Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 14.10.2022 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 8:20-9:50 | Non abbiamo fatto teoria e abbiamo iniziato subito a lavorare a nostro progetto. Ho iniziato a decorare (modelli 3d, clima audio) i vari livelli. Ho sistemato la gerarchia dei modelli e empty object su unity |
| 10:05 -11:35 | Ho riscontrato un problema con un modello3d, non riuscivo ad applicarci una texture quindi ho provato a colorarlo con paint 3d ma non ha funzionato, per risolverlo ho dovuto estrarre dal modello la sua texture ed utilizzare quella |
| 13:15 – 14:45 | Ho concluso la decorazione ed ho iniziato a creare i primi script del gioco, la prima persona e il movimento delle chiavi e punti bonus. Non sono riuscito a finirli perché dovevo documentare quello che ho fatto la mattina |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Abbiamo fatto teoria sugli Activity Diagram (Swimlanes)  Ho riscontrato un problema con un modello3d, non riuscivo ad applicarci una texture quindi ho provato a colorarlo con paint 3d ma non ha funzionato, per risolverlo ho dovuto estrarre dal modello la sua texture ed utilizzare quella |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Ho recuperato un po’ il lavoro perso ed ora siamo quasi perfetti |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Per la prossima giornata dovrei continuare a documentare quello che ho fatto oggi (7 ottobre) e finire gli script della prima persona |