|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 10.24~10.30 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 좀비 움직임 부드럽게 수정하기 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 움직임 부드럽게 수정

\* 좀비 이동 부드럽게 수정 (목적지를 두 개를 받도록 수정하여, 처음 목적지를 넘어갈 시에 다음 목적지로 나머지 거리를 움직이도록 계산하도록 수정)

\* 고개 돌리기 부드럽게 수정 (마찬가지로 바로 앞 목적지를 바라보게 하면 빨리 움직이는 좀비는 고개를 제때 다 못 움직이므로, 그 다음 목적지를 바라보도록 수정)

\* 좀비-좀비, 좀비-플레이어 간의 충돌체크 해제 -> 좀비-좀비 는 서로 밀쳐내서 좀비가 뭉칠 때 버벅거려서 해제했습니다, 좀비-플레이어 는 좀비가 플레이어를 감싸면 빠져나올 수 없기에 해제했습니다.

\* AI 관련 몇가지 버그 수정

데모 영상)

<https://drive.google.com/file/d/1JZ0Qh3vgnvSzNCd1jrqZxmmO5uKNPItv/view?usp=sharing>  
  
[\* 전 버전]  
<https://drive.google.com/file/d/19AUUSG5PhFt3GdMBczITMd1l1oGp8Jf3/view?usp=sharing>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 10.31 ~ 11.06 |
| **다음주 할일** | 중점 연구분야 (스켈레탈 메쉬 절단) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |