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 | Creato il progetto Unity e .gitingnore.   * aggiunta la telecamera con angoli corretti * aggiuinto movimento di base per i test della telecamera * aggiunto script per far seguire il player dalla telecamera |

|  |
| --- |
| 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:   * Diviso il codice in metodi diversi. * Privatizzate le proprietà * Modificato il codice del movimento   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 <https://www.youtube.com/watch?v=gMd0xDEFE20>  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.  <https://www.youtube.com/watch?v=N8whM1GjH4w> |

|  |
| --- |
| 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 “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. |

Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 26.03.2025 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 08.20 – 9.50 | - Aiutato Lorenzo con il merge del Branch “Aplicativo” sul “Main”  - Aggiunta la diminuzione della vita quando si cade  - Modificata fa funzione di perdita di vita inglobando quella di controllo per l’azzeramento di essa |
| 10.25 – 11.35 | - Aiutato Lorenzo a sistemare alcuni documenti  - Sistemati dei problemi sui portali  - Aiutato Kamil con l’enigma delle pedane invisibili  - sistemati dei problemi con i teletrasporti.  - Iniziato a sistemare il restart |

|  |
| --- |
| 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:   * Creato il tag “BadPortal” per la gestione della collisione con portali finti * Creato lo script per la collisione con portali finti   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 strutta 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 | - Modificata la logica e lo script per il restart  - Modificato la posizione dell’Audio Listener per funzionare dinamicamente  - Aggiunto il Tag finish portal e la sua relativa logica  - Aggiunto lo score funzionante alla GUI  - Spiegato a Kamil il funzionamento dell’ostacolo dei portali |
| 10.05 – 11.35 | - Aiutato Kamil a modificare lo script per la generazione dei portali  - Aggiunto il portale finale  - Modificati leggermente alcuni script degli enigmi per migliorarli a livello visivo e di logica  - Creata la prima Build del progetto  - Sprint review |

|  |
| --- |
| 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 | - Assegnazione dei compiti della giornata  - Discusso con Sebastiano sul codice PHP  - Modificato il controllo sulla caduta  - Breve ricerca su problemi quali si possono riscontrare una build del progetto  - Aiutato Lorenzo con l’implementazione del controller nel Menu InGame  - Rimosso il cursore quando si utilizza il controller |
| 10.05 – 11.35 | - Iniziato a pensare come creare la scelta del tipo di movement  - Risolto problema di rendering del timer  - Eseguita un po’ di code review |

|  |
| --- |
| 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 imput 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 | - Aiutato Sebastiano ad accorpare le funzioni e pulire il codice php discusso inoltre sulla struttura del progetto  - Create con Kamil le animazioni del nemico  - Modificato il Gantt  - Spostata la luce dall’alto  - Aggiunta la vincita |
| 10.05 – 11.35 | - Deciso con il docente di rimuovere il salvataggio dei dungeon generati.  - Modificata la preferenza del movement  - Sprint review  - iniziato a fare i feedback visivi e sonori. |

|  |
| --- |
| 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 | - Riunione veloce per discutere dei feedback del Tinerd  - Aggiunto il feedback sonoro quando si prende un hit  - Aiutato Sebastiano con il server produttivo per il backend |
| 10.05 – 11.35 | - Aggiunto feedback visivo quando si prende danno  - Modificato i crediti  - Aiutato kamil con lo score  - Aggiunta la GUI di vittoria  - Aiutato Lorenzo con la parte grafica |

|  |
| --- |
| 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 | - Aiutato Sebastiano con PHP  - Documentato  - Discussione con Kamil su come continuare con il progetto |
| 9.05 – 9.50 | Sprint review |
| 10.05 – 11.35 | - Piccola discussione per le performance del gioco  - Reso le GUI del gioco scalabili in base alla dimensione dello schermo  - Eseguiti dei test sulle performance del gioco  - Modificati i 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 |
| 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 | Aiutato Kamil con il codice  Documentazione:   * Formattato giusto i piè di pagina e intestazioni sbagliati * Aggiunto lo Use Case e descritto * Rinumerati giusti test * Sistemato l’indice delle figure e didascalie di immagini * Corretto la grammatica   - Modificato lo use case |
| 10.05 – 11.35 | Documentazione:   * Descritto lo use case * Aggiunte le immagini mancanti * Aggiunte le didascalie mancanti * Aggiunti siti alla sitografia * Conclusioni |

|  |
| --- |
| 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 | - Sistemato il QdC, dato che mancavano i punti tecnici.  - Fatta la mia parte delle considerazioni personali alla Doc.  - Refractoring del codice:   * Tolte righe commentate * Tolti print() e Debug.log() * Tolti spazi inutili |
| 12.30 – 15.00 | Aggiunti alla doc i codici di:   * PortalGenerator * CannonGenerator * CannonBall   - Formattato la doc  - Aggiunte le didascalie mancanti  - Iniziato a fare le descrizioni degli Activity diagram |

|  |
| --- |
| 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 |