



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, facendo confronti con l'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
1.2. Struttura di <i>datapack</i> e <i>resourcepack</i>	4
1.3. Comandi	5
1.4. Funzioni	8
2. Come agevolare lo sviluppo	9
3. La mia implementazione	10
4. Conclusione	11
Bibliografia	12

1

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 suoni.

Con l'eccezione di *texture* e suoni, i quali permettono l'estensione `png` e `ogg` rispettivamente, tutti gli altri file sono in formato JSON.

Le *resourcepack* sono state concepite prima dei *datapack*, e permettevano 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.

1.2. Struttura di *datapack* e *resourcepack*

All'interno di un *pack*, *datapack* e *resourcepack* hanno una struttura molto simile.

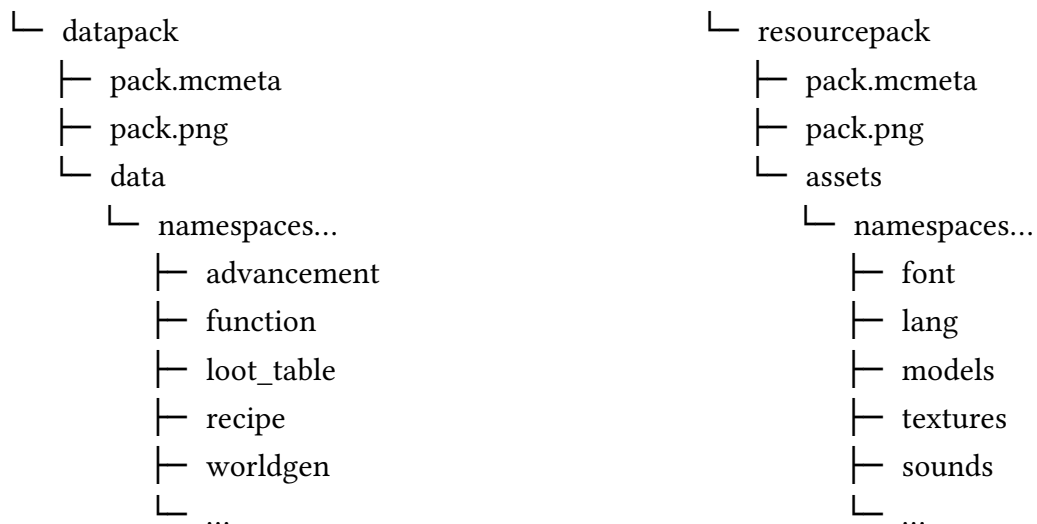


Figura 1: *datapack* e *resourcepack* a confronto.

Anche se l'estensione non lo indica, il file è in realtà scritto in formato JSON e definisce l'intervallo delle versioni (chiamate *format*) supportate dalla cartella, che con ogni aggiorna-

mento di *Minecraft* variano, e non corrispondono all'effettiva *game version*.

Ad esempio, per la versione 1.21.10 del gioco, il `pack_format` dei *datapack* è 88 e quello delle *resourcepack* è 69. Queste possono cambiare anche settimanalmente, se si stanno venendo rilasciati degli *snapshot*¹.

Ancora più rilevanti sono le cartelle al di sotto di `data` e `assets`, chiamate *namespace*. Se i progetti Java seguono la seguente struttura `com.package.author`, allora i *namespace* possono essere visti come la sezione `package`.

I *namespace* sono fondamentali per evitare che i file omonimi di un *pack* sovrascrivano quelli di un altro. Per questo, in genere i *namespace* o sono abbreviazioni o coincidono con il nome stesso progetto che si sta sviluppando, e si usa lo stesso per *datapack* e *resourcepack*.

Tuttavia, in seguito si mostrerà come operare in namespace diversi non è sufficiente l'assenza di conflitti tra i *pack*, che spesso vengono utilizzati in gruppo.

All'interno dei *namespace* si trovano directory i cui nomi identificano in maniera univoca la natura e la funzione dei contenuti al loro interno: se metto un file JSON che il compilatore riconosce come `loot_table` nella cartella `recipe`, il questo segnalerà un errore e il file non sarà disponibile nella sessione di gioco.

In `function` si trovano file e sottodirectory con testo in formato *mcf*function. Questi si occupano di far comunicare tutte le parti di un *pack* tra loro tramite una serie di comandi.

1.3. Comandi

Prima di spiegare cosa fanno i comandi, bisogna definire gli elementi basi su cui essi agiscono. In *Minecraft*, si possono creare ed esplorare mondi generati in base a un *seed* casuale. Ogni mondo è composto da *chunk*, colonne dalla base di 16x16 cubi, e altezza di 320.

L'unità più piccola in questa griglia è il blocco, la cui forma coincide con quella di un cubo di lato unitario. Ogni blocco in un mondo è dotato di collisione ed individuabile tramite coordinate dello spazio tridimensionale. Si definiscono entità invece tutti gli oggetti dinamici che si spostano in un mondo: sono dotate di una posizione, rotazione e velocità.

I dati persistenti di blocchi ed entità sono memorizzati in una struttura dati ad albero chiamata *Named Binary Tags* (NBT). Il formato «stringificato», `SNBT` è accessibile agli utenti e si presenta come una struttura molto simile a JSON, formata da coppie di chiave e valori.

¹Con il termine *snapshot* si indicano le versioni di sviluppo intermedie del gioco, rilasciate periodicamente per testare le modifiche in arrivo nei futuri aggiornamenti.

```

1  {
2    name1: 123,
3    name2: "foo",
4    name3: {
5      subname1: 456,
6      subname2: "bar"
7    },
8    name4: [
9      "baz",
10     456,
11     {
12       subname3: "bal"
13     }
14   ]
15 }

```

Codice 1: Esempio di `SNBT`.

Un comando è un'istruzione testuale che Minecraft interpreta per eseguire una specifica azione, come assegnare oggetti al giocatore, modificare l'ora del giorno o creare entità. Molti comandi usano selettori per individuare l'entità su cui essere applicati o eseguiti.

```

1  say @[
2    type = player
3  ]

```

Codice 2: Esempio di comando che tra tutte le entità, stampa quelle di tipo giocatore.

Sebbene non disponga delle funzionalità tipiche dei linguaggi di programmazione di alto livello — come cicli `for` e `while`, strutture dati complesse o variabili generiche — il sistema dei comandi fornisce comunque strumenti che consentono di riprodurre alcuni di questi comportamenti in forma limitata.

I comandi che più si avvicinano ai concetti tipici della programmazione sono:

1.3.1. Scoreboard

`scoreboard` permette di creare dizionari di tipo `<Entità, Objective>`. Un `objective` rappresenta un valore intero a cui è associata una condizione (*criterio*) che ne determina la variazione. Il *criterio* `dummy` corrisponde ad una condizione vuota, irrealizzabile. Su questi valori è possibile eseguire operazioni aritmetiche di base, come l'aggiunta o la rimozione di un valore costante, oppure la somma, sottrazione, moltiplicazione e divisione con altri `objective`.

Prima di poter eseguire qualsiasi operazione su di essa, una *scoreboard* deve essere inizializzata. Questo viene fatto con il comando

```
scoreboard objectives add <objective> <criterio>.
```


Per eseguire operazioni che non dipendono da alcuna entità, si usano i cosiddetti *fakeplayer*. Al posto di usare nomi di giocatori o selettori, si prefiggono i nomi con caratteri illegali, quali `$` e `#`. In questo modo ci si assicura che un valore non sia associato ad un vero utente.

```
1 scoreboard objectives add my_scoreboard dummy mcfunction
2 scoreboard players set #20 my_scoreboard 20
3 scoreboard players set #val my_scoreboard 100
4 scoreboard players operation #val my_scoreboard /= #20 my_scoreboard
```

Codice 3: Esempio di operazioni su una *scoreboard*, equivalente a

```
int val = 100; val /= 20;
```

Dunque, il sistema delle *scoreboard* permette di creare ed eseguire operazioni semplici esclusivamente su interi, con *scope* globale, se e solo se fanno parte di una *scoreboard*.

1.3.2. Data

`data` consente di ottenere, modificare e combinare i NBT associati a entità, blocchi e *storage*. Come menzionato in precedenza, il formato NBT — una volta compresso — viene utilizzato per la persistenza dei dati di gioco. Oltre alle informazioni relative a entità e blocchi, in questo formato vengono salvati anche gli *storage*. Questi sono un modo efficiente di immagazzinare dati arbitrari senza dover dipendere dall'esistenza di un certo blocco o entità. Per prevenire i conflitti, ogni *storage* dispone di una *resource location*, che convenzionalmente coincide con il *namespace*. Vengono dunque salvati come `command_storage_<namespace>.dat`.

```
1 data modify storage my_namespace:storage name set value "My mcfunction
  Chicken"
2 data merge entity @n[type=chicken] CustomName from storage
  my_namespace:storage name
3 data remove storage my_namespace:storage name
```

Codice 4: Esempio di operazioni su dati NBT

Questi comandi definiscono la stringa `My Chicken` nello *storage*, successivamente combinano il valore dallo *storage* al campo nome della gallina più vicina, e infine cancellano i dati impostati.

1.3.3. Contesto di Esecuzione e Command Stack

Prima di parlare dei prossimi comandi, bisogna spiegare in che modo *Minecraft* esegue gruppi di comandi.

1.3.4. Execute

`execute` consente di eseguire un altro comando cambiando valori quali l'entità esecutrice e la posizione. Questi elementi definiscono il contesto di esecuzione, ossia l'insieme dei parametri che determinano le modalità con cui il comando viene eseguito.

Tramite `execute` è anche possibile specificare condizioni preliminari e salvare il risultato

dell'esecuzione. Dispone inoltre di 14 sottocomandi, o istruzioni, che posso essere raggruppate in 4 categorie:

- **modificatori**: cambiano il contesto di esecuzione;
- **condizionali**: controllano se certe condizioni sono rispettate;
- **contenitori**: salvano i valori di output di un comando in una *scoreboard*, o in un contenitore di NBT;
- `run`: esegue un altro comando.

Tutti questi sottocomandi possono essere concatenati e usati più volte all'interno di uno stesso comando `execute`.

```
1 execute as @e
2   at @s
3   store result score @s on_stone
4   if block ~~-1 ~ stone
```

Codice 5: Esempio di comando `execute`.

Questo comando sta definendo una serie di passi da fare;

1. per ogni entità (`execute as @e`);
2. sposta l'esecuzione alla loro posizione attuale (`at @s`);
3. salva l'esito nello score `on_stone` di quell'entità;
4. del controllo che, nella posizione corrente del contesto di esecuzione, il blocco sottostante sia di tipo `stone`.

Al termine dell'esecuzione, il valore `on_stone` di ogni entità sarà 1 se si trovava su un blocco di pietra, 0 altrimenti.

1.4. Funzioni

2

Come agevolare lo sviluppo

3

La mia implementazione

4

Conclusione

4

Bibliografia