Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 05.09.2025 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Ricerca informazioni |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| - |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
|  |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire la parte su word ovvero la documentazione, pensare a come svolgere ogni parte del progetto |

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 12.09.2025 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Use Case, quaderno dei compiti, ricerca informazioni su come meglio creare i livelli, ricerca di sprites e design della schermata principale |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| -Come trasformare una melodia in un livello  +Trovando un file MIDI di qualche melodia e poi usare la libreria DRYWETMIDI per trasformarlo in un array C#, o passarlo a un convertitore in formato .ABC e trascriverlo in array a mano o con l’aiuto di qualche AI (ChatGPT, Claude, …) |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
|  |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Iniziare a creare il progetto su Unity, iniziare a creare lo script di interpretazione di note (che trasforma le note in un array), poi script di creazione e gestione di note sullo schermo. |

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 19.09.2025 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Diagramma di Gantt preventivo (tranne tempi)  Iniziato a progettare il core del progetto |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| -I tempi e le date nel gantt erano tutte incasinate per colpa del software usato (project professional) |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
|  |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire di progettare il core di progetto e passare alla scelta di melodie e design delle interfacce |