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.  Ho creato due text per contenere i punti fatti e i metri percorsi, ho ancorato il testo in alto a sinistra della camera così rimane fisso.  Aggiunto ai due text uno script Dati che permette di scrivere i dati a schermo.  Impostato i tag ai due text così da poterli riconoscere.  Fatto in modo che ogni y percorsa sia uguale a 1m e mostra a schermo in tempo reale quanti metri ha percorso.  Quando fa un’acrobazia se riesce a fare un giro completo si aggiunge un punto ai punti totali, per fare un giro completo deve essere premuto il tasto destro 6 volte durante il volo.  Per aggiungere i punti ho creato un riferimento nello script PlayerMovement che punta allo script Dati, così posso usare la funzione per aggiornare il punteggio a schermo.  Aggiunto un riferimento allo script MenuPausa nello script PlayerMovement in modo da poter utilizzare la variabile GiocoInPausa per sapere se il player deve “obbedire” ai comandi oppure no. In questo modo quando esce la schermata di pausa il player non si muove e non salta.  Aggiunzo uno script TimeController per gestire e mostrare il tempo a schermo |

|  |
| --- |
| 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 |
| Finire le animazioni del personaggio e correggere imperfezioni |