DIARIO DI BORDO TIVERON SEBASTIANO:

Nota Bene: i tempi inseriti sono indicativi dove è stato arrotondato per eccesso e altre volte per difetto

19 MARZO 2024: Assieme ad Anass abbiamo suddiviso il progetto in Model View e Controller e creato il pannello e finestra e main per verificare la corretta creazione della finestra (circa 20/30 minuti) senza aver aggiunto niet’altro

21 MARZO 2024: Ci siamo dedicati alla realizzazione del model dove ho creato (utilizzando la libreria java.awt) la rana, inanto Anass stava creando la classe Rectangle. Essendo piuttosto complesso e laborioso ho suddiviso in più parti: zampe anteriori, corpo, zampe posteriori e occhi. Ho fatto solo le zampe e corpo impiegando 2 ore.

24 MARZO 2024: Ho completato l’immagine della rana aggiungendo occhi e gambe posteriori. Avendo compreso meglio il meccanismo già fatto in precedenza sono stato un po’ più rapido ( 1 ora e mezza)

25 MARZO 2024: Ho creato anche le ninfee (punto salvavita per la rana). Avendo fatto la rana precedentemente è stato piuttosto rapido, inoltre essendo una immagine statica è stato anche molto più semplice e non è stato necessario suddividere in più parti come invece era stato fatto per la rana. (40 minuti)

28 MARZO 2024: Ho creato graficamente il tronco e atteso che Anass realizzasse la classe per spostare orrizontalmente tutti i nemici/ostacoli. (sempre 50/60 minuti)

30 MARZO 2024: Anche se il mio collega aveva realizzato la classe (Moving Object) ho preferito prima realizzare altri tipi di ostacoli come le macchine e tartarughe, essendo quest’ultime piuttosto semplici sono riuscito a essere piuttosto rapido (15/30 minuti) così ho fatto anche le macchine e ho impiegato sempre 30 minuti

3 APRILE 2024: Una volta creato tutte le componenti per il gioco(manca solo il background) ho cercato di realizzare l’animazione degli ostacoli utilizzando la classe Moving Objects e creandoli randomicamente. La velocità invece l’ho tenuta statica. Essendo stata la prima volta ho perso notevole tempo cercando di comprendere a pieno il funzionamento dunque non sono riuscito a fare molto. Sono partito dall’alto inserendo i tronchi anche se all’inizio l’esito risultava insoddisfacente (tempo “perso” 3 orette)

5 APRILE 2024: riprendendo il progetto siamo riusciti ad animare in maniera più fluida e conforme alle ideazioni principali mie e di Anass riuscendo in maniera soddisfacente. I tronchi li ho fatti comparire da sinistra verso destra (2 orette)

6 APRILE 2024: ho fatto un ragionamento analogo per le tartarughe dove, invertendo le coordinate, le ho fatte comparire da destra per arrivare verso sinistra. Nonostante fosse molto simile allo spostamento del tronco, avendo molti dati da gestire non è stato rapido l’impresa (1 oretta e mezza)

9 APRILE 2024: Ho fatto la stessa cosa anche con le macchine dove ho aggiunto il colore randomico (sempre 1 oretta e mezza)

11 APRILE:Ho realizzato il background all’interno del pacchetto view. Per realizzare la grafica non è stato troppo dispendioso, tuttavia non abbiamo gestito ancora le collisioni o cadute dal fiume siccome manca ancora da implementare il controller (1 oretta)

15 APRILE 2024: mentre io ho gestito lo spostamento degli oggetti e grafica, Anass ha gestito i movimenti della rana

16 APRILE 2024: Ora avendo creato la finestra model e main per verificare tutti i passaggi corretti ci rimaneva da creare effettivamente il controller. Probabilmente sarebbe stato più opportuno gestire in parallelo siccome in questo modo ci siamo trovati una moltitudine di attributi e metodi da dover risistemare e correggere nel model. In questa sezione io e Anass abbiamo lavorato insieme (2 ore e mezza) anche se , abbiamo impiegato più giorni per il completamento definitivo.

18 APRILE 2024: Ritornando al lavoro svolto il 16 APRILE, siamo riusciti a creare anche se non mi maniera esaustiva e completa la mappa con tanto di ostacoli (2 ore).

19 APRILE 2024: Siamo riusciti con difficoltà ad animare la Rana (io assieme ad Anass) e dovevamo ancora gestire le collisioni.

22 APRILE: Abbiamo provato a gestire le collisioni e siamo riusciti in parte, visto che sussistevano problemi che siamo riusciti a sistemare (2 ore) a creare le 4 vite e gli spostamenti della rana.

25 APRILE 2024: Il gioco è stato realizzato con successo ma dovevamo implementare i thread (anche se già utilizzati nel main con utilizzo di invokelater). Abbiamo anche aggiunto le 4 vite delle rane (15/20 minuti per l’inserimento delle 4 rane come “vite” e per il funzionamento dei thread ed eventuali correzioni 1 ora e 45 minuti)

26 APRILE 2024: Abbiamo deciso definitivamente di creare un thread che gestisse la musica così ho creato una canzone per il gioco frogger (utilizzando la chitarra e scheda audio) durata di tempo (circa 1 ora e mezza) nel mentre Anass ha progettato l’implementazione dei thread.

28 APRILE 2024: sapendo che avrebbe posticipato la consegna siamo riusciti a migliorare la grafica e fluidità del gioco aggiungendo concretamente la musica. (1 oretta)

1 MAGGIO 2024: abbiamo lavorato assieme per realizzare UML Javadoc e presentazione power point. Partendo dall’javadocx(2 ore e 45 minuti circa)

2 MAGGIO 2024: Poi abbiamo fatto l’UML (2 ore)

4 MAGGIO 2024: abbiamo realizzato la presentazione (1 ora e mezza)

5 MAGGIO 2024: ESEGUITO collaudo per verifica che ci fosse tutto il materiale necessario e che tutto funzionasse correttamente. Sfortunatamente abbiamo perso il lavoro dell’UML e non siamo risuciti a consegnare in tempo il progetto. (1 ora e 40 minuti)

6 MAGGIO 2024: RIESEGUENDO un collaudo per verificare tutto il materiale siamo riusciti a consegnare con un lieve ritardo poco prima della nostra esposizione (il 7 MAGGIO 2024) (1 ora e mezza)