Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 28.10.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Aggiornati il box collider 2d e il rigidbody 2d agli ostacoli e al player  Creato il metodo OnCollisionEnter2D(Collision2D c){} per permettere di gestire le collisioni <https://www.youtube.com/watch?v=Bc9lmHjqLZc>  Creata una couroutine per poter aspettare dei secondi quando avviene una collisione  Fatto in modo che il player se si scontra con degli ostacoli si blocca per 2 secondi  Tolto il box collider agli ostacoli e aggiunto un polygon collider 2d per avere delle collisioni più precise  Creata una nuova couroutine che mi permette di “mantenere il volo” per 1secondo, se il personaggio è a terra e viene premuto il tasto sinistro del mouse salta per 1secondo |

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

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

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