Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 30.09.2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20-9:00 | Teoria sulla qualità e Testing, esempi di analisi requisiti e test case |
| 9:00 -9:50 | Raccolto template 3d per decorare il labirinto, nemici, chiavi punti stelle e immortalità e personaggio |
| 10:05-11:35 | Creato account unity e creato il progetto di unity, solo che ho avuto un problema di licenza e sono dovuto andare da Palucci a farmi dare il px-py. Fatto i test case nella documentazione (Capitolo 5.1) |
| 13:15-14:45 | Finito di sistemare la licenza ho creato il nuovo progetto ed ho iniziato a creare la base del labirinto e la posizione dei muri |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| ho avuto un problema di licenza e sono dovuto andare da Palucci a farmi dare il px-py. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Rispetto alla pianificazione siamo un pochettino indietro, ma non è problema |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Per la prossima giornata di lavoro dovrei creare i 3 livelli in base alla posizione dei muri e iniziare a decorare il labirinto mentre Simone dovrà finire la prima persona ed iniziare a fare le schermate di benvenuto e di impostazioni |