

# Diario di lavoro

---

Luogo	Canobbio
Data	15.01.2025

Lavori svolti	
8.20 – 09.05	Discusso con Kamil dei requisiti del progetto
09.05 – 09.50	Ascoltata la presentazione di Lorenzo
10.05 – 11.35	Informato a proposito di Godot-Engine e Iniziato a sistemare il readme.md

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	
08.20 – 09.10	Discusso il punto della situazione con gli altri membri del gruppo. Discussa la struttura del DB.
09.10 – 09.50	Aggiunte tecnologie alla doc.
10.05 – 10.30	Prova demo presentazione.
10.30 – 11.35	Incontro con client per definire meglio i requisiti. Iniziato a pensare alcuni enigmi. Cambiato da Godot a Unity

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con il programma

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Mettere a posto la Doc, sviluppare altri enigmi ed iniziare a creare il progetto su Unity

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	22.01.2025

Lavori svolti	
08.20 – 10.20	Teoria Agile
10.20 – 11.00	Discussione con cliente
11.00 – 11.35	Inizio struttura progetto unity

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con il programma

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Inizio sviluppo movement

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	25.02.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.30	Teoria Clean Code / Bad Code e SOLID
9.30 – 9.50	Riconsegna progetto coretto
10.05 – 11.35	Creto il progetto Unity e .gitingnore. <ul style="list-style-type: none"><li>• aggiunta la telecamera con angoli corretti</li><li>• aggiunto movimento di base per i test della telecamera</li><li>• aggiunto script per far seguire il player dalla telecamera</li></ul>

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
Sistemare il movimento con rotazione giocatore, prima creazione delle stanze creare i class diagram.

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.02.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.40	Presentato i principi SOLID: Nomi di funzioni autoesplicative, Magic Number vs. costanti, siate precisi. Ascoltate le presentazioni dei compagni.
9.40 – 9.50	Modificato il codice del salto per farlo funzionare.
10.05 – 11.35	Pulito il codice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diviso il codice in metodi diversi.</li> <li>• Privatizzate le proprietà</li> <li>• Modificato il codice del movimento</li> </ul> Sistemato il salto modificando che salta sempre uguale. Abbozzati degli schemi

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Quando il player saltava da fermo, saltava meno rispetto a quando era in movimento. Per risolverlo è stata modificata la funzione di rotazione del giocatore.

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Creare un menu con la mappatura dei tasti.

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	19.02.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.40	Verifica teorica
9.40 – 9.50	Modificata la struttura del DB.
10.05 – 11.35	Creato un nuovo Branch (Applicativo). Rimesso il vecchio player e movimento. Modificato lo Use Case, eliminato attore Admin e aggiunto che l'utente può eliminare il suo account. Iniziato a Strutturare il menu del gioco.

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
Implementare correttamente le animazioni

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	26.02.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	Modificato il font del menu utilizzando il tutorial <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gMd0xDEFE20">https://www.youtube.com/watch?v=gMd0xDEFE20</a> Modificata la struttura del menu. Aggiunta la musica al menu
10.05 – 11.35	Correzione verifica Audio manager Aggiunta la musica in gioco Iniziato a scrivere la classe Audio Manager per SFX in gioco. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N8whM1GjH4w">https://www.youtube.com/watch?v=N8whM1GjH4w</a>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Problemi di conflitti di modifiche sul progetto Unity, risolto tramite dei merge.

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Finire il menu con le varie opzioni

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.03.2025

Lavori svolti	
08.20 – 8.45	Teoria Poker
8.45 – 09.50	Creato audio mixer e menu audio con gestione singola tipologia audio. Creato un menu in gioco. Creata una barra della vita nella GUI ingame. Creato un sistema di collisioni tra player e enemy con un controllo se il giocatore finisce i punti vita. Fixato problema di rendering telecamera diminuendo il valore near.
10.05 – 11.35	Eseguiti dei test sui material e le texture di unity. Aiutato Kamil con il parkour. Aggiunte le opzioni nel menu in game.

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Se dalla schermata di morte si ritornava al menu e poi si restartava il gioco il player non si muoveva. Risolto aggiungendo prima di tornare al menu <code>"Time.timeScale = 1f;"</code> .

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Leggermente avanti rispetto alla pianificazione.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Generazione casuale delle stanze.



# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	26.03.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aiutato Lorenzo con il merge del Branch “Aplicativo” sul “Main”</li><li>- Aggiunta la diminuzione della vita quando si cade</li><li>- Modificata fa funzione di perdita di vita inglobando quella di controllo per l'azzeramento di essa</li></ul>
10.25 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aiutato Lorenzo a sistemare alcuni documenti</li><li>- Sistemati dei problemi sui portali</li><li>- Aiutato Kamil con l'enigma delle pedane invisibili</li><li>- sistemati dei problemi con i teletrasporti.</li><li>- Iniziato a sistemare il restart</li></ul>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Avrei dovuto generare le stanze casualmente ma mi sono concentrato più nel sistemare le cose già fatte e aiutare i membri del team.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Generazione di un enigma

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	02.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	Iniziata la creazione dell'enigma dei portali: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creato il tag "BadPortal" per la gestione della collisione con portali finti</li> <li>- Creato lo script per la collisione con portali finti</li> </ul> Bloccato a causa delle modifiche apportate dai compagni modificando la struttura dei GameObject su Unity.
10.25 – 11.35	Sistemati problemi di codice Discusso il punto della situazione con il docente Iniziato lo script per la generazione dell'ostacolo dei portali

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Le funzioni implementate nella scorsa lezione non funzionano più a causa di modifiche fatte alla struttura del progetto senza avvisare che vanno a rompere le referenze create in precedenza. Risolto modificando la struttura in modo che funzionino di nuovo le referenze. Non ancora del tutto funzionante

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Non sono riuscito a finire lo script dei portali

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Controllare il codice

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	09.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modificata la logica e lo script per il restart</li><li>- Modificato la posizione dell'Audio Listener per funzionare dinamicamente</li><li>- Aggiunto il Tag finish portal e la sua relativa logica</li><li>- Aggiunto lo score funzionante alla GUI</li><li>- Spiegato a Kamil il funzionamento dell'ostacolo dei portali</li></ul>
10.05 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aiutato Kamil a modificare lo script per la generazione dei portali</li><li>- Aggiunto il portale finale</li><li>- Modificati leggermente alcuni script degli enigmi per migliorarli a livello visivo e di logica</li><li>- Creata la prima Build del progetto</li><li>- Sprint review</li></ul>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Leggermente avanti, iniziati già alcuni task dello sprint successivo

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Menu opzioni

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	16.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<ul style="list-style-type: none"><li>- Assegnazione dei compiti della giornata</li><li>- Discusso con Sebastiano sul codice PHP</li><li>- Modificato il controllo sulla caduta</li><li>- Breve ricerca su problemi quali si possono riscontrare una build del progetto</li><li>- Aiutato Lorenzo con l'implementazione del controller nel Menu InGame</li><li>- Rimosso il cursore quando si utilizza il controller</li></ul>
10.05 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Iniziato a pensare come creare la scelta del tipo di movement</li><li>- Risolto problema di rendering del timer</li><li>- Eseguita un po' di code review</li></ul>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Problemi relativi a push che modificano lo stesso file aggiungendo di nuovo ciò che ha dato errori. Problemi riscontrati nella scelta del tipo di input per il movement desiderato

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Eseguiti parzialmente i task del menu.

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Preferenza Movement

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	30.04.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aiutato Sebastiano ad accorpare le funzioni e pulire il codice php discusso inoltre sulla struttura del progetto</li><li>- Create con Kamil le animazioni del nemico</li><li>- Modificato il Gantt</li><li>- Spostata la luce dall'alto</li><li>- Aggiunta la vincita</li></ul>
10.05 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Deciso con il docente di rimuovere il salvataggio dei dungeon generati.</li><li>- Modificata la preferenza del movement</li><li>- Sprint review</li><li>- iniziato a fare i feedback visivi e sonori.</li></ul>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

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

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Brainstorming post feedback tinerd

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	07.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riunione veloce per discutere dei feedback del Tinerd</li><li>- Aggiunto il feedback sonoro quando si prende un hit</li><li>- Aiutato Sebastiano con il server produttivo per il backend</li></ul>
10.05 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aggiunto feedback visivo quando si prende danno</li><li>- Modificato i crediti</li><li>- Aiutato kamil con lo score</li><li>- Aggiunta la GUI di vittoria</li><li>- Aiutato Lorenzo con la parte grafica</li></ul>

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
Continuare con i crediti e finire di aggiungere i feedback del Tinerd

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	14.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.05	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aiutato Sebastiano con PHP</li><li>- Documentato</li><li>- Discussione con Kamil su come continuare con il progetto</li></ul>
9.05 – 9.50	Sprint review
10.05 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"><li>- Piccola discussione per le performance del gioco</li><li>- Reso le GUI del gioco scalabili in base alla dimensione dello schermo</li><li>- Eseguiti dei test sulle performance del gioco</li><li>- Modificati i crediti</li></ul>

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
Eseguire i test, modificare il codice per renderlo più performante

# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	21.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.50	<p>Aiutato Kamil con il codice</p> <p>Documentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formattato giusto i piè di pagina e intestazioni sbagliati</li> <li>• Aggiunto lo Use Case e descritto</li> <li>• Rinumerati giusti test</li> <li>• Sistemato l'indice delle figure e didascalie di immagini</li> <li>• Corretto la grammatica</li> </ul> <p>- Modificato lo use case</p>
10.05 – 11.35	<p>Documentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descritto lo use case</li> <li>• Aggiunte le immagini mancanti</li> <li>• Aggiunte le didascalie mancanti</li> <li>• Aggiunti siti alla sitografia</li> <li>• Conclusioni</li> </ul>

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
Continuare la documentazione e controllare se Kamil ha bisogno una mano con l'API.



# Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	28.05.2025

Lavori svolti	
08.20 – 9.00	Cercato il problema del mancato funzionamento della BLACKNET e cercato di risolverlo, con scarso successo e lasciato risolvere all'allievo Gastaldi Luca che se ne è occupato.
9.00 – 11.35	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistemato il QdC, dato che mancavano i punti tecnici.</li> <li>- Fatta la mia parte delle considerazioni personali alla Doc.</li> <li>- Refractoring del codice: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tolte righe commentate</li> <li>• Tolti print() e Debug.log()</li> <li>• Tolti spazi inutili</li> </ul> </li> </ul>
12.30 – 15.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aggiunti alla doc i codici di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• PortalGenerator</li> <li>• CannonGenerator</li> <li>• CannonBall</li> </ul> </li> <li>- Formattato la doc</li> <li>- Aggiunte le didascalie mancanti</li> <li>- Iniziato a fare le descrizioni degli Activity diagram</li> </ul>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
-

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Progetto Terminato

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Presentazione del progetto