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  Tramite un if fatto in modo che quando il personaggio si trova in aria non può cambiare direzione  Implementato il fatto che quando viene premuto il tasto destro, mentre il personaggio si trova in aria, esso fa una piccola rotazione  Se il personaggio atterra storto si blocca per 2 secondi e poi si raddrizza e riparte  Continuata la documentazione |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Quando il personaggio fa una rotazione completa e atterra correttamente la sua rotation non è perfettamente 0 ma -4.9e8, quindi per controllare se è a terra al posto di mettere l’if che controlla se la sua rotazione x è 0 controlla se la rotazione x si trova tra -0.1 e 0.1 |

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

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Importare un modello del personaggio e perfezionare i movimenti |