

# **Glossario**

---

## Indice

<b>A</b> .....	<b>1</b>
<b>B</b> .....	<b>1</b>
<b>C</b> .....	<b>1</b>
<b>D</b> .....	<b>1</b>
<b>E</b> .....	<b>1</b>
<b>F</b> .....	<b>1</b>
<b>G</b> .....	<b>1</b>
Godot Engine .....	1
<b>H</b> .....	<b>2</b>
<b>I</b> .....	<b>2</b>
Intelligenza Artificiale (IA) .....	2
<b>J</b> .....	<b>2</b>
<b>K</b> .....	<b>2</b>
<b>L</b> .....	<b>2</b>
<b>M</b> .....	<b>2</b>
Machine Learning (ML) .....	2
<b>N</b> .....	<b>3</b>
<b>O</b> .....	<b>3</b>
<b>P</b> .....	<b>3</b>
Platformer .....	3
<b>Q</b> .....	<b>4</b>
<b>R</b> .....	<b>4</b>
<b>S</b> .....	<b>4</b>
<b>T</b> .....	<b>4</b>

---

<b>U</b>	<b>4</b>
<b>V</b>	<b>4</b>
<b>W</b>	<b>4</b>
<b>X</b>	<b>4</b>
<b>Y</b>	<b>4</b>
<b>Z</b>	<b>5</b>

---

**A**

**B**

**C**

**D**

**E**

**F**

**G**

**Godot Engine**

Strumento di sviluppo di videogiochi open source, utilizzato per la creazione del videogioco in questione.

---

# H

# I

## **Intelligenza Artificiale (IA)**

Ramo dell'informatica che si occupa della creazione di sistemi in grado di simulare l'intelligenza umana, come il riconoscimento vocale, la visione artificiale e l'apprendimento automatico.

# J

# K

# L

# M

## **Machine Learning (ML)**

Ramo dell'Intelligenza Artificiale che si occupa dello sviluppo di algoritmi e modelli che permettono ai computer di apprendere dai dati e migliorare le loro prestazioni nel tempo senza essere esplicitamente programmati.

---

# N

# O

# P

## **Platformer**

Genere di videogioco in cui il giocatore controlla un personaggio che si muove attraverso un ambiente bidimensionale o tridimensionale, saltando su piattaforme e evitando ostacoli.

---

**Q**

**R**

**S**

**T**

**U**

**V**

**W**

**X**

**Y**

---

**Z**