Lista dei problemi

Via via che insorgono

* ~~Realizzare blocchi con estendibilità sulla base di quello che c’è scritto dentro, dell’incastro e con possibilità di aggiungere textbox/buchi.~~
* Definire un sistema di combinazione dei blocchi e vedere dove questa strada ci porta: potrebbe portarci ad ottenere un parser implicito.
  + ~~Perche’ non posso togliere un pezzo da sotto un blocco e attaccarlo altrove? 🡪 pare di sì invece~~
  + ~~Errori di estensione con il doppio if: controllare~~
  + ~~Quando viene attaccato da sotto un blocco, la sua variabile si sposta~~
  + ~~Buildare il sistemino da mandare a Denti che permetta di interpretare semplici frasi.~~
  + Illuminare variabili sbagliate in modo male?
* Se volessimo estrarre un albero sintattico dal nostro sistema, si otterrebbe un albero non binario. In generale, non escluderei la possibilità di fare valutazioni con un visitor, anche se non occorre veramente avere più strategie di valutazione. Bisognerà infine prevedere un motore di valutazione unico che consenta la interpretazione degli script a divisione di tempo in modo equo 🡪 In questo senso, la valutazione degli script potrebbe produrre lambda da eseguire a tempo opportuno?
* Modellare tutto il sistema (schema delle classi di analisi e progettazione)
  + Rifattorizzare le classi di unity perché incapsulino il nuovo model, prendiamo le cose già così come sono e proviamo a metterci dentro classi anonime che estendano il model. Es. il wrapper di mouthBlock sarà istanziato più volte con diversi nomi e classi anonime.
* Realizzare il sistema di interazione VR (puntatore in mano e cose di questo genere), definire bene le modalità di interazione.
* Se una option punta ad un attore che viene poi rimosso, occorre trovare il modo di rimuovere il riferimento (lo facciamo poi alla fine).
* Valutare tipizzazione generica dei vari number, float, bool
* Se spostato di poco, il blocco deve ri-snappare in posizione
* Ignorare la collisione tra selettore e bucovar
* Blocchi in bocca: si spostano le var