Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 12.04.2024 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| **8:20-9:50: Raccolta oggetti, caricamento partita, revisione metodi per teletrasporti**  **10:05-11:35: Raccolta oggetti, caricamento partita, revisione metodi per teletrasporti, raycast per raccolta oggetti**  **12:30-14:00: Raccolta oggetti, caricamento partita, revisione metodi per teletrasporti, creazione GUI per cambiamento di risoluzione, gitignore aggiunto al git, raycast per raccolta e caduta oggetti**  **14:15-15:45: documentazione, implementazione impostazioni per cambiamento risoluzione, raycast per caduta oggetti** |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| * Il viewport non adatta la risoluzione alla dimensione dello schermo, si sta cercando una soluzione * Il giocatore una volta capovolto non saltava, il giocatore poteva saltare solo se era su un pavimento ma essendo capovolto il gioco non lo faceva saltare in quanto era on\_ceiling() |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| In ritardo con la programmazione del Gantt, |

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

|  |
| --- |
| Discussione di gruppo (mattino) |
| Abbiamo prefissato come obbiettivo del mattino di implementare le funzionalità che permetterebbero al gioco di essere più completo (raccolta oggetti, revisione metodi portali e teletrasporti e caricamento partita) |