Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 14.10.2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20 – 9:50 / 10:05 – 11:35 / 13:30 – 14:30 | **Unity – Implentazione Manhattan Mapper**  Ho iniziato a creare un array multidimensionale che viene stampato nel gioco mostrando in blue le mura e in nero il labirinto. Ogni volta che viene eseguito il gioco la mappa viene generata in modo casuale. |
| 13:15 – 13:30 | **Teoria**  Il docente ci ha spiegato l’Activity Diagram e Swimlanes. |
| 14:30 – 14:45 | **Aggiornamento**  Ho aggiornato GitHub, il Diario, Trello e controllato che non mancasse qualcosa nella progettazione. |
|  |  |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| La mappa non genera in modo corretto le distanze per andare ai diversi punti e quindi ci sono dei punti che sono circondate dalle mura e non si riesce ad arrivare. In fine ho deciso di ricominciare passo a passo per vedere dove l’errore mi è sfuggito (non ancora trovato). |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Pari al Gantt per me, però a causa dell’assenza del mio compagno, lui dovrà recuperare. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Completerò l’algoritmo e inizio anche l’implementazione dell’algoritmo del fantasma |