|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 17차 | **기간** | 2018.4.22 ~ 2018.4.28 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | A\* 알고리즘 직선 이동 가능한 경우 검사 제외하는 함수 추가  이동 불가능한 위치를 클릭한 경우 가장 가까운 위치를 목적지로 설정하는 함수 추가 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 기존에는 직선으로 이동할 수 있는 경우에도 A\*를 검사하여 이동하여 삐뚤거리게 이동함
* 이 것을 검사하는 함수를 추가하여 직선 이동이 가능하도록 수정
* 이동 불가능한 지역을 클릭한 경우에 해당 지점을 목적지로 추가하지 않고 인접 이동 가능한 지역을 목적지로 설정하는 함수 추가
* You tube: <https://youtu.be/HylTEW05kk0>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 18주차 | **다음 기간** | 2018.4.29 ~ 2018.5.5 |
| **다음주 할 일** | 길 찾기 결과 부드럽게 만들어주는 함수 추가  오브젝트 배치  (Roughness와 Metalic을 텍스처로 읽을 수 있도록 Shader 수정)  미니언 및 중립 몬스터 FSM 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |