



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI SCIENZA E INGEGNERIA

Corso di Laurea in Informatica per il Management

Lorem ipsum dolor sit amet.

Relatore:

Prof. Luca Padovani

Presentata da:

Alessandro Nanni



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI SCIENZA E INGEGNERIA

Corso di Laurea in Informatica per il Management

Lorem ipsum dolor sit amet.

Relatore:

Prof. Luca Padovani

Presentata da:

Alessandro Nanni

Sommario

In questo documento tratterò del mio lavoro svolto sotto la supervisione del prof. Padovani nello sviluppare un sistema software che agevola l'utilizzo della *Domain Specific Language* del videogioco Minecraft.

Verranno inizialmente illustrati i problemi sintattici e strutturali di questo ampio ecosistema di file.

Successivamente mostrerò come ho provato ad ovviarli, o almeno ridurli, tramite una libreria che si occupa di svolgere le operazioni più tediose e ripetitive. Tramite un *working example* esporrò in che modo ho semplificato lo sviluppo di punti critici, affiancato dall'approccio abituale. Infine, mostrerò la differenza in termini di righe di codice e file creati tra i due sistemi, con l'intento di affermare l'efficienza della mia libreria.

Indice dei contenuti

Sommario	1
1. Introduzione	3
1.1. Cos'è un <i>pack</i>	4
2. Agevolare Lo Sviluppo	5
3. La mia implementazione	6
4. Conclusione	7
Bibliografia	8

Introduzione

Se non fosse per il videogioco *Minecraft*, non sarei qui ora. Quello che per me inizialmente era un modo di esprimere la mia creatività piazzando cubi in un mondo tridimensionale, si è rivelato presto essere il luogo dove per anni ho scritto ed eseguito i miei primi frammenti di codice.

Motivato dalla mia abilità nel saper programmare in questo linguaggio non banale, ho perseguito una carriera di studio in informatica.

Il sistema che inizialmente era stato pensato dagli sviluppatori della piattaforma come un modo di «barare» tramite comandi per ottenere oggetti istantaneamente e senza il minimo sforzo, si è col tempo evoluto in un ecosistema di file e codice che permette agli sviluppatori che decidono di usare questa *Domain Specific Language* per modificare moltissimi comportamenti dell'ambiente videoludico.

Minecraft è scritto in Java, ma questa DSL chiamata *mcfuction* è un linguaggio completamente diverso. Non fornisce agli sviluppatori il modo di aggiungere comportamenti nuovi, modificando il codice sorgente. Permette piuttosto di aggiungere *feature* aggiungendo frammenti di codice che vengono eseguiti solo sotto certe condizioni, dando ad un utilizzatore l'illusione che queste facciano parte dei contenuti classici del videogioco. Negli ultimi anni, in seguito ad aggiornamenti, tramite una serie di file JSON sta gradualmente diventando possibile creare esperienze del tutto nuove. Tuttavia questo sistema è ancora limitato, e gran parte della logica è comunque dettata dai file *mcfuction*.

1.1. Cos'è un *pack*

I file JSON e *mcfunction* devono trovarsi in specifiche cartelle per poter essere riconosciuti dal compilatore di *Minecraft* ed essere integrati nel videogioco. La cartella radice che contiene questi file si chiama *datapack*.

Un *datapack* può essere visto come la cartella `java` di un progetto Java: contiene la parte che detta i comportamenti dell'applicazione.

Come i progetti Java hanno la cartella `resources`, anche *Minecraft* dispone di una cartella in cui inserire le risorse. Questa si chiama *resourcepack*, e contiene principalmente font, modelli 3D, *texture*, traduzioni e suoni¹.

Le *resourcepack* sono state concepite prima dei *datapack*, per permettere ai giocatori sovrascrivere le texture e altri asset del videogioco. Gli sviluppatori di *datapack* hanno poi iniziato ad utilizzarle per definire nuove risorse, inerenti al progetto che stanno sviluppando.

Datapack e *resourcepack* formano il *pack* che, riprendendo il parallelismo precedente, corrisponde all'intero progetto Java. Questa sarà poi la cartella che verrà pubblicata.

¹Con l'eccezione di *texture* e suoni, tutti gli altri file sono in formato JSON.

Agevolare Lo Sviluppo

La mia implementazione

Conclusione

Bibliografia