Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 25.11.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Creata animazione del lupo che corre.  Creata animazione del lupo che muore.  Unito le due animazioni in modo che di default ci sia l’animazione che corre e che quando si scontra con un oggetto c’è l’animazione del lupo che muore.  Creato un nuovo script Lupo per gestire le collisioni del lupo, quando si scontra con qualsiasi oggetto muore e diventa un oggetto statico.  Cambiato il modo in cui il personaggio segue il mouse, com’era prima andava a scatti mentre così lo segue in modo fluido (<https://www.youtube.com/watch?v=2DHy_l4Ffe0>)  Aggiunti metodi SeguiMouse, PrendiPosizioneMouse e SeguiMouseDelay allo script PlayerMovement.  Cambiato il salto del personaggio, quando salta non è il suo box collider che si toglie ma quello degli ostacoli così anche se si trova in volo lo yeti può mangiarlo. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Quando il lupo si scontra con lo sciatore parte l’animazione della sua morte e va nell’exit, solo che ongi volta che esce riparte automaticamente e ricomincia a correre e a morire in loop infinito. Grazie all’aiuto di Stefano Ceschi sono riuscito a far si che il lupo quando muore rimane morto. Per fare ciò ho creato un’animazione dove rimane fermo a terra e l’ho messa come ultimo stato senza andare all’exit. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Sto seguendo la pianificazione solo che devi perfezionare il salto del personaggio |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Mettere a posto il salto e fare i dati |