# Sporae — Blocking\_01 — Fase 0 (Setup Tecnico)

## Panoramica

La **Fase 0** del Blocking\_01 ha avuto come obiettivo il setup tecnico iniziale del progetto *Sporae*, la definizione delle cartelle, delle scene fondamentali e l’implementazione dei primi sistemi base (movimento, gestione risorse, HUD, ascensore). Tutte le attività pianificate sono state completate con successo.

## Task completati

### BLK-00.01 — Creazione progetto Unity 2D URP LTS

* Creato nuovo progetto Unity con template **2D URP LTS**.
* Nome: Sporium\_Blocking\_01.
* Verificata configurazione pipeline grafica e versioning LTS.

### BLK-00.02 — Struttura cartelle + Repo Git

* Organizzate cartelle in Assets/: Scenes, Prefabs, Scripts, Placeholders, UI.
* Creato repository Git con .gitignore specifico per Unity.

### BLK-00.03 — Scene placeholder

* Generate scene iniziali vuote (Dome, Lab, Visitor Room, Seed Storage, Bedroom).
* Successivamente convertite in **prefab modulari** (Rooms) alla luce della decisione Vault unica.
* Aggiunta scena SCN\_Bootstrap con APP\_Root e Canvas\_Loading.

### BLK-00.04 — Player click-to-move

* Implementato sistema di movimento **punta-e-clicca**:
  + PlayerClickMover2D: Raycast verso NAV\_Plane con Ground Mask.
  + Player con Rigidbody2D Kinematic e Collider2D.
* Aggiunto supporto W/S (fallback scale manuali).

### BLK-00.05 — GameManager + HUD + EndDay

* Creato GameManager (singleton + DontDestroyOnLoad).
  + Variabili: Giorni, Azioni, CRY, Inventario.
  + Eventi OnDayChanged, OnActionsChanged, OnCRYChanged.
* Creato HUD con TextMeshPro:
  + TXT\_Day, TXT\_Actions, TXT\_CRY.
  + Controller: HUDController.
* Pulsante BTN\_EndDay per avanzare il giorno e scalare risorse.
* Pulsante BTN\_DummyAction con ActionCost e DummyAction per test consumo Azioni e CRY.

### BLK-00.06 — Implementare Ascensore

* Decisione ufficiale: **Vault unica scena verticale in stile Fallout Shelter**.
* Creata scena SCN\_VaultMap con struttura base:
  + ELEV\_Elevator (Empty root).
  + ELEV\_Levels con target Y (LVL\_-1, LVL\_0, LVL\_+1).
  + ELEV\_UseZone con BoxCollider2D (IsTrigger).
  + UI\_ElevatorPanel con bottoni BTN\_LVL\_-1, BTN\_LVL\_0, BTN\_LVL\_+1.
* Script ElevatorSystem:
  + Mostra/nasconde pannello UI.
  + Funzione GoToLevel(int) che sposta il Player e scala **–5 CRY**.
  + Se CRY insufficiente → log warning + fallback scale manuali con W/S.
* Debug log in Console per confermare interazioni.

## Decisioni strutturali prese durante la Fase 0

* **Vault come unica scena**: tutte le stanze modulari (Visitor, Dome, Lab, Food, Bedroom) sono prefab piazzati in SCN\_VaultMap. Nessun caricamento scena per i piani, navigazione solo verticale.
* **SCN\_Bootstrap** rimane scena di avvio, carica SCN\_VaultMap.
* SYS\_GameManager rimane globale con DontDestroyOnLoad.
* Le stanze prefab contengono solo ambienti e trigger locali, non logiche globali.
* HUD unico e persistente.

## Stato finale Fase 0 (27/08/2025)

Tutti i task BLK-00.01 → BLK-00.06 sono **DONE** e funzionanti: - Progetto avviabile da SCN\_Bootstrap → SCN\_VaultMap. - Player si muove con click-to-move. - GameManager traccia Giorni/Azioni/CRY. - HUD aggiornato in tempo reale. - Pulsanti EndDay e DummyAction funzionano. - Ascensore operativo (CRY cost, fallback scale).

La Fase 0 può considerarsi completata con successo ✅.