Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 07.05.2025 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 08:20-09:50 | Creato e sistemato il sistema di invincibilità:   * Sposata la gestione da PlayerCollider a HealthManager * Cambiato l’intero funzionamento |
| 10:05-11:35 | Cercato e creato texture per i blocchi   * Mattoni * Pavimento * Portale   Iniziato a creare i modelli per ogni nota musicale:   * Creata la nota Due Ottavi * Creata la nota Ottavo * Creata la Chiave di Sol [WP] |
| 12:30-14:00 | Creazione nemico trombetta:   * 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 |
|  |