|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 09.26~10.02 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | AI 작업 계속 | | | | |

<상세 수행내용>

- 선분 이용 새로운 A\* -> BT 적용 => 훨씬 부드러워짐 (이제 BT 아주 빨리 돌릴 수 있음)

- 좀비 공격 구현 (공격 시 애니메이션 시간 동안 정지시키기, 공격 중에는 플레이어로 시선 고정시키기 -> 플레이어 쪽으로 몸 틀어서 공격하기)

- 좀비 체력 & 플레이어 체력 동기화 작업 (좀비 피격, 플레이어 피격 체크 -> 서버-클라 동기화)

- BT 작동방식 약간 수정 (예전에는 모든 플레이어에 대해 한 명 한 명씩 모두 BT를 돌렸다면, 이제는 작업이 필요한 플레이어에 대해서만 작업하도록 변경 -> BT도 한번에 돌림)

- 데이터 레이스 문제 해결 (공용 데이터인 path를 두 쓰레드에서 접근하던 것을 한 쓰레드(BT)에서만 작업하도록 몰아 넣어줌, 그에 따른 전체적인 코드 수정)

- 기타 여러 버그 수정 & 코드 다듬기 (순환 참조 문제 해결, 99번(더미값) 플레이어가 서버에 생성되는 문제 해결, 기존 BT상에 문제로 좀비 Detect, Attack이 제대로 수행 안되던 버그 수정, 좀비가 플레이어 따라갈 때 플레이어가 위치를 계속 이동하면 좀비가 멈추던 버그 수정, 좀비 (공격/피격) 애니메이션 재생 후 순간이동 하는 버그 수정, 걷기 애니메이션 버벅거림 약간 보간해서 해결, 좀비 기존 랜덤 패트롤 관련하여 오류들 수정 등등)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 10.03 ~ 10.09 |
| **다음주 할일** | - AI 작업 마무리  \* AI 최적화 – 랜덤 패트롤 교수님이 제안해 주신 대로 바꾸기 (A\* 안 쓰도록), 클라에서도 마찬가지로 내가 있는 층의 좀비만 활성화하고 움직임, 애니메이션 등등 작업들 계산, 동작하게 하기  \* 좀비 발소리 샤우팅 반응 만들기 + 러닝, 샤우팅 좀비 구현  - 중점 연구분야 다시시작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |