|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ` | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 16차 | **기간** | 2018.4.15 ~ 2018.4.21 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 맵 구성 오브젝트 배치(유니티 적용 중 사이즈 미스로 재 작업 지시)  A\* 알고리즘 연구 및 적용 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* Astar 알고리즘 연구
  + 참고: <http://cozycoz.egloos.com/9748811>
* Astar 알고리즘 적용
* 길 따라 이동할 수 있도록 적용
* You tube: <https://youtu.be/HMkEPrMHQM0>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 곧바로 갈 수 있는 거리도 검사 후 이동  노드가 일정 수 이상이 되면 검사 시간이 프레임 레이트를 잡아먹기 시작 | **해결 방안** | 맵 배치 이후 곧바로 이동 가능한지에 대한 검사 방법을 추가한다.  노드의 개수를 적절히 조절하거나 맵 배치 이후 노드를 임의로 부여한다. |
| **다음 주차** | 17주차 | **다음 기간** | 2018.4.22 ~ 2018.4.28 |
| **다음주 할 일** | 오브젝트 배치  미니언 및 중립 몬스터 FSM 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |