|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11주차 | **기간** | 09.04~09.11 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | AI 작업 – 버그 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 저번주에 이어서 AI 서버로 이전 작업을 계속 하였습니다. 하지만, 예상했던 바와는 많이 다르게 오류와 에러들이 발생을 하여 해당 에러들을 주로 해결하는데 시간을 많이 사용하였습니다.

먼저, 예정된 작업인 언리얼(클라이언트)에서 있는 BT를 중지시키고, 서버에서 BT를 돌려 나온 작업들을 직접 처리하는 함수들을 작성하려 했습니다. (MoveTo, Attack, FootSound, Shouting…)

하지만, 그전에 좀비가 플레이어의 위치를 아예 파악하지 못하고 있을 때 주변 지역을 패트롤을 하도록 만들어야겠다 생각이 들어 해당 기능을 구현하였습니다. (이전에는 원래 스폰위치로 돌아가 그 위치에서 그냥 대기하고 있었습니다. 하지만 이제는 주변 +-50에 랜덤한 지점을 향해 계속 패트롤 하도록 만들었습니다.)

그리고 좀비의 시야검사를 각 클라들에서 여러 번 중복해서 하던걸 줄이기 위해, 플레이어의 아이디를 확인해 해당 클라는 자기 자신과 주변 좀비들에 대해서만 시야검사를 실시하도록 수정하였습니다.

근데 여기서 서버에 WalkTo 함수에서 버그가 몇가지 확인이 되어 해당 버그들을 WalkTo 작업을 담당하신 팀원 상준님께 알려드렸습니다. 그리고 Attack 에대한 네트워크 워크 플로우를 팀원들과 상의 하여 문서로 작성하였습니다.

그리고 저는 MoveTo 함수를 직접 만들기 이전에 서버에서 클라로 보내주는 path가 정확한지 콘솔을 통해 확인하고, 간단하게 좀비의 Transform 만 해당 path를 따라 이동시켜 장애물을 잘 피해 움직이는지 확인작업을 하였습니다.

따라서 다음주에는 클라에서 MoveTo와 Attack을 구현 마무리하고, 중점 연구분야를 빨리 다시 시작하도록 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 12주차 | **다음기간** | 09.12 ~ 09.18 |
| **다음주 할일** | AI 작업 마무리, 중점 연구분야 다시시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |