Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | SAMT |
| Data | 09.12.2021 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| |  |  | | --- | --- | | 10:50 – 12:30 | Ho risolto il problema della volta scorsa che la connessione si chiudeva. | | 13:15 – 14:00 | Ho continuato a cercare un modo per fare in modo che il client potesse richiedere cose al server (come giocatori, ecc.). | | 14:00 – 14:45 | Ho continuato con la programmazione. | | 15:00 – 16:15 | Ho continuato con la programmazione. | | 16:15 – 16:30 | Ho fatto il diario e il git. | |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Ho risolto il problema che il client non riceveva le cose richieste dal server. Ho fatto in modo che la connessione al server, quando veniva avviata, avesse come attributo oltre al socket del client anche l’oggetto Client. In questo modo posso accedere direttamente alle classi pubbliche del Client e fare in modo di cambiare i suoi attributi (utilizzati come tramite per la comunicazione).  Ho riscontrato un problema ancora da risolvere. Quando faccio il join di una partita il server non riceve le richieste, anche se il codice è pressoché identico a quello che utilizzo per creare le partite, cambio solo il messaggio che invio al server. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| I problemi incontrati stanno rallentando la mia scaletta, quindi sono indietro. |

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