

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	08.01.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Creazione del gruppo Scelta del progetto Brainstorming su cosa e come fare il progetto
10:05-11:35	Scelta del nome del progetto (MagicPortal) Creato il quaderno dei compiti
12:30-14:00	Finito il quaderno dei compiti Creazione dell'applicativo Suddivisione dei compiti Ricerca di varie informazioni sul motore grafico Godot
14:15-15:45	Sviluppo idea del progetto Prova di Godot e di come funziona

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Non abbiamo ancora stilato una pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Stilare i requisiti con il docente e creare il gantt preventivo.

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	15.01.2025

Lavori svolti	
8.20 – 09.05	Discusso con il gruppo dei requisiti del progetto
09.05 – 09.50	Ascoltata la presentazione di Lorenzo
10.05 – 11.35	Informato a proposito di Godot-Engine
12:30 – 15:45	Documentazione e analisi dei requisiti con il docente

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
-

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
-

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	22.01.2025

Lavori svolti	
8.20 – 09.05	Meeting di gruppo per vedere a che punto siamo
09.05 – 09.50	Analisi su quale Engine usare tra Godot e Unity
10.05 – 11.35	Incontro con il prof e miglioramento dei requisiti
12:30 – 14:00	Progettazione di Enigmi
14:00 – 15:00	Ascoltato la presentazione di Simone
15:00 – 15:45	Continuato la documentazione

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
-

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
-

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	29.01.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Teoria sulla mentalità Agile <ul style="list-style-type: none">• Frameworks – Scrumban• Sprint• Concetti chiave• Valori
10:05-11:35	Conclusa la teoria sulla mentalità Agile Installazione Unity
12:30-14:00	Parlato con il professore, fatti i requisiti, il kanban e i backlogs
14:15-15:45	Continuata la pianificazione degli enigmi

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Non abbiamo ancora stilato una pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	05.02.2025

Lavori svolti	
08:20 – 09:50	Teoria clean code
10:05 – 11:35	Documentazione enigmi e finito il kanban
12:30 – 15:45	Fatto il movimento e il salto su unity

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
La proprietà isGrounded non funzionava, alla fine era perché non stavamo usando un floor vero

Punto della situazione rispetto alla pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Finire gli enigmi e fare il clas diagram

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.02.2025

Lavori svolti	
08:20 – 09:50	Presentazioni clean code
10:05 – 11:35	Finito la pianificazione degli enigmi
12:30 – 15:00	Fatto gli activity diagram
15:00 – 15:30	Visto con Lorenzo le animazioni per il movimento
15:30 – 15:45	Parlato con il prof in vista dello sprint di settimana prossima

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Il giocatore quando si muove si gira di 45°, risultando storto

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Siamo in linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Vedere lo sprint con il prof

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.03.2025

Lavori svolti	
08:20 – 09:05	Teoria Poker
09:05 – 11:35	Finita la generazione casuale del parkour
12:30 -13:15	Sprint
13:15 – 15:00	Iniziata e finita la generazione casuale della pedana con soluzione sul muro
15:00 – 15:45	Preparata la demo pratica per le swiss skills con Lorenzo

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
I blocchi soluzione sul muro non si vedevano, li abbiamo tirati fuori di 0.1 così si vedono

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Siamo in linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Finire la generazione degli altri enigmi

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.03.2025

Lavori svolti	
08:20 – 09:50	Finito lo script per la generazione del wall enigma
10:05 – 11:35	Finita la generazione casuale per il percorso fake
12:30 – 15:45	Finito lo script per la generazione casuale della stanza

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Ogni tanto si generano i due enigmi nello stesso posto, non ho trovato la soluzione

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Siamo in linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Mettere apposto la generazione della stanza

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	09.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 10:50	<ul style="list-style-type: none">- Modificato lo script per la generazione dell'ostacolo Fake Floor- Modificato lo script per la generazione dei portali con Simone- Aggiunto il portale finale- Creata la prima Build del progetto- Sprint review
10.50 – 11.35	- Sprint review
12:30 – 15:00	- Documentata la implementazione
15:00 – 15:45	- Cominciato lo studio del funzionamento degli NPC

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Appena iniziato lo sprint

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Documentazione e implementazione del nemico

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	16.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9:50	- Messo apposto qualche problema e pulito il codice -La generazione del wallPedana non funzionava, perché mancavano i prefab nello script
10:05 – 15:45	- Continuato lo studio del funzionamento degli NPC - Generato casualmente l’NPC nella mappa - Movimento del NPC funzionante ma mediocre, useremo coroutines

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Appena iniziato lo sprint

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Documentazione e movimento del nemico

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	30.04.2025

Lavori svolti	
08:20 – 10:05	- Create con Simone le animazioni del nemico - terminata l'intelligenza del tamuro
10:05 – 11:35	- Deciso con il docente di rimuovere il salvataggio dei dungeon generati. - Modificata la preferenza del movement - Sprint review - iniziato a fare i feedback visivi e sonori con Simone.
12:30 – 14:00	- Finito l'ostacolo dei portali
14:15 – 15:45	- Continuato i feedback visivi

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Non trovo il modo per far rimanere il feedback visivo per poco tempo

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Leggermente in dietro rispetto alla pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Sprint post tinerd

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	07.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 10:50	- Riunione veloce per discutere dei feedback del Tinerd - Problemi con unity, non riuscivo ad aprirlo
10.50 – 11.35	- Modifiche texture della stanza
12:30 -15:20	-Score funzionante con stanza separata quando si vince il gioco -Score visualizzato ma nascosto alla gui di morte quando si perde
15:20 – 15:35	-Invincibilità tra livelli resettata, prima se si finiva un livello da invincibili si rimaneva invincibili

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-Unity non si avviava e dava errori, facendo l'espulsione della mia SSD, ho riavviato il PC

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Visualizzare lo score correttamente anche quando si perde il gioco.

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	14.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.05	<ul style="list-style-type: none">- Aiutato Sebastiano con PHP- Documentato- Discussione con Kamil su come continuare con il progetto
9.05 – 10:15	Sprint review
10.15 – 11.35	<ul style="list-style-type: none">- Risolto il problema dell'ostacolo del muro- Implementato nemico trombetta- Il nemico viene scelto casualmente e generato correttamente al centro della mappa
12:30 -15:45	<ul style="list-style-type: none">- Stanza finale viene generata correttamente sia in caso di morte che di vittoria- GUI vittoria e sconfitta generati correttamente- Button "resume" e "return ro main menu" generati ma funzionanti solo in caso di sconfitta

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-Button in caso di vittoria non funzionano

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Documentare, risolvere il problema con i button

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	21.05.2025

Lavori svolti	
08:20-11:35	Lavorato sulla stanza di fine livello, button funzionanti.
12:30-15:45	Lavorato sull'API. Seguito il seguente tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=K9uVHI645Pk Capito il codice e rivisitato per le nostre necessità

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	28.05.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Documentazione
10:35 – 15:00	Continuato e finito il lavoro sull'API. Iniziata implementazione con il gioco

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Nessuno

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro