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. |

|  |
| --- |
| 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 |
|  |

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