

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	15.01.2025

Lavori svolti	
08:20-09:05	Preparato per la presentazione
09:05-09:50	Presentato il vecchio progetto DarkNightMeteo
10:05-11:35	Ricercato vari sprite per il progetto
12:30-14:00	Discusso dei requisiti del progetto Consultato un tutorial riguardante la visuale isometrica per Godot (https://www.youtube.com/watch?v=dclc8w6JW7Y)
14:15-15:45	Consultato un tutorial riguardante la collisione dei blocchi per Godot (https://www.youtube.com/watch?v=8HvcHtauKoc) Sistemata la base del progetto: <ul style="list-style-type: none"> • Piccola mappa • Personaggio che si muove nelle 8 direzioni • Collisioni • Cartelle e ordine • Sprite Fatto il logo

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	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	Fatto lo UseCase del progetto Informato su Unity e come funziona <ul style="list-style-type: none"> • Telecamera • Personaggio • Mappa
14:15-15:45	Discusso con il docente i backlog Assegnati i compiti ad ogni membro del team Ricerca di texture per il gioco Aiutato con la documentazione 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	Svolta la teoria su: <ul style="list-style-type: none">• Clean Code• SOLID Scelto l'argomento da presentare Spostato il Gantt e il Kanban da monday.com → clickup.com
10:05-11:35	Crea l'organizzazione Unity Inizializzato il progetto Unity <ul style="list-style-type: none">• Setup del .gitignore per il progetto Unity• Creato il movimento del player, ma è ancora da sistemare• Supporto con controller (testato con xbox360)
12:30-15:45	Cercato di implementare il salto (Unity Doc)

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Il salto non funziona, nessuna soluzione trovata

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
In linea con la pianificazione

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Sistemare il salto.

Diario di lavoro

Luogo	Canobbio
Data	12.02.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Presentato i miei argomenti del CleanCode: <ul style="list-style-type: none"> • Commenti ridondanti • Commenti mal scritti • Codice commentato Seguite le altre presentazioni dei compagni
10:05-11:35	Provando il salto su Unity con Simone Rimappato il controller (Aggiunta l'immagine nella directory della documentazione per più info) Cercato un modello base per il personaggio
12:30-13:45	Animazioni per il personaggio: <ul style="list-style-type: none"> • Idle • Walking • Running Video Youtube
14:00-15:45	Continuata l'animazione Creato un nuovo script di movimento per usare le animazioni Importato un nuovo personaggio

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Problema con l'angolo delle animazioni, cammina storto Soluzione: girare l'animazione di 45° su Blender

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	19.02.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Svolta la verifica teorica del modulo.
10:05-11:35	<p>Rimesso il vecchio movimento e il vecchio personaggio.</p> <p>Cambiato il branch da Main → Applicativo.</p> <p>Creto il menu iniziale, con pulsante per andare al gioco.</p> <p>Creto lo script che gestisce i pulsanti nei menu.</p> <p>Cambiato il background del Menu principale.</p> <p>Cercato come fare il volume slider su Unity.</p> <p>Struttura per l'opzioni del gioco.</p>
12:30-13:45	<p>Finito il primo sprint, sprint review e sprint retrospective.</p> <p>Ricercato come cambiare schermata per il menu.</p>
14:00-15:45	<p>Creati i cambiamenti di schermata nel menu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dalla schermata del titolo si può accedere alle opzioni, crediti e chiudere il gioco. <p>Cambiato il font del gioco.</p> <p>Aggiunti i colori sui pulsanti e la navigazione.</p>

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
<p>Navigazione dei pulsanti, quando si cambia ad un'altra pagina nessun pulsante è selezionato quindi non può navigare.</p> <p>Risolto usando più EventSystem, quando si passa da una pagina all'altra i vari EventSystem si disattivano o attivano.</p>

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	26.02.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Ricerche sulla grafica del gioco. Qualche prova su Blender usando il Decimate. Aggiunto il Run
10:05-11:35	Correzione verifica Aggiunto lo slider per il controllo del volume. Aggiunta una nuova stanza statica. Rinominata la vecchia stanza a Debug.
13:15-14:00	Sistemato l'audio fatto da Simone. "Animato" il player.
14:15-16:30	Continuo dell'animazione. Finita l'animazione per il salto. Trovati degli sprite per fare l'opzione Controls. Fatta la sezione Controls Fatta la sezione dei crediti.

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	12.03.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Teoria poker Creato audio mixer Sistemato il menu audio, creato il resto degli slider che funzionano. Menu in gioco Collisione del player con dei nemici Controllo se il player muore Risolto il problema del rendering della telecamera.
10:05-11:35	Create le texture e i materiali per muri e pavimenti. Ricerca di modelli 3D per il gioco. Usata https://www.meshy.ai/workspace per creare dei modelli 3D.
12:30-14:00	Eseguito lo sprint retrospective. Ricerca sul filtro CRT. (https://www.youtube.com/watch?v=49KVkXXpFB4) Seguito il seguente tutorial per creare il filtro CRT
14:15-15:45	Implementati gli script di creazione del terreno e di parkour nel progetto. Creazione demo tecnica del progetto. Sistemati enigmi con Kamil.

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	26.03.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Aggiunto il controllo del Void Aggiunto il portale che riporta all'inizio Aggiunta la bacchetta che hita i nemici Sistemati i merge su GitHub [spero].
10:05-11:35	Sistemazione diagramma di Gantt Preventivo Aiutato Kamil con Unity.
12:30-14:00	Creazione enigma cannoni Creazione collisioni con le palle di cannone Creato lo script che toglie la vita quando si viene colpiti da una palla di cannone. Fuso il progetto con i progressi di Kamil.
14:15-15:45	Creato il personaggio <ul style="list-style-type: none"> • Sistemata la sua rotazione • È composto da: <ul style="list-style-type: none"> ○ Head ○ LeftArm/Eye/Leg ○ RightArm/Eye/Leg ○ Torso Tolta l'animazione delle braccia

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	02.04.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Crea la bacchetta al personaggio Cercato online come fare: <ul style="list-style-type: none"> • Texture • Animazioni
10:05-11:35	Ricercato come interfacciare l'API al progetto Unity: (Link Video) Consultata la documentazione API di Unity (Link Doc) Aggiunta la cartella /7_Allegati/Json/ Dove ho aggiunto i Json delle richieste GET fatte all'API. Modificato il README.md
12:30-14:00	Sistemato l'ostacolo dei portali iniziato da Simone, resta comunque WorkInProgress per via dell'audio e la generazione non casuale.
14:15-15:45	Creazione e applicazione delle texture al personaggio.

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
XAMPP non funziona sul PC. Nessuna soluzione trovata.

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	09.04.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Sistemato il personaggio e aggiunge le ultime texture. Creato il primo modello per un nemico base, più le sue texture, ovvero, il tamburo.
10:05-11:35	Finito il tamburo. Sprint e decisi i nuovi obiettivi.
12:30-14:00	Fatto lo Sprint Retrospective Importati correttamente personaggio e modello del nemico con texture all'interno del progetto Unity. Completato il punto 5.1 della documentazione [Protocollo di test].
14:15-15:45	Continuata la documentazione ai punti: <ul style="list-style-type: none"> • 1.2 Abstract • 1.3 Scopo

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	16.04.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Assegnazione dei compiti. Sistemati i menu inGame per il controller. Aiutato Simone per nascondere il cursore quando si è gioco. Cercando come fare la preferenza per il playerMovment. Aiutato Kamil a centrare i nemici.
10:05-11:35	Iniziato con Simone le preferenze per il movment. <ul style="list-style-type: none"> • Scelto di utilizzare un menu a dropdown per la preferenza. Sistemato il timer. Eseguito code review. Aiutato Kamil con il movimento dei nemici.
12:30-14:00	Cambiato lo script dietro il menu dropdown per le preferenze. Aggiustato l'angolo di rotazione del personaggio. Aggiunta la preferenza dei controlli anche nel menu in game.
14:15-15:45	Aiutato Kamil con il movimento/intelligenza dei nemici. Utilizzato Coroutines per risolvere il nemico troppo veloce. Presentato il gioco alle porte aperte.

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
Qualche problema con i push per via del Game Unity, risolti tornando indietro di versione e rifacendo quello che si è fatto.

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	07.05.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	Creato e sistemato il sistema di invincibilità: <ul style="list-style-type: none"> • Sposata la gestione da PlayerCollider a HealthManager • Cambiato l'intero funzionamento
10:05-11:35	Cercato e creato texture per i blocchi <ul style="list-style-type: none"> • Mattoni • Pavimento • Portale Iniziato a creare i modelli per ogni nota musicale: <ul style="list-style-type: none"> • Creata la nota Due Ottavi • Creata la nota Ottavo • Creata la Chiave di Sol [WP]
12:30-14:00	Creazione nemico trombetta: <ul style="list-style-type: none"> • Gamedesign della trombetta (come funziona, stile, funzioni) • Implementazione Creazione modello 3D trombetta.
14:15-15:45	Sistemato il modello 3D della trombetta. Sistemato lo script della trombetta e aggiunta la possibilità di cambiare il punto iniziale dei proiettili. Documentata la trombetta e come funziona (con schema). Aiutato Kamil mettere apposto le PlayerPrefs.

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	14.05.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	<p>Discusso con il gruppo a che punto siamo. Compilato il capitolo 5.1 Protocollo di test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aggiunti i test case dal 014-022. <p>Iniziato lo sprint review. Sistemato il menu opzioni.</p>
10:05-11:35	<p>Finito lo sprint review. Sistemati i test case creati in precedenza. Aggiunti il test-case 14, tutta la numerazione dopo cambiata. Compilato il capitolo 5.1 Protocollo di test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aggiunti e/o modificati i test-case dal 014 al 036. <p>Iniziato a compilare capitolo 5.2 Risultati Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguiti i test dal 014 al 019
12:30-14:00	<p>Terminato nel capitolo 5.2 Risultati Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguiti i test dal 019 al 036 <p>Animazione salto personaggio</p>
14:15-15:45	<p>Implementata l'animazione di corsa. Messa apposto il capitolo 10.1 Sitografia con tutti i link trovati nei diari fino ad oggi. Documentati i due nemici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tamburo • Trombetta

Problemi riscontrati e soluzioni adottate
<p>Problemi con l'animazione del salto, funziona solo se il player è nello stato Idle, quando il player è in isWalking non sono riuscito a collegare l'animazione. Possibile soluzione avere due animator.</p> <p>Quando si corre il salto non funziona bene (non prende l'input).</p>

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	21.05.2025

Lavori svolti	
08:20-09:50	<p>Controllata la documentazione e deciso chi documenta cosa con i membri del gruppo. Modificato il nome del progetto nel QdC Modificato il nome dei file</p> <ul style="list-style-type: none"> • QdC_ColorfulSongs • Abstract_ColorfulSongs <p>Cambiata la struttura delle cartelle sotto "7_Allegati/Documentazione", aggiunte le cartelle e spostati i file riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ostacoli • TestCase <p>Rifatto il logo a pixelart.</p>
10:05-11:35	<p>Documentato il Global Volume (effetti della telecamera). Ritoccato il Gantt con piccole modifiche. Documentato il Gantt Aggiornata la documentazione.</p>
12:30-14:00	<p>Documentato:</p> <p>2.1 Analisi del dominio, 2.5.1 Software 2.5.2 Librerie, 2.5.3 Hardware 4.6.2 Player Movement, 4.6.3 Player Collision 5.1 Protocollo di test, 5.2 Risultati test 7.2.1 Considerazioni personali, 8 Glossario</p>
14:15-15:45	<p>Documentato:</p> <p>5.3 Mancanze/limitazioni conosciute ,7.1 Sviluppi futuri 3.3.1 Design Login, 3.3.3 Design Leaderboard 3.4 Design della mappa, 4.5.1 Audio Manager.</p>

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	Documentato le seguenti parti: <ul style="list-style-type: none"> - 4.9 Global Volume Sistemate tutte le date sul Kanban, non aggiornato settimanalmente. Diagramma di Gantt Consuntivo <ul style="list-style-type: none"> - Creazione
10:05-11:35	Diagramma di Gantt Consuntivo. <ul style="list-style-type: none"> - Sistemate date - Sistemate ore - Risorse umane Terminato diagramma di Gantt consuntivo
12:30-15:45	Documentato i punti: <ul style="list-style-type: none"> - 6. Consuntivo, e sotto capitoli - 4.11.4 HealthManager - 4.5 Classe CannonBall - 4.6 Classe CannonGenerator - 4.7 Classe PortalGenerator - 1.2 Abstract Descritto con Simone gli Activity Diagram. Finita la documentazione.

Problemi riscontrati e soluzioni adottate

Punto della situazione rispetto alla pianificazione
Progetto Terminato

Programma di massima per la prossima giornata di lavoro
Presentazione