Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 02.02.2024 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| 8:20-9:50: Creazione Struture fisiche, colonna sonora, creazione portali  10:05-11:35: Creazione Strutture fisiche, creazione portali  12:30-14:00: Creazione strutture fisiche, creazione portali  14:15-15:45: Creazione strutture fisiche, creazione portali |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| * Godot non importa i materiali da blender, alla fine è uscito che il formato ottimale per esportare i modelli da blender a godot è .dae * Scatenato l’evento dell’attraversamento di un portale (nello script del portale), era impossibile modificare la posizione del player. Per risolvere il problema ho controllato l’interazione del player con il portale nello script del player. * Nella realizzazione dei portali con i viewport, nello sprint veniva visualizzato anche il portale di destinazione a causa del fatto che la camera del viewport ruota assieme a quella del player. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| In orario rispetto alla programmazione |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Programma secondo Gannt |

|  |
| --- |
| Discussione di gruppo (mattino) |
| Abbiamo prefissato il trello secondo la programmazione del Gannt, siamo in ritardo per lo sviluppo della colonna sonora |