l'espressione letterale true creando un ciclo infinito.
3. Espressione post ciclo: è un'espressione che viene valutata dopo l'esecuzione del blocco d'istruzioni del ciclo ma prima della valutazione della espressione di controllo.

Istruzione continue

Sintassi: continue; L'istruzione continue avvia una nuova iterazione dell'istruzione di ciclo più vicina che la racchiude.

Istruzione break

Sintassi: break; L'istruzione break termina l'istruzione di ciclo più vicina che la racchiude.

Istruzione di fine partita

Sintassi: winner <lista di giocatori >;

L'istruzione di fine partita, detta anche di vittoria, termina l'esecuzione del gioco definendo la classifica finale come definita dal argomento passato: le posizioni sono definite come una lista di giocatori, se due o più giocatori si trovano a parimerito è sufficiente inserirli nella lista all'indice corrispondente alla loro posizione, dove l'indice zero rappresenta il primo posto.

Nel caso si abbia bisogno di un solo vincitore é possibile utilizzare una sintassi abbreviata: `winner <giocatore>;`

3.2.6 Direttive

Le direttive sono istruzioni particolare definite solamente all'inizio del file, esterne a tutti i blocchi.

Direttiva d'importazione

Le direttive d'importazione sono utilizzate per utilizzare il codice definito in un altro file, evitando dei possibili conflitti e permettendo di avere un progetto ben organizzato.

Per maggiori informazioni vedere 3.12

Direttiva di gioco

La direttiva di gioco ha il compito di definire il nome del progetto e il file principale che deve contenere il tag `setup`; é utilizzabile solamente all'inizio del file come primo elemento.

3.3 Classi

Sintassi: `< visibilita > class < identificatore > <blocco classe>` Una classe é utilizzata per definire un insieme di dati correlati, detti attributi, e di comportamenti che li modificano.

All'interno del blocco associato, detto blocco della classe o class block sono definibili solamente i seguenti tag:

- `attribute`
- `function`
- `action`

Nel blocco é possibile riferirsi all'istanza stessa dell'oggetto tramite la parola chiave `this`. Una certa istanza di una classe é assegnabile a un giocatore tramite la chiamata alla funzione predefinita `assign (player <giocatore>)`.

I comportamenti specifici durante l'assegnamento sono approfonditi in 3.3.2

3.3.1 Attributi

Un attributo é una variabile associata alla class in cui é dichiarato, il valore in se della variabile é legato all'oggetto ovvero all'istanza della classe.

Per definire un attribute si utilizza il tag `attribute` come nella seguente sintassi:

```
attribute <identificatore>
{
    returns <tipo>;
    value <espressione>;
}
```

Dove:

- `returns` : definisce il tipo dell'attributo
- `value`: definisce il valore di prima inizializzazione dell'attributo tramite l'utilizzo di un'espressione dello stesso tipo indicato nel `returns`

Essendo una sintassi prolissa, si offre un'alternativa sintattica tramite l'utilizzo delle istruzioni di dichiarazione e inizializzazione.

`<tipo> <identificatore> = <default>;`

3.3.2 Visibilità

La visibilità di una classe definisce il suo comportamento e l'assegnamento rispetto al giocatore.

Visibilità locale

La visibilità locale o `local` è considerata il default, ovvero se utilizzata se non è specificato altrimenti, possono esistere molteplici istanze di una classe locale create tramite l'espressione d'istanziamento.

In generale le classi locali servono per definire i ruoli, con le loro azioni, che i giocatori possono intraprendere nel corso della partita.

Quando si assegna un'istanza di una classe locale a un giocatore, il giocatore precedente perde la proprietà dell'istanza concedendola al giocatore assegnato.

Visibilità di gruppo

La visibilità di gruppo o `group` è utilizzata per specificare delle classi le cui istanze possono essere condivise tra molteplici giocatori, cui possono accedere a le azioni fornite dalla classe come se fosse di loro proprietà.

Come per le classi a visibilità locale si possono creare molteplici istanze tramite l'espressione d'istanziamento.

Il principale utilizzo di una classe di gruppo è per creare dei gruppi di giocatori che abbiano azioni e attributi comuni.

Quando si assegna un giocatore a una istanza di una classe di gruppo non avviene nessun trasferimento di proprietà, ma si aggiunge all'insieme di giocatori che la condividono.

Visibilità globale

La visibilità globale o `global` è utilizzata per specificare delle classi che sono limitate a una sola istanza in tutto il programma.

Tutti i giocatori possono accedere alle azioni delle classi globali.

L'istanza è accessibile in qualsiasi blocco che accetti delle espressioni di accesso utilizzando l'identificatore della classe come se fosse l'identificatore della variabile (meccanismo di accesso simile alle classi statiche di altri linguaggi)

3.3.3 Azioni

Le azioni rappresentano cosa possono fare i giocatori durante il corso del gioco, possono essere avviate automaticamente all'avvenire di certi eventi oppure invocate tramite un'espressione di chiamata.

Un'azione è definita all'interno di una classe tramite il relativo tag:

```
action <identificatore> <blocco azione>
```

Argomenti dell'azione

```
[ optional ] [<mod>] input <tipo> <identificatore> [<filtri>]
```

Gli argomenti o input di un'azione sono dei tag speciali che servono per definire delle variabili inizializzate in base alla tipologia dell'argomenti e utilizzate all'interno dei blocchi effetto di un'azione.

La tipologia dell'input è definita dal suo modificatore (mod) che ne influenza il comportamento, i due principali sono:

Modificatore giocatore Sintassi: player [<espressione giocatore>]

Detto anche modificatore player, è il default in caso di omissione del modificatore nella dichiarazione di un input.

Un input con il modificatore giocatore chiede direttamente al giocatore bersaglio di selezionare i valori con cui popolare l'input.

Se non specificato, il giocatore bersaglio di default dipende dalla visibilità della classe:

- Locale: il giocatore bersaglio è il proprietario della classe
- Globale: il giocatore bersaglio è il giocatore attivo
- Gruppo, si hanno due casi:
 - Se il giocatore attivo fa parte del gruppo sarà utilizzato come giocatore bersaglio
 - Se il giocatore attivo non fa parte del gruppo, un giocatore a caso sarà utilizzato come giocatore bersaglio

Modificatore auto Il modificatore auto o automatico non necessita di nessun input, il programma ha la responsabilità di filtrare tutte le Istanza accettabili popolando la variabile definita dall'input.

Possono presentarsi dei fallimenti inattesi nel caso l'input non sia opzionale, non si tratti di una lista e nessuna istanza soddisfi i filtri.

Opzionale La parola chiave opzionale è un modificatore opzionale che permette alla variabile definita dall'input di assumere valore nullo quando l'input inizializza la variabile.

Gli input non opzionali garantiscono che forniranno dei valori non nulli oppure l'azione non sarà eseguita

Filtri degli input

Un filtro di un input ha il compito di ridurre le possibili istanze selezionabili dall'input da tutte le istanze possibili del tipo dell'input.

Si definiscono secondo la seguente sintassi:

```
[ optional ] [ <modificatore > ] input <tipo > <identificatore >
{
    filter [ <identificatore > ] <blocco istruzioni >
    filter [ <identificatore > ] <blocco istruzioni >
    ...
}
```

È possibile semplificare ulteriormente la definizione se si ha bisogno di un solo filtro, omettendo il tag `filter`.

```
[ optional ] [ <modificatore > ] input <tipo > <identificatore >
{
    <istruzioni >
}
```

I filtri sono eseguiti su ogni oggetto tracciato di quel tipo, l'oggetto corrente è utilizzabile all'interno del blocco d'istruzioni tramite:

- l'identificatore dell'input nel caso sia omesso l'identificatore del filtro
- l'identificatore del filtro nel caso sia specificato

Il tipo della variabile dell'oggetto corrente dipende dal tipo richiesto nell'input:

- Se l'input non è una lista allora il tipo del filtro sarà lo stesso del input
- Se l'input è una lista allora il tipo del filtro sarà il tipo degli oggetti della lista.
Per accedere al singolo valore in filtro in questo caso è necessario definire il filtro esplicitamente.

L'oggetto in esame sarà scartato o accettato in base al risultato booleano calcolato e restituito tramite istruzione di ritorno (il blocco di un filtro necessita di una istruzione di ritorno per essere valido).

Riutilizzo dei filtri Per riutilizzare i filtri il modo consigliato è racchiudere la logica di decisione dentro una funzione che viene chiamata da dentro i filtri.

Effetto

```
effect <blocco istruzioni >
```

Il tag effetto identifica il blocco d'istruzioni che viene avviato quando i triggers della azione sono soddisfatti.

In un blocco effetto non è possibile definire l'istruzione di ritorno poiché l'azione è trattata come una funzione senza tipo di ritorno, inoltre è possibile definire solo un tag effetto all'interno di una stessa azione.

Requisiti

`require <blocco istruzioni>`

I tag requisito di un azione vengono utilizzati per disabilitare la possibilità di avviare l'azione tramite i triggers o istruzione di chiamata (nel caso l'azione sia disabilitata la chiamata non fallirà ma non avrà nessun effetto).

I blocchi requisito come i blocchi filtro necessitano di un valore di ritorno booleano che indica se l'azione è attiva o disabilitata, se sono presenti più di un tag requisito il risultato finale è composto da l'AND logico tra tutti i risultati dei blocchi requisito.

Triggers

`trigger <evento> <blocco istruzione>`

I trigger di un azione sono i responsabili dell'avvio del flusso azione associato, quando l'evento che il trigger osserva viene lanciato il blocco d'istruzioni viene eseguito; nel caso si abbia un esito positivo, ovvero un valore restituito `true`, l'esecuzione dell'azione sarà avviata.

Difatti il blocco d'istruzioni di un trigger, come i requisiti e blocchi filtro, necessita di un valore di ritorno booleano per poter valutare se eseguire o no l'azione.

Blocco trigger Ogni trigger osserva un particolare evento che è accessibile nel blocco tramite la parola chiave `event`, usata per creare delle logiche di attivazione più sofisticate riutilizzando gli stessi eventi.

Priorità dell'azione L'architettura a eventi tramite i trigger introduce delle possibili condizioni di gara tra le varie azioni, per evitare delle esecuzioni in ordine inaspettato si introduce il concetto di priorità dell'azione.

La priorità di un azione è un numero assegnato all'azione tramite la parola chiave `prio <numero>`, le azioni cui trigger sono stati valutati a vero saranno eseguite in ordine dalla priorità maggiore alla priorità minore.

Nel caso la priorità non sia stata definita oppure sia la stessa, si segue l'ordine di dichiarazione dell'azione.

3.4 Eventi

Gli eventi sono degli oggetti che sono lanciabili per avviare delle azioni che li osservano tramite i trigger.

Un evento è definibile tramite la seguente sintassi

`event <identificatore> <blocco>`

Il blocco di un evento ammette al suo interno solamente le dichiarazioni di attributi e di funzioni.

Quando un evento viene lanciato i trigger che osservano quell'evento avviano immediatamente azioni corrispondenti, ma mettono in coda il loro avvio in base alla priorità dell'azione; questo implica una risoluzione dell'albero degli eventi/azioni in ampiezza (o Breadth First Search).

3.4.1 Eventi predefiniti

Gli eventi predefiniti sono degli eventi speciali che presenta dei comportamenti particolari rispetto allo standard, in generale servono per delle interazioni dirette con i giocatori. Attualmente ne è definito solo uno:

L'evento `PlayerChoiceEvent` identifica un'azione che è attivabile da un giocatore durante il suo turno.

La struttura dell'evento è la seguente:

```
event PlayerChoiceEvent
{
    player active; // il giocatore che attivato l'azione
}
```

3.5 Funzioni

Le funzioni sono utilizzate per raggruppare e riutilizzare facilmente un insieme d'istruzioni su uno specifico set d'input.

Sono definite tramite il tag

```
function <identificatore> <blocco funzione>
```

Argomenti

Gli input funzionano esattamente come gli input delle azioni di una classe ma è possibile definire un'ulteriore tipologia d'input chiamata input della funzione, tramite il modificatore `function`.

Il modificatore obbliga a fornire tutti gli input che non possiedono un valore di default, ovvero che sono stati assegnati un valore null, quando si chiama la funzione.

Effetto

È equivalente al blocco effetto di un'azione. In una funzione è possibile definire un solo blocco effetto.

Ritorno

Il tag di ritorno `returns [<type>]`; è un tag obbligatorio speciale non associato a un blocco.

Definisce il tipo di ritorno della funzione, nel caso non si ritorni nessun tipo è possibile fornire il tag omettendo il tipo.

Chiamare una funzione

Per chiamare una funzione si utilizza l'espressione di chiamata dove l'identificatore corrisponde al nome della funzione da chiamare.

Per fornire alla funzione gli argomenti, ovvero gli input caratterizzati dal modificatore `function`, si utilizza la lista degli argomenti; in cui si indica l'identificatore dell'input da valorizzare, due punti e infine un'espressione dello stesso tipo dell'argomento; per fornirne molteplici basta separarli con una virgola. Esempio:


```
hello(toPlayer: 1, msg: "hello world");
```

3.6 Interactables

Sintassi: `interactable < identificatore > <blocco>`

Un interagibile é una classe particolare specializzata per modellare i componenti che interagiscono direttamente con il giocatore, come le pedine, carte, ecc...

All'interno del blocco identificatore é possibile, come nelle classi, definire attributi, funzioni e azioni al suo interno.

Proprietario Il proprietario di un `interactable` é assegnato tramite la stessa sintassi delle classi, difatti tutte le nozioni sulla visibilità di una classe si applicano agli `interactables`.

Interazione con la board Gli interagibili possono essere piazzati nelle tile di una board, nel momento in cui sono piazzati in una tile, l'attributo `<tile>` viene valorizzato con la tile in cui è stato messo.

Per muovere un interagibile a una tile si utilizza la funzione `move_to(tile t)` che sposta interagibile alla tile passata come argomento.

3.7 Mazzi

I mazzi sono delle classi specializzate che utilizzano la collezione `Stack`. Si definiscono come le classi tramite la keyword `stack`

```
stack <identificatore>
{
    returns <interagibile>;
}
```

All'interno di uno `stack` si possono definire attributi e funzioni, é necessario definire il tipo d'interagibile che è contenuto all'interno del mazzo.

3.7.1 Operazioni

Le operazioni effettuabili su un mazzo sono le stesse che possono essere eseguito su una collezione `Stack`.

Inoltre sono presenti le seguenti funzioni

Rimescola il mazzo corrente	<code><mazzo>.shuffle()</code>	rimescola il mazzo corrente ignorando gli scarti
Rimescola con scarti	<code><mazzo>.reshuffle()</code>	Rimescola il mazzo compreso gli scarti

3.7.2 Scarti di un mazzo

Per rimuovere un interagibile dal gioco è necessario chiamare la funzione predefinita `<interactable>.discard(stack discard_stack)`, la funzione marca l'interagibile come

scartato attraverso un flag predefinito `bool discarded` e lo aggiunge allo stack passato come argomento della funzione.

Ogni mazzo possiede di uno stack predefinito chiamato `<stack>.discard_stack` che viene svuotato durante la chiamata `reshuffle ()`.

3.7.3 Inizializzare un mazzo

Per creare la configurazione iniziale di un mazzo bisogna utilizzare in combinazione il tag `default` e le funzioni della collezione `Stack`, infatti il cui blocco `default` viene avviato dopo la creazione dell'istanza ma prima che sia restituita dall'espressione d'istanziamento.

```
default
{
    <istruzioni per creare un mazzo di default>
}
```

3.8 Giocatori

I giocatori sono rappresentati da un numero intero che parte da zero al numero di giocatori meno uno, questo permette di avere una corrispondenza uno a uno utilizzabile in delle espressioni matematiche per selezionare un altro giocatore da un certo di partenza (3.2.4).

3.8.1 Funzioni dei giocatori

Le funzioni generali dei giocatori fornisco delle utilità globali per recuperare informazioni su i `players`.

Tutti i giocatori	<code>player . all ()</code>	Restituisce una lista contenente tutti i giocatori
Giocatore attivo	<code>player . active ()</code>	Restituisce il giocatore attualmente attivo

3.9 Turni

Il turno definisce quale tra i giocatori viene definito attivo e il metodo di `default` per trasferire il controllo.

Il turno definibile più semplice é il seguente:

```
turn <identificatore>
{
    default
    {
        // Passa il controllo al giocatore successivo
        // usando una espressione giocatore
        return turn.active() + 1;
    }
}
```

}

Si possono definire molteplici turni che sono attivabili in qualsiasi momento lo si desidera attraverso la funzione `turns.use(string turn, optional string phase)`, dove `turn` e `phase` sono rispettivamente l'identificatore del turno della fase prescelti.

Quando la funzione `use` è chiamata, il turno attivo è disattivato e sostituito da quello richiesto.

3.9.1 Definizione default del turno

Il turno di default, o tag di default del turno, è un blocco d'istruzioni di tipo `player` che viene chiamato quando la funzione senza parametri `turn.pass()` viene chiamata.

Definisce il passaggio di controllo da giocatore a giocatore e di fase in fase di default, per definirlo si utilizza l'omonimo tag:

```
turn <identificatore>
{
    default
    {
        <istruzioni>
        // il tag di default deve ritornare un oggetto non nullo di tipo player
    }
}
```

Alcune funzioni molto utili per creare dei turni complessi si trovano tra le funzioni generali dei turni e dei giocatori, come `turn.phase.active()` e `player.active()`.

3.9.2 Funzioni dei turni

Le funzioni generali sono delle utilità che forniscono dei metodi per la gestione dei turni, come trovare chi è il giocatore attivo oppure passare alla prossima fase / giocatore in base alla implementazione del default.

Turno attivo	<code>turn.active()</code>	Restituisce il turno attivo
Fase attiva	<code>turn.phase.active()</code>	Restituisce la fase del turno attiva
Passare al turno	<code>turn.pass(player p, optional string phase)</code>	Passa il controllo al giocatore richiesto, e se specificata nella specifica fase
Passare il turno	<code>turn.pass()</code>	Passa il controllo al prossimo giocatore, valutato dal tag di default

3.10 Tabellone

I tabelloni sono delle classi specializzate, definite attraverso la parola chiave `board`, che rappresentano le tabelle di gioco, ovvero un oggetto con cui il giocatore può interagire piazzando delle pedine, giocando carte, ecc...

`board <identificatore> <blocco>`

3.10.1 Tessere

Le tessere sono delle classi specializzate, definite attraverso la parola chiave `tile`, che rappresentano una singola tessera o all'interno di un gruppo del tabellone.

`tile <identificatore> <blocco attributi o funzioni>`

All'interno del blocco di una tessera è possibile definire solamente delle funzioni o degli attributi.

Ogni tessera possiede degli attributi predefiniti:

Gruppo di appartenza	<code><tessera>.group</code>	Riferimento al gruppo di appartenza della tessera
Connessioni	<code><tessera>.connections</code>	Lista delle connessioni della tessera

3.10.2 Gruppi

I gruppi sono dei tag che permettono di creare degli insiemi di tessere all'interno di una board, sono definiti tramite la seguente sintassi:

```
group <identificatore>
{
    geometry <geometria tessera>;
    grid
    {
        <matrice di tessere>
    }
}
```

Per accedere direttamente a un gruppo dal tabellone si utilizza la table dei gruppi: dove la chiave equivale all'identificatore del gruppo e il valore è il gruppo stesso.

Geometria tessera

Esistono 3 possibili geometrie supportate: quadrate (square), esagonali (hex), adiacenti (graph).

La geometria di una tessera all'interno del gruppo definisce come si definiscono all'interno del gruppo:

Geometria quadrata Non possiede nessun tratto particolare, il gruppo con questa geometria ha il suo punto di origine in alto a sinistra (0,0).

Geometria esagonale In questo caso é necessario definire un ulteriore tag body-less chiamato `orientation <orientazione>`, infatti la geometria esagonale possiede due possibili orientazioni, row (esagono a punta in alto) o column (esagono con faccia in alto); le orientazioni cambiano come la definizione del gruppo è interpretata:

- Nel caso dell'orientazione row: si hanno le righe pari spostate di una unità verso destra
- Nel caso dell'orientazione col: si hanno le colonne pari spostate di una unità verso il basso.

Geometria adiacente È utilizzata per poter rappresentare qualsiasi tipo di tabella creando un grafo bidirezionale, dove i nodi sono le tessere e le connessioni sono degli oggetti connessione.

Non è possibile utilizzare il tag `grid` per definire una geometria adiacente ma è necessario utilizzare il tag `default` accoppiato alla manipolazione manuale sia delle tessere che delle adiacenze di un gruppo.

Tessera bianca

La geometrie quadrate ed esagonali possiedono la tessera bianca che rappresenta lo spazio vuoto, definita tramite la lettera `b` all'interno di un gruppo; oppure tramite la tile `BlankTile` se si utilizza al di fuori della definizione di un gruppo.

Recuperare delle specifiche tessere

Per accedere a una specifica tessera nei casi di geometrie regolari, si può utilizzare la doppia indicizzazione del gruppo, trattandolo come se fosse una matrice di tessere.

I significati dei due indici cambiano in base alla geometria del gruppo:

- Quadrata: il primo indice è la colonna, il secondo è la riga.
- Esagonale colonna: il primo indice è la colonna, il secondo è la riga.
- Esagonale riga: il primo indice è la riga, il secondo è la colonna.

Non è possibile accedere alle tessere di una geometria adiacente tramite indice poichè per definizione non possiede una struttura regolare facilmente mappabile uno a uno con una griglia.

Default

Il tag `default` `<blocco istruzioni>` viene eseguito appena dopo l'istanziamento del gruppo in cui è definito.

Permette la modifica non standard di un gruppo, conferendo maggior controllo sulle relazioni tra le tessere e i gruppi.

Connessioni tra tessere

La connessione tra due tessere viene modellata tramite la classe specializzata:

```
connection <Identificatori> <blocco attributo o funzione>
```

Possiede un attributo predefinito `tile` che deve essere popolato con la tessera destinataria della connessione.

3.11 Ereditarietà

Ereditarietà consente di definire delle classi derivate che ereditano o eseguono un override degli attributi, funzioni e azioni da una certa classe base

Ereditare da una classe base Significa avere accesso a tutte le funzionalità della classe padre come se appartenessero alla classe figlia, ovvero tramite l'operatore di auto riferimento `this`.

```
class base {}  
class derived : base {}
```

Controllo sul tipo Un tipo derivato é anche dello stesso tipo di tutti i suoi tipi base, ovvero tutte le istanze della classe figlia restituiranno il valore `true` se confrontate con una classe antenata nella espressione di controllo del tipo.

3.11.1 Conversione del tipo

Un tipo base é convertibile a un tipo antenato senza dover utilizzare l'operatore di casting, questa operazione è chiamata "upcasting", convertire un tipo derivato a un tipo base.

È importante sapere che le funzioni e azioni chiamate dal tipo convertito avranno lo stesso comportamento che avrebbero se fossero chiamate su il tipo derivato.

Il caso contrario, il "downcasting" o conversione da tipo base a tipo derivato, è ammessa solamente se in origine l'istanza era del tipo derivato o figlia del tipo derivato.

Collezioni Le collezioni possono essere convertite ad altre collezioni il cui tipo che contengono segua comunque le regole di upcasting e downcasting sopra definite.

3.11.2 Override

Override permette di ridefinire il comportamento di una funzione o azione modificandone il tag effetto.

Per definire un override di una funzione é sufficiente definire nella classe derivante un'azione o funzione con lo stesso identificatore definito nella classe padre con la parola chiave `override`:

```
class Base  
{  
    function A {  
        effect { // esegui istruzioni }  
    }  
}  
  
class Derived : Base  
{  
    override function A {  
        effect { // esegui altre istruzioni }  
    }  
}
```

```
}
}
```

Nell'effetto dell'override è possibile accedere agli stessi input dell'originale. Inoltre all'interno del blocco della classe derivata è possibile avviare la implementazione della base tramite il riferimento alla base base, che racchiude tutte le funzionalità definite nella classe padre.

3.12 Multiplici file

L'utilizzo di più di un file é supportato attraverso l'utilizzo di speciali sintassi chiamate direttive d'importazione.

```
import "<percorso relativo al file >" [as <identificatore >];
```

Nella dichiarazione dell'importazione è possibile assegnare un identificatore al file, attraverso il quale si accederà alle definizioni contenute all'interno di esso.

Nel caso sia omesso, tutte le definizioni all'interno del file importato non devono avere conflitti con gli identificatori del file in cui si importano.

Le direttive d'importazione sono definibili solamente all'esterno di qualsiasi blocco, prima di qualsiasi definizione o tag.

3.13 Punto di entrata

L'entry point di è definito tramite il tag setup nello stesso file in cui si utilizza la direttiva di gioco.

Dentro il blocco del tag si possono definire qualsiasi istruzioni che verranno eseguite prima di far partire il primo turno di gioco.

```
setup
{
    <istruzione >
    <istruzione >
    ...
}
```

Conclusione

- Facile fare giochi
- Portabile (basta connessione a repository)
- Facilmente capibile da altre persone
- bisogno di espansioni:
 - Giochi simultanei
 - Miglior sistema per gestire le boards
- Non é un sostituto della prototipizzazione in carta
- velocizza lo sviluppo dei giochi se si creano delle librerie

Bibliografia

- [1] Roberto Ierusalimschy. *Programming in Lua - Tables*. URL: <https://www.lua.org/pil/2.5.html>. (Data di riferimento: 09/12/2022).
- [2] Microsoft. *C# Documentation*. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>. (Data di riferimento: 10/12/2022).