Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 21.04.2023 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20 – 9:50 /  10:05 – 11:35  13:15 – 14:45 /  15:00 – 16:15 | **Unity – Pulizia Codice**  Ho rifatto il sistema di vita così da facilitare la compatibilità online, aggiungendo anche i commenti. Ho anche pulito molti altri script e la gerarchia degli GameObject nella Scene. |
| 16:15 – 16:30 | **Aggiornamento**  Ho aggiornato GitHub, il Diario, Trello e controllato che non mancasse qualcosa nella progettazione. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Non riuscivo a prendere come riferimento la barre della vita per tutti i personaggi nella partita; ho risolto ordinando il tempismo di quando vengono eseguiti certi comandi. |

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

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire l’ultimo metodo per il Respawn dei giocatori ed iniziare ad implementare i 3 lavori in un unico progetto. |