Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 28.04.2023 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20 – 9:50 /  10:05 – 11:35 | **Unity – Ultime Funzionalità**  Ho completato il funzionamento Respawn e fatto una mappa di test |
| 13:15 – 14:45 /  15:00 – 16:15 | **Unity – Merge**  Ho implementato la mia parte del progetto con quello del mio collega (le interfacce) e quindi il gioco è completo usandolo offline. |
| 16:15 – 16:30 | **Aggiornamento**  Ho aggiornato GitHub, il Diario, Trello e controllato che non mancasse qualcosa nella progettazione. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| I nemici non respawnavano dove dovevano, però ho risolto modificando la posizione del agent invece del “localPosition”. |

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

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire la documentazione e assistere nel merge della parte online del gioco. |