작성자: 2017180013 박지용

팀명 : 트레저 헌터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 07.26 ~ 08.01 | 지도교수 | (서명) |
| 이번주 할일 요약 | 보스 오류수정 및 블레이드 방어추가, ai 보충 | | |

<구현내용>

\* 블레이드 기능 추가

- 1. 블레이드가 G키 입력시 방어 애니메이션이 나오고 방어 중에는 데미지가 들어오지 않는다. 쿨타임은 5초이다.

- 2. 블레이드 걷기 모션 보충

- 3. 아군 Ai가 살아있으면 블레이드가 사망 시 아군Ai가 대신 죽고 풀피로 회복된다.

\* 메인보스(지옥귀) 오류 수정 및 보안

- 문제1. 기존에 아군 Ai를 공격하지 않고 캐릭터만 따라다님

해결 -> 보스는 캐릭터를 추격하다가 특정 시간마다 ai로 타겟을 변경함 그후에도 다시 캐릭터 타겟, 만약 아군ai 사망시 캐릭터 타겟

- 문제2. 브레스, 점프어택 스킬 애니메이션 미사용

해결 -> 체력이 75%, 25%시 브레스나 점프어택 랜덤사용, 50%에는 기존 포효 스킬사용

미해결 -> 브레스의 충돌체크 미적용(다음주 해결)

\* 아군ai 학습데이터

- 1. 블레이드가 해당공격을 방어하면 데이터가 쌓인다.

(추후 이 데이터를 가지고 확률에 따라 ai에 방어를 사용한다.)

- 2. 블레이드의 공격 스킬성공 여부를 데이터화해서 쌓는다.

(추후 이 데이터를 가지고 찌르기스킬을 점차 높은 확률로 사용한다.)

\* 추가예정 -> 각 판마다 보스 클리어 타임을 계산해서 보스를 빠르게 클리어 할수록 ai가 강화된다.

Ex) 학습 안된 ai -> 일반 공격만하고 아무것도 안함, 데미지 3

학습 된 ai -> 일반 공격도중 높은확률로 스킬을 사용하고 해당보스의 공격스킬을 높은 확률로 방어한다. (보스 클리어타임 10초 이내) 데미지 10

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 해결방안 |  |
| 다음기간 |  |
| 다음주 할일 |  |
| 지도교수 Comment | ... |