Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | SAMT |
| Data | 21.10.2021 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| |  |  | | --- | --- | | 10:50 – 11:16 | Abbiamo riguardato in classe i diari per controllare se fossero completi e fatti bene. | | 11:16 – 12:30 | Ho fatto le interfacce dell’applicazione modificandone alcune per completezza e comodità d’utilizzo dell’applicazione. | | 13:15 – 14:10 | Messo la possibilità di iniziare una partita e modificarne i parametri (quando la partita inizia ancora non accade nulla). | | 14:10 – 14:45 | Ho cercato di rendere il codice più efficiente e più compatto. | | 15:00 – 16:30 | Ho iniziato ad implementare la logica per il gioco. | |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Dopo che si faceva la partita si potevano ancora modificarne i parametri, così ho aggiunto all’oggetto partita un attributo per verificare se fosse già iniziata ed ovviare a questo problema. Un giocatore dentro la partita poteva modificare i parametri e far iniziare la partita, così ho aggiunto al Player l’attributo *isAdmin* per verificare se è il creatore della partita. In questo modo solo chi crea la partita può farla iniziare e cambiarne i parametri. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Secondo la pianificazione mi ritrovo avanti, perché ho già creato tutte le classi e le interfacce che mi servono. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Cercare di finire la gestione della partita ed iniziare, se riesco, a collegare le interfacce alle classi. |