Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 24.03.2023 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Ordinato il codice, create vari file per ogni opzione possibile nella GUI. Ordinati i file per cartelle  -input  --image  ---file per le opzioni dell’immagine  --text  ---file per opzioni di testo  <https://github.com/kivy/kivy/issues/3292>  <https://kivy.org/doc/stable/api-kivy.uix.colorpicker.html>  Aggiunto un ColorPicker per il colore del bordo  ColorPicker collegato al bordo, l’utente può scegliere il colore del bordo.  Modificato algoritmo per le scelte delle parti da mantenere nell’immagine, l’utente non vede più il cambiamento sull’immagine principale ma vengono disegnate le sagome bianche delle parti selezionate in un’immagine binaria. Lavoreremo sull’immagine bianco e nera. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Il metodo on\_touch\_down prende tutti gli input dati dall’utente con il mouse e non permette altre azioni, per esempio premere un pulsante. Risolto creando classi per ogni parte della GUI, quindi abbiamo creato una classe che contiene l’immagine con il metodo on\_touch\_down dedicato e una classe per il color Picker.  Se l’immagine va a contatto con il colorpicker o qualsiasi altro elemento il metodo per la scelta delle parti da mantenere non funziona più.  <https://stackoverflow.com/questions/64807163/importerror-cannot-import-name-from-partially-initialized-module-m>  import ricorsivo, risolto facilmente creando una classe helper  Classe centrale non riesce a prendere il valore di un text input di un’altra classe.  Consigliato creare degli eventi da propagare.  Prima di far partire il metodo per la scelta della parte da mantenere bisogna scegliere il colore del bordo. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Siamo un po’ in ritardo, dovremmo iniziare al più presto l’algoritmo per l’inserimento delle parole |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Implementare la scelta della parte nella GUI principale. Iniziare il nuovo algoritmo |