Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 30.09.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Eliminato il progetto precedente perché pesava troppo (40GB) e ricreato uno in modo corretto  Scartato la idea precedente di generazione della mappa perché non permetteva la casualità  Creato lo script per la generazione della mappa  Generata una mappa tramite Perlin Noise con altezza, larghezza e spawn casuali  Creato script NoiseGenerator seguendo questo tutorial: <https://gamedevacademy.org/procedural-2d-maps-unity-tutorial/>  Abbandonato script perché la mappa generata non è infinita  Creato nuovo script chiamato GenerateMap seguendo questo tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=TrbbkCrfD00> |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| La mappa generata con Perlin Noise non è adatta perché non si può renderla infinita, quindi ho cambiato la strategia: la mappa si genera automaticamente attorno al personaggio e dopo un po’ di tempo si elimina automaticamente. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Per ora sto seguendo le previsioni della pianificazione |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Riuscire a creare una mappa che si generi automaticamente |