Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 11.11.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Aggiunto del codice nel file LevelGenerator.cs, questo codice permette di generare degli ostacoli dinamici (che si muovono da destra a sinistra o viceversa). Con una percentuale del 20% vengono generati questi ostacoli che passano sotto il player e se esso si scontra con loro gli ostacoli diventano statici e si fermano in quel punto. (1.5h)  Creata una nuova scena che contiene il menu principale.  <https://www.youtube.com/watch?v=zc8ac_qUXQY> Grazie a questo video ho creato un menu iniziale con 2 bottoni, GIOCA ed ESCI che mi permettono di giocare o di chiudere l’applicazione.  Creato script MenuPrincipale per gestire cosa devono fare i bottoni.  Creato un menu di pausa per la partita, ho aggiunto un canvas alla scena del gioco con all’interno un plane e due bottoni, RIPRENDI ed ESCI.  Creato uno script MenuPausa che mi permette di mostrare il menu quando si preme ESC e che gestisce i due bottoni. (<https://www.youtube.com/watch?v=JivuXdrIHK0>) |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| L’ostacolo quando passa porta via con sé il player quindi ho fatto in modo che l’ostacolo dopo la collisione si stabilisce in quel punto.  Quando dal menu di pausa si preme il tasto sinistro per riprendere la partita il gioco legge la pressione del tasto sinistro e fa saltare il giocatore appena si riprende il gioco, non ho ancora adottato una soluzione. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Ho recuperato un po’ facendo i menu (di pausa e iniziale) ma devo ancora implementare il modello finale dello sciatore e degli ostacoli dinamici. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Cercare di implementare dei modelli in più e iniziare a sviluppare l’algoritmo per lo jeti. |