|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 09.19~09.25 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | AI 작업 계속 | | | | |

<상세 수행내용>

지난주에 계속해서 좀비 AI 작업을 계속 이어갔습니다. 일단 좀비의 이동은 구현이 완성되었습니다. 저희가 예정했던 대로 서버의 BT에서 A\* 를 돌려 나온 path를 따라 서버에서 좀비의 이동을 같이 연산해주어 변화된 좀비의 새로운 위치를 각 클라로 갱신해주며 각 클라들 간의 좀비 위치 동기화를 맞춰 주었습니다.

여기서 클라(언리얼)에서는 서버로 받은 새로운 좀비 위치를 반영하고 움직이는 애니메이션을 재생 시켜주었습니다. 또한 움직이는 방향을 따라 고개를 돌려주는 작업도 완성했습니다. (여기서

고개를 자연스럽게 움직이게 고개를 돌리는 속도도 설정해주었습니다.)

그 외에 여러 사소한 몇몇 버그들과 통신 관련 크래쉬, 에러가 몇 개 발견되어 모두 해결을 하였습니다.

이제 남은 좀비 AI 작업은 Attack과 FootSound, Shouting에 대한 처리만 남았습니다. 그리고 아직 수정 중인 새로운 A\* (선분 이용) 가 완성되면 해당 A\* 적용까지 만 하면 끝날 것 같습니다.

\* 서버에서 좀비 AI BT 실행 영상 (중간과정)

<https://drive.google.com/file/d/1ThYaVF9MIMTwTwxbxl3n2MwFK_pfsk4y/view?usp=sharing>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 09.26 ~ 10.02 |
| **다음주 할일** | AI 작업 마무리, 중점 연구분야 다시시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |