|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 08.26~09.03 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | AI 작업 – 3인 작업 병합 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 저번주에 각자 완성한 작업들을 합치는 과정을 가졌습니다.

저와 같은 경우에는 제가 만들었던 Zombie, Player 클래스가 기존에 사용하던 클래스들과 병합, 수정이 필요한 부분들이 있어 그쪽을 작업하였습니다.

그래서 해당 작업을 마치고, 이제 서버에서 직접 각 클라이언트에 좀비들을 생성시키도록 명령하는 작업까지 완성을 시켰습니다.

그리고 여기서 네트워크 작업(서버-클라 작동 방식, 순서)에 대해 정리를 할 필요가 있다고 생각이 되어 팀원들과 논의하여 네트워크 워크 플로우를 작성하였습니다.

그래서, 앞으로 좀비가 플레이어를 포착하거나 플레이어의 발소리를 듣는 등의 연산은 클라이언트에서 계산하고 서버로 전송 시켜, 서버에서는 해당 정보를 받고 BT를 실행시켜 알맞은 다음 행동을 하도록 계산하여 다시 클라이언트들에게 알려주는 방식으로 동작할 것입니다.

따라서, 일단 서버에서 좀비를 스폰시키고 좀비가 플레이어를 포착했는지 안 했는지를 서버에 알려주고 이를 갱신해주는 작업은 완료하였습니다. 이제 클라이언트에서 서버에서 지시하는 작업들 예를 들면 MoveTo와 같은 작업들을 수행하도록 작동하는 코드를 작성하고, 기존 언리얼의 BT는 작동을 멈출 것 입니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 흑백이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 서버가 열리고 좀비들을 스폰시킴 & 처음에는 연결된 플레이어가 없어 BT가 실행되지 않지만 바로 아래에서 클라이언트가 접속하며 BT가 실행됨

의류, 반바지, 신발류, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 흑백이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 좀비 #2가 플레이어를 발견해(클라에서) Detect 패킷을 서버에서 전송 받고 이를 토대로 BT 수행(서버에서) => 최종적으로 CanNotAttack 시퀀스가 실행되어 MoveTo를 수행하여 A\*를 이용해서 이동해야 할 경로를 뽑아냄

신발류, 반바지, 의류, 사람이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 폰트, 흑백이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 좀비 #2가 플레이어를 봤으나 지금은 시야에서 놓쳐 이전에 봤던 위치로 계속 이동하는 중

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 09.04 ~ 09.10 |
| **다음주 할일** | AI 작업 마무리, 중점 연구분야 다시시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |