Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 18.11.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Importato un modello per uno Yeti  Aggiunto allo script LevelGenerator la generazione dello Yeti dopo aver percorso tot y (<https://www.youtube.com/watch?v=2SXa10ILJms>)  Creato un nuovo script Yeti per il movimento dello yeti, grazie a questo video sono riuscito ad applicare il movimento a un rettangolo.  Sostituito il rettangolo con lo Yeti normale.  In PlayerMovement nel metodo OnCollisionEnter2D ho aggiunto un if per controllare se si scontra con lo Yeti, se questo avviene il gioco finisce e carica la pagina principale.  Nello script Yeti ho aggiunto un if per far ruotare lo yeti verso il personaggio, se il personaggio si trova alla sua sinistra ruota di 180° mentre se si trova a destra non ruota/torna alla rotazione originale (0°).  (<https://gamedevelopertips.com/unity-collision-detection-2d/>)  Impostato il tipo di body allo yeti come Dynamic e non più Kinematic così interagirà con tutti gli ostacoli.  Aggiunto un metoto OnCollisionEnter2D allo script yeti per far si che quando lo yeti passa sopra un albero lo distrugge.  Scaricato uno sprite di un lupo per fare l’animazione che corre  (<https://www.pngegg.com/en/png-eyhsg>) |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Provato a far muovere lo yeti ma non prede la proprietà position corretta quindi prima cerco di fare l’algoritmo usando un rettangolo bianco come yeti |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Mi trovo nel punto pianificato |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Riuscire a perfezionare i movimenti del personaggio e le animazioni |