|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2024.10.03~  2024.10.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - AI 최적화 작업  - 애니메이션 동기화 작업 | | | | |

<상세 수행내용>

- 캐릭터 걷기/달리기 상태 동기화 방식 수정

- 좀비 장애물 충돌 시 서버에 패킷 전송 추가

- 캐릭터 점프 애니메이션 문제 수정

이번주에는 좀비 AI를 좀 더 서버에 부담이 덜 가도록 최적화 작업을 진행하고, 테스트를 하면서 알게 된 애니메이션 동기화 문제들에 대해서 수정하는 작업을 진행했다. 우선 캐릭터 걷기/달리기 상태 전환은 원래 달리기 상태 전환 키인 Shift를 눌렀을 경우에 서버에 상태 전환을 알리고, 이를 통해 동기화 하는 방식이었다. 하지만 이 방식으로는 지금 달리고 있는 중인지 상태 전환만 하고 멈춰 있는지를 알 수 없어, 움직임이 있을 때 상태를 전송하는 방식으로 수정하였다. 이는 발소리를 듣는 좀비를 업데이트 할 때 사용된다.

달리기 전환 방식을 바꾸다 보니까, 달리기 또는 걷기 애니메이션이 진행중인 상태에서 Shift키로 상태를 전환하면 애니메이션이 제대로 동기화 되지 않는 문제가 발생했다. 이는 basecharacter에서 애니메이션 업데이트 하는 위치를 조정하여 문제를 해결하였다.

Patrol을 Astar를 사용하지 않는 방식으로 전환하기 위해 좀비가 장애물에 충돌했을 시에 서버로 알려주는 코드를 추가하였다. 서버에서 장애물에 충돌해 더 이상 이동이 불가능한 좀비에게 새로운 목적지를 제공하도록 하기 위해서다.

캐릭터 점프 동기화에도 문제가 있었다. 기존의 애니메이션 상태 전환을 보면 공중에 떠있는지 상태를 체크해서 Jump애니메이션으로 전환하도록 되어 있는데, 다른 클라이언트의 캐릭을 동기화 하는 과정에서 이것이 제대로 이루어지지 않고 있는 것을 발견했다. 기존의 방식으로는 동기화가 힘들다고

판단해, 새로 점프 애니메이션 몽타주를 만들고 점프 패킷을 수신했을 시 이 몽타주를 실행할 수 있도록 코드와 애니메이션 그래프를 수정해서 해결하였다.

유튜브 영상: <https://youtu.be/a1phtidoluw>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2024.10.10~2024.10.16 |
| **다음주 할일** | - AI 최적화 작업  - 모델링 작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |