

Università degli studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



**Sviluppo di un progetto di Game Design
con elementi a tema di Machine Learning
e Intelligenza Artificiale**

Tesi di laurea triennale

Relatore

Prof. Vardanega

Laureando

Filippo Sabbadin

Matricola 2010008

«Frase ad effetto»

— Autore della suddetta frase

Ringraziamenti

.

Padova, Settembre 2025

Filippo Sabbadin

Sommario

Il presente documento descrive il lavoro svolto durante il periodo di stage curricolare, della durata di circa trecento ore, dal laureando Filippo Sabbadin presso l'azienda Zucchetti S.p.A.. Lo stage è stato condotto sotto la supervisione del tutor aziendale Gregorio Piccoli, mentre il prof. Prof. Vardanega ha ricoperto il ruolo di tutor accademico.

Indice

1 Introduzione	1.
1.1 L'azienda	1.
1.2 Il progetto	1.
1.3 Tecnologie utilizzate	1.
2 Descrizione stage	4.
2.1 Scelta del progetto	4.
2.2 Vincoli	4.
2.3 Obiettivi	4.
3 Gestione delle attività	6.
3.1 Pianificazione	6.
3.2 Organizzazione del lavoro	6.
3.3 Metriche di qualità	6.
3.4 Analisi dei rischi	6.
3.5 Analisi dei requisiti	6.
3.6 Specifica Tecnica	7.
3.7 Risultati Ottenuti	7.
4 Conclusioni	8.
4.1 Obiettivi stage soddisfatti	8.
4.2 Esperienze acquisite	8.
4.3 Differenza tra stage e percorso studi	8.
Glossario	10.
Bibliografia	11.

Elenco delle Figure

Elenco delle Tabelle

**Elenco dei Codici
Sorgente**

Capitolo 1

Introduzione

In questo capitolo descrivo l'azienda, introduco il progetto svolto durante lo stage, e spiego le motivazioni che mi hanno portato a sceglierlo.

1.1 L'azienda

Qui descrivo l'azienda e le mie impressioni durante lo stage, e la sua propensione all'innovazione

1.2 Il progetto

Qui descrivo brevemente il progetto, in cosa consisteva e i vari processi che includeva, insieme al tipo di clientela

1.3 Tecnologie utilizzate

Qui elenco tutte le tecnologie che ho usato

1.3.1 Godot Engine

GDScript

GDSshader

GUT - Godot Unit test

1.3.2 Blender

Python

1.3.3 Visual Studio Code

1.3.4 Typst

1.3.5 Git

1.3.6 GitHub

Github Actions

1.3.7 Notion

Capitolo 2

Descrizione stage

In questo capitolo approfondisco il rapporto con l'azienda, la scelta del progetto e i vincoli scelti con il tutor aziendale.

2.1 Scelta del progetto

Qui descrivo la scelta del progetto, in confronto con gli altri progetti disponibili

2.2 Vincoli

Qui descrivo i vincoli decisi con il tutor

2.3 Obiettivi

Qui descrivo gli obiettivi e le competenze da acquisire

Capitolo 3

Gestione delle attività

In questo capitolo effettuo l'analisi degli requisiti, norme di progetto, organizzazione e specifica tecnica

3.1 Pianificazione

Qui descrivo tutto quello che avevo pianificato prima dello stage, con le ore e le attività da svolgere, con confronto con le ore ed attività effettivamente svolte

3.2 Organizzazione del lavoro

Qui descrivo come mi sono organizzato per svolgere il lavoro, con le attività svolte, le regole che ho seguito e gli strumenti usati

3.2.1 Attività

3.2.2 Regole di sviluppo

3.2.3 Strumenti

3.3 Metriche di qualità

Qui descrivo le metriche che ho deciso di seguire per garantire qualità al progetto

3.4 Analisi dei rischi

Qui svolgo un'analisi dei rischi, con descrizione di quelli pianificati e come sono stati mitigati

3.5 Analisi dei requisiti

Qui descrivo gli attori presenti, tutti i casi d'uso e i requisiti da soddisfare

3.6 Specifica Tecnica

Qui descrivo l'architettura delle classi e come comunicano tra loro

3.7 Risultati Ottenuti

Qui descrivo i risultati raggiunti rispettivamente su piano qualitativo e quantitativo, con copertura dei requisiti, testing e quantità di prodotti

Capitolo 4

Conclusioni

In questo capitolo effettuo una retrospettiva sul progetto e sulla mia esperienza di stage

4.1 Obiettivi stage soddisfatti

Qui elenco gli obiettivi che erano stati dichiarati a inizio e quelli soddisfatti a fine stage

4.2 Esperienze acquisite

Come dice il titolo della sezione, qui descrivo le esperienze che ho acquisito durante lo stage

4.3 Differenza tra stage e percorso studi

Qui tratto della differenza tra gli argomenti trattati durante lo stage e gli argomenti insegnati durante il percorso di studi

Glossario

Bibliografia