작성자: 2017180013 박지용

팀명 : 트레저 헌터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 07.12 ~ 07.18 | 지도교수 | (서명) |
| 이번주 할일 요약 | 밸런스 패치 | | |

<게임 진행도>

\*구현사항 - 각 필드를 연결하고 ui 수정 및 각종 충돌 처리 구현, ai 구간 별 학습

1. 메뉴 - 캐릭터(블레이드, 캐논슈터)를 선택 할 수 있고 게임을 시작 할 수 있다.
2. 필드1 - 장애물을 피하고 일반몬스터를 모두 잡으면 펜던트를 얻을 수 있다. 펜던트를 얻고 보스입구에 도달하면 보스스테이지로 넘어갈 수 있다.
3. 보스스테이지1 - 골렘 보스를 처치하면 필드2로 넘어갈 수 있다.
4. 필드2 - 각종 장애물을 피해서 일반 몬스터를 잡으면 최종 보스스테이지로 넘어 갈 수 있다.
5. 최종 보스스테이지 - 최종 보스인 지옥귀를잡으면 클리어된다.

\*세부사항 - 최종 보스스테이지에서 죽으면 학습된 아군ai가 나타난다. (임시로 학습시킨 ai)

<장애물 수정 및 형변환>

* 캐릭터와 장애물 충돌을 설정하고 충돌 시 실패 ui를 띄우고 사망한다.

<아군ai>

* 실제 최종 발표때 사용할 ai는 누적된 데이터학습이 완료된 ai로 확률에 따라 피하고 일반공격과 스킬공격을 확률에 따라 번갈아 사용하는 ai가 나타난다.
* Ai는 서폿팅이 목적으로 보스를 잡는데 보조하는 역할을 한다.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 해결방안 |  |
| 다음기간 | 07.12 ~ 07.18 |
| 다음주 할일 |  |
| 지도교수 Comment | ... |