

Changelog

12 marzo 2023

Main Improvements

- ✓ Classe Material:

- Funzione `gen_rand_material` (generazione casuale di materiali), adesso il *barcode* viene generato come esadecimale.

- ✓ Classi `InsertMaterial` e `RemoveMaterial`:

- Funzione `simulate_action` (simulazione delle azioni), tentativo di ottimizzazione inserendo il codice identico all'interno della superclasse.

Domande

- Si blocca tutto nel momento in cui si mettono tutti gli eventi a 1 e nessun drawer in baia.