|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 31주차 | **기간** | 2018.8.5 ~ 2018.8.11 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 프로젝트 통합  플레이어 AI 연구 및 구현 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 중립 몬스터가 최대 이동 가능한 경계 부분에 플레이어가 겹칠 때 왔다갔다하는 현상 제거
  + 기존: 중립 몬스터 위치에 상관없이 플레이어가 근처에 있으면 쫓도록 설정
  + 변경: 중립 몬스터가 경계 부분에 도달하면 원래 위치로 돌아갈 때까지 플레이어 쫓지 않도록 설정
* 서버, 클라이언트 연동
  + 플레이어 연동 완료
  + 미니언 연동 완료
    - Chase 상태일 때 플레이어를 제대로 따라가지 않고 서버 연동을 통해 팍팍 움직이는 문제 발생
    - 상황: IsArrive 함수에서 SubPath가 없을 때 MainPath의 시작을 다음 노드로 가정하고 도착 검사를 하는데 SubPath에 도달하기 전에 SubPath를 제거해서 문제 발생함
    - 해결: 적을 쫓아가는 Path를 만들 때 도착 노드 이후에 가상의 노드를 생성하여 추가함
    - 결과: SubPath로 충분히 적을 쫓게 되고 일정 거리 안에서는 Attack 상태로 변경되기 때문에 이동 시에 에러가 발생하는 경우가 제거됨
* 필요한 투사체 추가
  + 타워, 플레이어 원거리 공격, 플레이어 스킬에 필요한 투사체 추가
* You tube:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 32주차 | **다음 기간** | 2018.8.12 ~ 2018.8.18 |
| **다음주 할 일** | 최종 테스트  발표 준비 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |