|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2024.08.26~ 2024.09.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업(3) | | | | |

<상세 수행내용>

- 팀원과 BT, AStar 서버에 병합하는 작업

- 플레이어가 좀비 시야에 들어왔을 때 서버에 패킷 전송

+) 시야에서 벗어났을 때도 서버에 패킷 전송

- 좀비 컨트롤러 부여 작업

- 서버에서 계산한 path값 클라이언트로 전송

- 게임 실행 후 생성되는 오브젝트들에 대한 장애물 좌표 값 추가 생성

- 기타 통신 오류 수정

이번주에는 팀원들과 함께 만들어진 behavior tree와 astar를 서버에 병합하는 작업을 진행했다. 서버에서 이루어지는 작업이기 때문에, 코드 호환에 대한 부분에 대해 맡아서 진행하였다. 이후에는 이렇게 만들어진 좀비 AI를 클라이언트에 전송하기 위해 프로토콜을 설계하고 송수신하는 코드를 만드는 일을 담당하였다. 좀비 AI의 path 계산을 위해서는 시야에 들어온 플레이어의 정보가 필요했기 때문에 그 부분도 작업하였고, 추가로 시야에 들어왔던 플레이어가 시야에서 사라졌을 때의 정보도 필요하여 추가로 작업하였다.

현재 서버에서 이루어지는 좀비 AI작업과 클라이언트와의 통신 부분은 어느정도 마무리되었으나, 실제 클라이언트에서 좀비의 움직임을 제어하기 위한 작업들이 추가로 필요한 상황이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 1주차 | **다음기간** | 2024.09.04~2024.09.10 |
| **다음주 할일** | - 서버에 좀비 AI 적용 끝내기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |