|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 08.12~08.18 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 이펙트 동적 생성, 삭제 관련 버그 수정 및 개선  AI 작업   * 비헤이비어 트리에 사용할 클래스 준비 * 해당 트리를 이용하여 간단한 BFS, DFS 알고리즘 테스트 | | | | |

<상세 수행내용>

이펙트를 동적 생성하는 부분은 문제가 없었으나 삭제 관련하여 비할당된 메모리 엑세스 크래쉬가 발생하는 문제가 있었지만 예외처리를 해주어 해결하였습니다.

그리고 샤우팅 이펙트가 가시성이 떨어지는 것 같아 파티클 크기 조절 및 조명 효과, 색상 변경을 하였습니다.

스크린샷, 예술, 디자인이(가) 표시된 사진

중간 신뢰도로 자동 생성된 설명

그리고 AI 작업으로는 팀원들과 만나서 상의하여, 먼저 기존에 사용하던 NavMesh에서 가져올 맵 타일 좌표 정보를 2가지 방식으로 얻어 올 수 있음을 발견하였고 (하나는 걸어 다닐 수 있는 타일 좌표, 또 다른 하나는 장애물이 있는 타일 좌표를 얻을 수 있었습니다.) 이 둘을 모두 사용하기로 하였습니다.

더불어 저는 앞으로 서버에서 직접 좀비의 AI를 실행해야 하므로, 비헤이비어 트리를 직접 구현해야하기 때문에 이에 앞서 자료 조사를 통해 Task 방식의 비헤이비어 트리 클래스를 간단하게 구현해 보았습니다. (Task는 Condition, Action, Composite 다음 세가지를 가질 수 있고 이에 따라 한가지 행동을 취할 수 있게 됩니다.)

그리고 앞서 만들어 놓은 트리 클래스로 간단하게 DFS, BFS 알고리즘을 테스트 해보았습니다. (하지만 실제 길 찾기로는 A\*알고리즘을 사용할 것입니다.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 08.19 ~ 08.25 |
| **다음주 할일** | AI 작업 계속 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |