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:   * 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   * 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   * 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:   * Clean Code * SOLID   Scelto l’argomento da presentare  Spostato il Gantt e il Kanban da [monday.com](https://monday.com/lang/it) ➜ [clickup.com](https://clickup.com/) |
| 10:05-11:35 | Creata l’organizzazione Unity  Inizializzato il progetto Unity   * 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](https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/ScriptReference/CharacterController-collisionFlags.html)) |

|  |
| --- |
| 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:   * 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:   * Idle * Walking * Running   [Video Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=-FhvQDqmgmU&t=320s) |
| 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 | Rimesso il vecchio movimento e il vecchio personaggio.  Cambiato il branch da Main 🡪 Applicativo.  Creato il menu iniziale, con pulsante per andare al gioco.  Creato lo script che gestisce i pulsanti nei menu.  Cambiato il background del Menu principale.  Cercato come fare il volume slider su Unity.  Struttura per l’opzioni del gioco. |
| 12:30-13:45 | Finito il primo sprint, sprint review e sprint retrospective.  Ricercato come cambiare schermata per il menu. |
| 14:00-15:45 | Creati i cambiamenti di schermata nel menu:   * Dalla schermata del titolo si può accedere alle opzioni, crediti e chiudere il gioco.   Cambiato il font del gioco.  Aggiunti i colori sui pulsanti e la navigazione. |

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

|  |
| --- |
| 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 hitta 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   * Sistemata la sua rotazione * È composto da:   + 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 | Creata la bacchetta al personaggio  Cercato online come fare:   * Texture * Animazioni |
| 10:05-11:35 | Ricercato come interfacciare l’API al progetto Unity:  ([Link Video](https://www.youtube.com/watch?v=cU4UaqrPb84))  Consultata la documentazione API di Unity  ([Link Doc](https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/ScriptReference/index.html))  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 WorkInProgess 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 obbiettivi. |
| 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:   * 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.   * 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:   * 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 |
|  |

Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 14.05.2025 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lavori svolti | |
| 08:20-09:50 | Discusso con il gruppo a che punto siamo.  Compilato il capitolo 5.1 Protocollo di test:   * Aggiunti i test case dal 014-022.   Iniziato lo sprint review.  Sistemato il menu opzioni. |
| 10:05-11:35 | 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:   * Aggiunti e/o modificati i test-case dal 014 al 036.   Iniziato a compilare capitolo 5.2 Risultati Test:   * Eseguiti i test dal 014 al 019 |
| 12:30-14:00 | Terminato nel capitolo 5.2 Risultati Test:   * Eseguiti i test dal 019 al 036   Animazione salto personaggio |
| 14:15-15:45 | 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:   * Tamburo * Trombetta |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| 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.  Quando si corre il salto non funziona bene (non prende l’input). |

|  |
| --- |
| 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 | 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   * QdC\_ColorfulSongs * Abstract\_ColorfulSongs   Cambiata la struttura delle cartelle sotto "7\_Allegati/Documentazione", aggiunte le cartelle e spostati i file riguardanti:   * Ostacoli * TestCase   Rifatto il logo a pixelart. |
| 10:05-11:35 | Documentato il Global Volume (effetti della telecamera).  Ritoccato il Gantt con piccole modifiche.  Documentato il Gantt  Aggiornata la documentazione. |
| 12:30-14:00 | Documentato:   * 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 |
| 14:15-15:45 | Documentato:  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. |

|  |
| --- |
| 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 |
|  |