



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 e sintassi verbosa.

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
2. Agevolare Lo Sviluppo	4
3. La mia implementazione	5
4. Conclusione	6
Bibliografia	7

Introduzione

bla bla bla

Agevolare Lo Sviluppo

La mia implementazione

Conclusione

Bibliografia