Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 02.12.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Aggiunto allo script PlayerMovement un if che permette al personaggio di fermarsi quando il cursore si trova più in alto di lui.  Spostato tutto il codice contenuto nello script Albero in Destroyer così non devo attaccare due script ad ogni ostacolo ma ne basta uno solo. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Quando si trova in volo si muove a scatti e con velocità variabili, per risolvere questo problema ho messo una velocità fissa senza il \* Time.deltaTime, così non va più a scatti come prima.  Quando il personaggio salta un albero passa sotto e non sopra di esso, ho impostato che mentre si trova in volo si sposta alla z = -1 al posto di 1 e ora passa sopra gli alberi. |

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

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