Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 26.04.2024 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| **Lorenzo:**   * Continuazione sviluppo Raycast3D per i sassi   + Inserimento sassi (Raycast3D)   + Selezione (i sassi che collidono con il Raycast3D si colorano di blu)   + Raccolta dei sassi * Rimozione della posizione dei sassi raccolti dall’array nel Global * Implementazione puntatore nell’interfaccia   **Fadda:**   * Aggiornamento documentazione globale, compreso di gannt e vari documenti * Finalizzazione della raccolta oggetti (ora quando viene raccolta la statua viene salvato in una variabile globale) * Finita collisione tra statua-player * Protocolli di test delle statue   **Matteo:**   * Implementazione mappa finale * Risolti bug per cui non si trovava la scena “start.tscn” * Merge dal main all’ Unstable-Reset |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| **Interazione Player & statua:**   * Prima quando si raccoglieva la statua non veniva salvato nella variabile di gioco, ora abbiamo fatto in modo che venisse salvata all’interno del json che contiene tutte le informazioni del salvataggio di una determinata partita |

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

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

|  |
| --- |
| Discussione di gruppo (mattino) |
| Oggi si doveva presentare l’ultima milestone che però è stata già raggiunta da tempo. |