***Attacco del player***

*TASTO J*

Per l’attacco del player ho deciso di calcolare anche la direzione dell’attacco sull’asse y.

Ho deciso di calcolare la rotazione del colpo ruotando attorno al player, probabilmente il metodo GetDirectionAttack() potrebbe essere semplificato suddividendolo in piccoli metodi.

Input -> CalcoloDirezioneAttacco -> Collider -> TakeDamage

***Teletrasporto***

*TASTO Q Piazza il Rift Tasto E Teletrasporta*

Questa è un’abilità che avevo fatto in un altro progetto per imparare l’utilizzo della struttura del player fatta in classe, ho voluto rendere l’abilità un pò più complessa dandole la possibiltà di creare più teletrasporti, l’abilità funziona grazie all’ausilio di 3 classi (probabilmente divisibile in 2, ma per rendermi il lavoro più chiaro ed evitare troppi errori durante la scrittura del codice ho preferito utilizzare una terza classe).

Rift = Sono gli effettivi teletrasporti (MonoBehaviour)

RiftPool = Gestisce i rift disponibili e quelli piazzati nel gioco, ho preferito suddividere le due liste per semplificare il codice, infatti i rift possono essere consumati sia dall’input del player che dalla coroutine.

PlayerTeleport = Comunica con l’input del player

***FSM - ICode***

Inizialmente ho avuto molte difficoltà ad utilizzare la fsm, infatti ho lasciato molte “tracce” di script per puro test, non ho voluto eliminare tutto perchè cosi quando riprendo il progetto mi ricordo dei vari punti in cui ho sbagliato o fatto cose inutili (ad esempio la prova CallFunction).

Adesso probabilmente prima di iniziar a mettere mano al codice cercherei di schematizzare meglio i metodi dei vari IMovement, infatti ho inserito dei metodi nel MovementComponent che in realtà mi servivano solo per il movimento in volo,non utilizzando gli InternalMethods, per far si che comunicasse con la FSM.

***Suond e FX***

Per la gestione della musica/suoni e FX ho seguito dei tutorial, cercando comunque di valutare cosa fosse opportuno seguire e cosa no.

***TileMap***

Ho creato l’effetto del parallasse in codice perchè non sapevo che non si potessero creare più griglie in scena da posizionare in profondità differenti.

La creazione delle Tile è stata particolarmente sofferente, comunque ho cercato di capirne bene il funzionamento piuttosto di creare una mappa enorme con particolarità eccessiva.

**Conclusione**

Probabilmente adesso rifacendo il tutto eviterei un sacco di metodi e giri vari, comunque spero che il progetto per l’esame le piaccia, nel caso in cui ritiene che ci siano errori o cose che non vanno bene non si faccia nessun problema a cancellare parti di codice o lasciare testo, anzi ne sarei più che felice di avere un feedback su cosa devo assolutamente evitare per scrivere codice in maniera opportuna.

Grazie mille per l’attenzione e sopratutto per le lezioni!

PS: Se servono tester per The Perfect Pencil più che volentieri, anche su Switch.