Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 31.03.2023 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20 – 9:50 /  10:05 – 11:35  13:15 – 14:45 /  15:00 – 16:15 | **Unity – Pulizia Codice**  Ho creato rifatto il sistema di laser (funzionamento principale del gioco) usando classi astratte ed ereditarietà, aggiungendo anche commenti. Ho anche pulito molti altri script e creato degli Prefab per gli oggetti principali. |
| 16:15 – 16:30 | **Aggiornamento**  Ho aggiornato GitHub, il Diario, Trello e controllato che non mancasse qualcosa nella progettazione. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Problema in cui i laser non avevano i valori specificati dall’utente; ho risolto creando degli attributi globali. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Pari al Gantt. |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Pulizia finale del progetto/codice e implementazione degli modelli/animazioni. |