Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 21.10.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Ripreso lo script GenerazioneOggetti per poterlo integrare nella generazione della mappa per far si di avere uno spawn di ostacoli casuali.  (video: <https://www.youtube.com/watch?v=D4EOgZyNk-k>)  In aggiunta ho messo una variabile che mi permette di generare gli ostacoli con una possibilità del 75%, così da avere le varie parti generate casuali  Bocciata idea precedente perché mi permetteva di far generare la mappa solamente in verticale, se cambiavo direzione non riuscivo a far creare la mappa direttamente sotto il personaggio visto che, per generarsi, la nuova parte utilizzava le coordinate dell’ultima creata, che non era quella dove stava il personaggio  Modificato l’algoritmo in modo che sotto al personaggio venga creata una riga di alberi con posizioni variabili ogni volta che esso avanza  Completata la generazione della mappa aggiungendo una percentuale di generazione degli ostacoli del 75%  --  Aggiunto il box collider e il rigidbody a tutti i componenti (ostacoli e player) |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
|  |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Sono un po’ indietro perché dovrei aver completato la mappa ma funziona solo parzialmente, in compenso ho già fissato la videocamera sul player e ho già fatto dei minimi movimenti |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire la generazione, mettere le collisioni agli ostacoli e al player |