|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2024.09.12~ 2024.09.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 서버 이전 작업(5)  - 모델링 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 서버에서 vector out of range 에러가 뜨던 문제 해결

- 좀비에 0번 id 주면 업데이트 안되는 문제 (원인을 못 찾아서 일단 1번부터 사용)

- 좀비 걷기 애니메이션 재생 (진행중)

- 맵에 필요한 모델링 작업

이번주에는 계속 이어서 서버와 클라이언트의 AI 연동작업을 진행했습니다. 우선 저번주에 발견한 버그들부터 해결을 시작했고, 그 중에서 크게 두가지 vector out of range 에러가 뜨는 문제와, 좀비 ID가 0번일 경우 업데이트가 안되는 문제가 있었습니다.

우선 서버에서 vector out of range 에러가 지속적으로 발생했는데, 코드들을 주석 처리하다 보니 좀비가 플레이어를 Detect 할 때 발생한다는 것을 알아냈습니다. 또한 좀비를 스폰할때 id를 연속적으로 주지 않거나, 0번부터 시작하지 않으면 에러가 발생한다는 사실도 추가적으로 알아냈습니다. 이 단서들을 가지고 찾아보니, detect한 후 좀비의 값이 저장 되어있는 vector의 값을 수정하는데, 이때 검색을 id를 비교해서 하지 않고 Vector 내부 인덱스를 ID처럼 검색을 하니 0번이 없거나 id가 연속적이지 않을 경우, vector의 범위를 벗어나게 되는 것이 원인이었습니다. 이를 제대로 id로 검색해 찾도록 해 해결하였습니다.

좀비에 0번 값을 주면 스폰작업은 제대로 이루어지는데, 업데이트 할 때는 안되는 에러도 해결하려고 했습니다. 0번 좀비 하나만 존재할 때는 제대로 업데이트가 이루어지지만 다른 좀비들과 같이 스폰 될 경우 0번 좀비는 업데이트 작업이 이루어지지 않는 문제인데, 디버깅을 해봐도 정확한 원인을 못 찾아서 일단 좀비는 1번부터 생성하는 것으로 임시 해결하였습니다.

좀비 걷기 애니메이션도 추가했는데 기존의 클라이언트에서 AI를 처리할 때와 다르게 서버에서 좌표 값을 받아서 움직이는 것이라 아직 제대로 움직임이 보이지 않는 것 같습니다. 이는 클라이언트 moveto 작업이 끝나야 작업을 완료할 수 있을 것 같습니다.

추석에 시골에 가게 되어 작업을 많이 진행하지는 못했지만, 맵에 필요한 모델링 작업도 진행하였습니다. 지하2층을 제외하고는 층마다 화장실이 존재하기 때문에 화장실 칸막이 제작을 해보았습니다.

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

다음주에는 서버에 AI관련 수정할 부분이 있으면 처리하고, 제작했던 에셋들을 맵에 적용시켜보는 작업을 진행하게 될 것 같습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2024.09.19~2024.09.25 |
| **다음주 할일** | - 제작한 에셋들 맵에 적용시키기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |