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 “Time.timeScale = 1f;”. |

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

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