Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 24.11.2023 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| **UML Classi:**  Durante la mattinata è stato creato l’UML delle classi contenute nella cartella **draw** e nella cartella **gui.**  **Circle:**  Completata la classe circle e collegata alla gui tramite le funzioni inserite nel file **tools.ts** che ne permettono l’interazione con la **GUI**. Premendo con il mouse, verrà posizionato il **circle** e muovendo il mouse sarà possibile sceglierne la dimensione e infine confermarla con un secondo click.  **Correzione Input Color:**  Sostituita la funzione richiamata dal **button** tramite l’oggetto della classe istanziato con un **Listener** implementato direttamente sull’elemento, attendendo l’evento “input” per eseguire l’azione di campionamento del colore. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| **PROBLEMA 1:**  Nella scelta del colore, inizialmente è stata implementata una funzione che veniva richiamata alla pressione del bottone contenete l’input color. Ciò creava problemi con la raccolta dell’input dato che una volta selezionato il colore era necessario premere una seconda volta sul pulsante per salvare il colore selezionato.  **SOLUZIONE 1:**  Inserendo un Listener che fosse in ascolto sull’input color, in attesa dell’evento “input”, è stato risolto il problema che rendeva necessario un secondo click sul pulsante. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Durante la giornata trascorsa sono stati corretti svariati problemi, corretti alcune imperfezioni grafiche e riordinato il codice. Ciò ha preso tempo ad altre mansioni come l’esecuzione di test e la documentazione di alcune funzioni. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| **Documentazione**  - Unit Test ~  - Istruzioni Interfaccia ~  **Unit Test**  - Classi  - Collegamento GUI / Classi  - contenuto variabili  - comportamento classi e funzioni |