|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 35주차 | **기간** | 02.20~02.26 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 좀비 BT 병렬 구조로 변경에서 미구현된 내용 및 버그들 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비가 공격/피격 애니메이션 재생 직후 플레이어가 탐지(시야/발소리)되지 않아도 계속 실시간으로 플레이어를 쫓아오는 버그 수정:

=> 해당 버그가 생긴 이후는 좀비가 공격 이후에 탐지에 관련된 플래그 값들을 초기화 하지 않고 그대로 가지고 있어서, 사실상 플레이어가 공격 도중에 벗어나서 더 이상 시야에 없더라도 플래그 값이 그대로 남아 있어 플레이어가 보인다고 판단하고 해당 플레이어의 실시간 위치를 계속 추적 할 수 있었어서 생긴 문제였습니다. 그래서 공격/피격/샤우팅 이후에도 모든 플레그 값을 초기화 하도록 하여 (언리얼의 blackboard clear와 같이) 다시 Detect 검색을 초기상태로 진행하게 해서 해당 버그를 해결하였습니다.

- 탐지 확률 추가에 따른 탐지 거리 증가 시킴 => 이제 멀리까지도(약 2배씩) 탐지가 가능하도록 만듬 (대신 확률이 그만큼 낮으니 이렇게 설정해도 게임적으로 괜찮아서)

- 직렬적이고 깊이 우선 탐색 방식과 유사하게 작동하던 BT => 병렬적이고 너비 우선 탐색 방식으로 작동하게 바꿈

- BT 관련 코드 정리 및 조직화 => (수정과 재사용에 용이하게) 원래 struct로 구현되고 사용되고 있던 BT와 그 내용물(task)들 클래스로 빼고 병렬화 작업에 맞춰 Selector 관련하여 코드 정리 & Decorator들 쪽도 코드 정리 (이전에는 직렬적으로만 고려하고 코드를 작성했었어서 수정이 많이 필요했음)

- 언리얼 PlaySoundAtLocation 관련 알 수 없는 크래시 해결 (좀비가 플레이어를 발견하면 소리를 냄) => 언리얼 5.5 부터 생긴 GC(Garbage Collector)가 더 이상 불리지 않는 동적 메모리를 자동으로 해제하는 기능이 생겨서, 해제해버린 사운드 관련 메모리를 동적으로 불러오게 되면 크래시가 발생하던 문제 UPROPERTY 설정을 추가하여 강제로 메모리 해제를 하지 않도록 방지하여 해결

도표, 평면도, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

* 바뀐 최종 좀비 BT

<보스 좀비 대략적 구상>

[공격 패턴]

- 땅 내려찍기 (주변에 플레이어가 몰려 있을 경우 - 주변에 약간의 넉백효과와 함께 움직임 속도도 느려지게 만듬)

- 발차기 (차 문을 열고 있는 플레이어가 있으면 달려가서 발차기 - 맞으면 넉백효과로 날라감)

- 펀치 (일반 공격 - 맞으면 넉백효과로 날라감)

- 돌격 (차징공격 - 플레이어가 멀리 떨어져 있을때 - 맞으면 넉백효과로 날라감)

[약점 공략]

- 스턴 (특정 약점 부위를 여러 번 가격하면 스턴에 걸리도록)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 36주차 | **다음기간** | 02.27 ~ 03.05 |
| **다음주 할 일** | 남은 중점 연구분야   * 부활하기 구현 (절단 부위 다시 결합) * 보스 좀비 만들기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |