Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | SAMT |
| Data | 11.11.2021 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| |  |  | | --- | --- | | 10:50 – 11:15 | Abbiamo riguardato in classe i diari per controllare se fossero completi e fatti bene. | | 11:15 – 12:30 | Ho iniziate a rendere le partite temporizzate. | | 13:15 – 16:15 | Risolto il problema del timer. | | 16:15 – 16:30 | Ho fatto il diario e il git. | |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Quando faccio partire una partita il server non riceve le richieste per il tempo in cui il timer è in funzione. Quindi il primo turno passa senza che il player possa giocare. Ho “raggirato” il problema facendo partire un timer di un secondo all’inizio della partita e mettere come round iniziale -1. In questo modo il round -1 (inesistente) passerà velocemente ed il gioco inizierà al round 0 in modo corretto. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Secondo la pianificazione sono leggermente in anticipo. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Dedicare del tempo alla documentazione e riguardare il problema magari cercando una soluzione più pulita. |