|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 31주차 | **기간** | 01.23~01.29 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 빨간색 열쇠용 차량 제작, 좀비 걷기 구현, 중점연구분야 n번 슬라이스 연구 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 숨고르기 구현 방식 변경 (숨고르기 할 때 발소리, 샤우팅을 못 듣던 문제가 있었어서)

- 빨간색 열쇠(지상2층에서 2개 스폰됨) 전용 차량(보라색으로 지하2층에서 2개 스폰) 구현

=> 보라색 차량용 머테리얼, 스태틱 메시 제작

===> 총 지하에 스폰되는 차량이 총 8대인데 월드에서 나오는 자동차키는 총4개(지상1층,지하1층에서 파란색 자동차키 1개씩 & 지상2층에서 빨간색키 2개)입니다. 그래서 빨간색키 전용 차량을 2개 만들어주면 플레이어가 지상2층까지 가서 해당 빨간색 차량키를 얻는 보상이 있도록 만들었습니다. (50%로 아주 높은 확률로 맞는 자동차 키를 찾을 수 있음)

- 플레이어 상태 표시 아이콘 크기 & 위치 조정

- 좀비 걷기 구현 (패트롤 할때나 플레이어 마지막 발견 위치로 갈때 걷기 수행 / 반면에 플레이어 발견하거나 샤우팅, 발소리 포착하면 뛰기 수행) => 걷기때는 속도가 느림

[부족한 점] => 다만, 서버에서 targetType(걷기/뛰기 판단할 때 필요) 받아야함 ===> 클라에서는 BT를 돌리지 않아 targetType을 따로 서버로부터 받아야함

[중점 연구 분야]

<n번 절단 브레인스토밍>

1. 가상본 여러개 만들고 자르기

2. 피직스에셋을 이용해서 n개 절단 표현

// 3. 컨벡스메쉬 버텍스가 거리가 멀면 뚝 떨어지는 걸로

-> 생각해보니 사용하기 어려울 듯합니다. (정확할지도 모르겠습니다)

4. 영 안되면 따로 만들어 놓은 고정된 메쉬로 짤리게 하도록 구현

<좀비 AI 관련>

1. 먼저 좀비 AI를 FSM에서 BT로 전환하기 위해서, 현재 직렬적으로 작동하여 Selector에서 한가지 Task/Node만을 수행하고 끝나는 방식(즉각적인 반응만 수행)에서, 병렬적으로 작동해서 Selector의 여러 Task/Node들을 모두 검사하고 해당 조건식/플래그 값/상황들을 기억하여 장기적인 계획도 고려할 수 있는 방식으로 변경할 예정입니다. (참고로, 이미 AI가 Task Driven방식과 유사하게 Task와 Selector, Sequence 들이 모두 클래스화/Node화 되게 구현은 해 놓은 상태입니다.)

2. 또한, 이러한 변경된 AI를 더 부각되게 보여주기 위해서 일단 일반 좀비들에게도 각각의 Task(Sequence)마다 조금씩 다른 명령들을 수행하도록 할 예정입니다. (이전에는 거의 모두 최종 Task로 Move/Attack 만을 수행하고 있었어서 BT의 특징을 딱히 부각할 만한 요소가 없었는데, 이를 좀 변형해서, 만약 플레이어를 발견하여 Move를 할 때는 특유의 좀비 울음소리를 추가하고 속도도 일반 패트롤을 할 때와는 다르게 더 빠르게 쫒아오도록 만들 것입니다.)  
그리고, 만약 좀비의 체력이 일정 수준으로 낮아지면 지금 현재 수행 중이던 Task를 즉시 중단하고, 플레이어를 피해서 도망가도록 하는 기능을 만들어 BT의 병렬성을 보여 줄 것입니다.

3. 그리고 이전에도 말씀드린 바와 같이 위에 사항들을 구현한다 해도, 일반 좀비들로는 BT의 특징을 보여 주기 힘들다고 판단이 되어, 보스 좀비를 만들어 플레이어의 행동을 보고 알맞은 행동패턴을 보여주는 새로운 좀비를 구현하도록 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 32주차 | **다음기간** | 01.30 ~ 02.05 |
| **다음주 할 일** | 남은 중점 연구분야   * n번 절단 구현하기 * 부활하기 구현 (절단 부위 다시 결합) * 좀비 AI FSM에서 BT로 구현하기 (병렬적으로 작동 가능하게) * 보스 좀비 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |