Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 09.12.2022 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| (<https://www.youtube.com/watch?v=qc7J0iei3BU&t>)  Grazie a questo video sono riuscito a mostrare il tempo di gioco su un TextMeshPro sullo schermo del gioco nel formato hh:mm:ss.  Creato script GestoreOstacoli contenente lo stesso codice dello script Destroyer.  Tolto lo script corrotto dai prefab e aggiunto lo script GestoreOstacoli.  Creata due animazioni: PlayerScia e PlayerScontro su P\_Body per poter animare lo scontro con gli ostacoli, poi ho rinominato l’animator in PlayerMovimentoAnimator e all’interno ho creato un parametro booleano chiamato scontro. Come animazioni ho che di default il personaggio scia, se si scontra allora va a terra e dopo 2 secondi ricomincia a sciare.  Ricreata area iniziale mettendo un cartello di benvenuto, una casetta e due alberi. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Quando premo il tasto sinistro per saltare si scontra comunque con gli ostacoli, ho ricreato lo script Destroyer chiamandolo GestoreOstacoli perché dava un errore di script invalido.  Non potevo modificare i prefab perché contenevano uno script corrotto e non esistente quindi ho dovuto aprire le loro proprietà manualmente per eliminare questo script e poterci inserire GestoreOstacoli.  Nello script GestoreOstacoli quando deve eliminare gli ostacoli elimina il gameObject LevelGenerator perché ho chiamato una variabile gameObject dove ho salvato il LevelGenerator però il nome gameObject sarebbe riservato per il gameObject corrente di dove è chiamato lo script. Queste due andavano in conflitto e non prendeva più gli ostacoli quindi ho rinominato la variabile in gameObjectLG. |

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

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