|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 2024.08.12~ 2024.08.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

그린, 스크린샷, 직사각형, 예술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이번 주에는 서버에서 좀비 캐릭터의 AI를 구현하기 위해 지형정보를 얻어내는 작업을 진행했다. 두가지 방식으로 진행했는데, 우선 언리얼 엔진 내에 있는 NavMesh의 좌표 값을 추출하는 방법과 LineTrace로 장애물의 위치를 판별하는 방식을 사용해 보았다. 위의 사진은 두번째 방법을 DrawDebugLine으로 가시화한 모습이다. 장애물의 위치에는 빨간색으로 표시되고 그 위치 값을 추출하여 장애물의 좌표 값을 알아내었다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

위의 이미지는 첫번째 방식으로 얻어낸 NevMesh의 좌표 값을 서버에 노드 변수로 만들어 저장한 것을 출력해본 결과물이다. 다음 주에는 이 좌표들을 노드로 사용하여 좀비의 길찾기 알고리즘을 구현할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 2024.08.19~2024.08.25 |
| **다음주 할일** | - AI 서버 이전 작업(2) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |