Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Trevano |
| Data | 23.02.2018 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Nadir: Ho dedicato l’intera lezione alla creazione di una pagina web interattiva dove l’utente può vedere in che fase della partita si trova e quale punteggio ha ottenuto. |
| Dyuman: Il professore Barchi ha mostrato al gruppo come è strutturata la BATAK machine e come dovremmo procedere per montarla. Ho provveduto a definire assieme ad Erik la strada che i fili dovranno percorrere e la quantità di filo necessario. Il resto della giornata l’ho dedicato a completare l’hub principale, ottimizzando alcuni passaggi precedenti e decidendo definitivamente la struttura (molti sketch, uno per ogni gruppo di modalità diversi (o anche modalità singole), uno per l’hub, uno per le funzioni più utilizzate e uno per le variabili globali. |
| Erik: Oggi il professore barchi ci ha fatto una spiegazione sulla costruzione del Reaction Game (grande, non il fisico bensì i bottoni ecc. ) e con Dyuman ho fatto il calcolo della lunghezza del totale del filo intrecciato e abbiamo parlato sulla posizione dei bottoni-LED. Per il filo intrecciato io e Dyuman abbiamo in mente di prendere sette colori diversi per differenziare i bottoni. Poi ho lisciato e forato, il buco nascosto, dei futuri piedini che tra un po’ verranno avvitati su dei piccoli supporti mobili sul corpo principale della macchina. Ho quasi finito il fritzing del prototipo ma per la mancanza dell’oggetto bottone-LED ho fatto due schemi, uno per i LED ed uno per i bottoni. Mancano solo delle caselle di testo che aiutano a capire il pin sul quale sono collegati i bottoni o i LED. |
| Luca: Ad inizio lezione ci è stato mostrato il telaio della Batak Machine che esporremo all’EspoProfessioni. Abbiamo discusso sul funzionamento dei bottoni e sul dove era meglio far passare i cavi.  Oggi ho lavorato interamente sulla modalità 9 (quella inerente alle somme matematiche). |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Nadir: Ho dovuto trovare un metodo per interagire con server, database e client, ho dovuto usare AJAX e stack exchange per trovare delle query utili per il progetto. |
| Dyuman: A fine lezione ho avuto un errrore di Arduino (non trovava una funzione di un altro sketch) e per cercare di risolvere in qualche modo ho sovrascritto alcuni file con se stessi, cosa che a quanto pare li ha automaticamente cancellati. Non avendo avuto più il tempo di ricrearli completamente, provvederò a farlo fuori lezione per non perdere tempo a causa del problema. |
| Erik: Mancanza del filo intrecciato incominciare a fare i collegamenti |
| Luca: Ho avuto molte difficoltà con la gestione dei bottoni nella modalità:  Se il bottone premuto è corretto non ci sono problemi ma la modalità prevede che nel caso in cui vengano premuti bottoni errati si passa drasticamente alla prossima addizione, questo mi ha generato delle difficoltà riguardo al bottone premuto: Non sapendo quale bottone viene premuto bisogna gestire tutti i bottoni e non solamente quelli corretti (come avevo fatto io). |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Nadir: In pari. |
| Dyuman: In pari. |
| Erik:- |
| Luca: Entro due settimane dobbiamo aver finito il progetto e francamente non manca tantissimo: Mancano alcune modalità che probabilmente verranno scartate e sostituite con altre modalità più semplici, in modo da non esporre un prodotto che contenga dei buchi nella programmazione.  La costruzione del telaio è iniziata e abbiamo la prossima lezione per completare quello ed eventuali errori. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Nadir: Terminare il form |
| Dyuman: Terminare completamente costruzione BATAK e hub. |
| Erik: |
| Luca: Durante la prossima giornata di lavoro dovremo impegnarci per portare al termine la costruzione del telaio. |