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.   * 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 |
|  |