Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 21.10.2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20 – 9:50 | **Unity – Implementazione Manhattan Mapper**  Ho completato il Manhattan Mapper è risolto tutti i problemi dalla settimana precedente. |
| 10:05 – 10:35 | **Trasferimento Unity**  Ho creato un nuovo progetto in Unity, però in 2D (precedentemente era 3D di default) e ho trasferito tutti gli Assets dentro il nuovo progetto. |
| 10:35 – 11:35 /  13:15 – 14:30 | **Unity – Nemico AI**  Ho creato il fantasma AI che percorre il labirinto per arrivare al Pac-Man. |
| 14:30 – 14:45 | **Aggiornamento**  Ho aggiornato GitHub, il Diario, Trello e controllato che non mancasse qualcosa nella progettazione. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Il progetto era creato di default in 3D, che non aveva tutte le funzionalità che servivono per il mio programma 2D, quindi per risolvere ho creato un altro progetto e spostato gli Assets nel progetto nuovo.  Mentre ho messo il mio progetto su GitHub, si è scontrato la versione vecchia con quella nuova ed ora devo sistemare il progetto. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| In anticipo a confronto al Gantt. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Sistemo il progetto Unity e implemento il codice del mio collega (Script di Pac-Man) con il mio del nemico. |