|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 2024.04.10~ 2024.04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 좀비 동기화 작업  - 네트워크 오류 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

이번주에는 좀비 동기화에 대해서 진행하였다. 좀비의 움직임이 클라이언트마다 다른 문제를 클라이언트 하나를 기준으로 잡아 동기화를 진행하는 것으로 해결하였었는데, 이 방식에도 문제가 있어서 근본적으로 AI가 행동하는 방식을 수정하도록 하였다.

기존에는 좀비가 자신을 생성하는 클라이언트의 defaultpawn을 기준으로 행동하였기에 이러한 문제들이 발생한다고 생각하여, 모든 플레이어를 검색하고, 플레이어와 좀비의 거리를 계산해서 가장 가까운 플레이어를 Target으로 설정하도록 수정하였다. 하지만 현재 문제가 있어서, 가까이 다가가면 공격을 하긴 하지만 따라오는 행동을 하지 않는 버그가 있어서 이를 수정해야 한다.

유튜브 링크: <https://youtu.be/tXCyh_WxYqk>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 2024.04.17~2024.04.23 |
| **다음주 할일** | - 좀비 동기화 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |