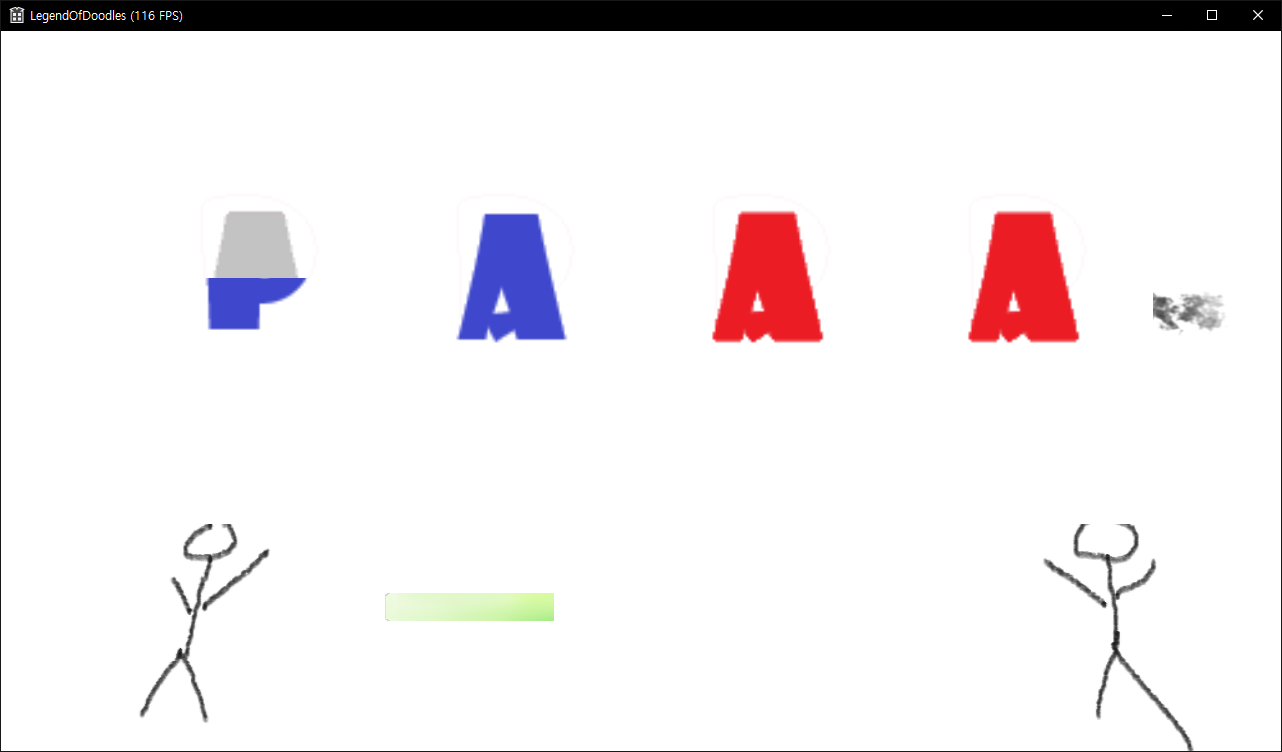
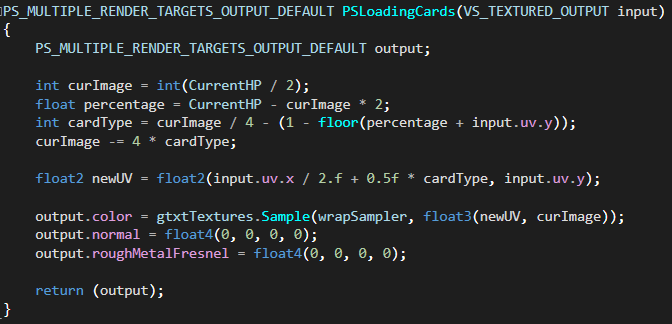
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 38, 39, 40주차 | **기간** | 2018.9.23 ~ 2018.10.10 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 플레이어 AI 연구  로딩 화면 플레이어 로딩 보여줄 수 있도록 변경  전체 화면, 창 화면 전환 키 추가  게임 종료 시 룸 씬으로 돌아가는 기능 추가  노드, 에지 메이커 최적화  길 찾기 도중 벽에 끼이는 버그 픽스  플레이어, 미니언, 중립 몬스터 크기 변경에 따른 밸런스 조정  길 찾기 얇은 벽 뚫는 버그 픽스  룸 씬 준비 완료한 플레이어 구분  플레이어 AI 코드 리펙토링 및 데이터 준비  밸런스 조정  프로젝트 마무리 | | | | |

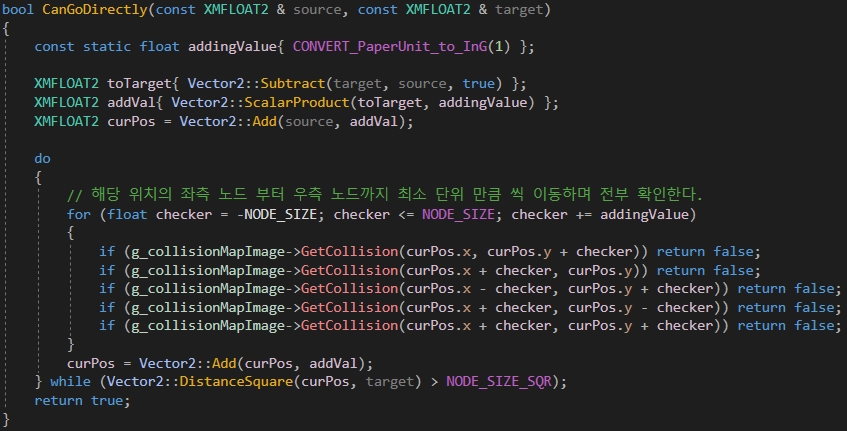
**<상세 수행내용>**

* 플레이어가 로딩 중일 때 다른 플레이어가 볼 수 있도록 기능 추가



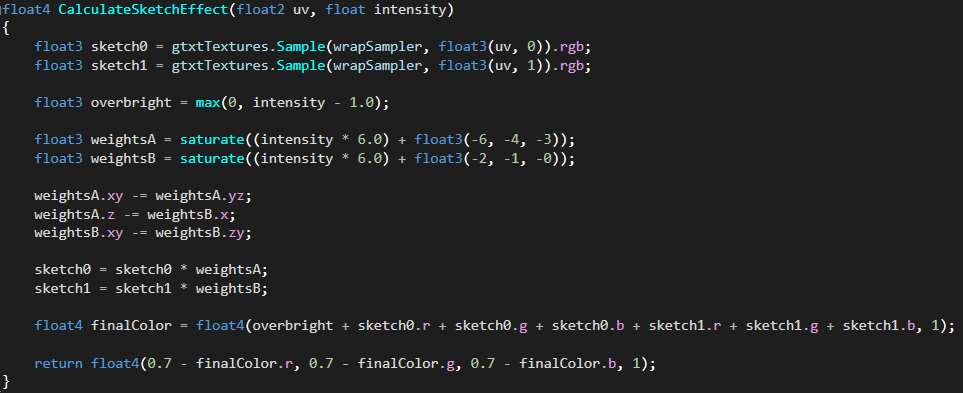


* + 카드 종류를 \*2 하고 뒤 로딩 퍼센트를 더해 float변수 하나로 종류와 Percentage를 모두 표시할 수 있도록 처리했다.
* 로딩 되지 않은 플레이어의 카드가 AI 카드로 표기되는 버그 픽스
* 1, 2번 플레이어로 접속 시 로딩 적용이 서로 반대로 되는 버그 픽스
* 릴리즈 모드 렌더링 시 발생하는 워닝 제거
* 전체화면 ⬄ 창화면 전환 가능하도록 처리
* 넥서스 파괴 5초 후 Room Scene으로 돌아가도록 처리
* 게임 재 시작 시 발생한 버그 픽스
* 노드 에지 메이커 최적화

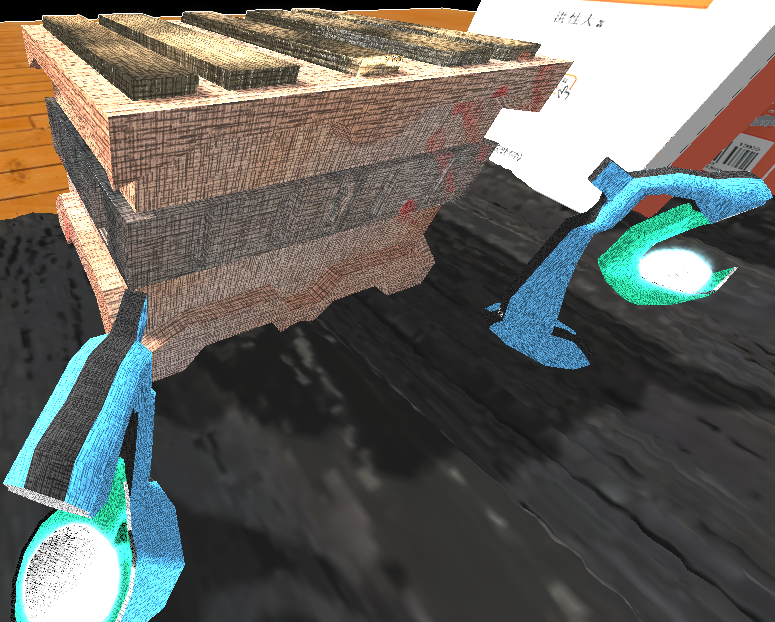


결과에 악영향을 주지 않는 가장 최소의 연산으로 계산하도록 설정

* 길 찾기 도중 벽에 끼이는 버그 픽스
* 로딩 씬에서 카드의 %표기가 100% 넘어가는 버그 제거
  + Clamp로 0, 1 사이 값으로 처리
* 스케치 이펙트 잘 보이게 하기위해 임의로 반전 줬던 것 제거



사각형으로 강조한 수치를 각각 -3, -4, 5 / -0, -1, -2 에서 위와 같이 수정



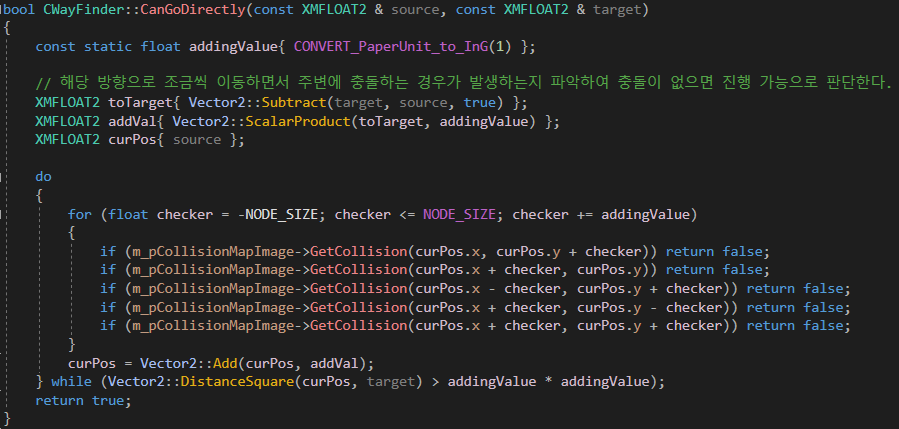
적용 결과 한층 더 깔끔하게 나오는 것 확인

* 변경된 모델 크기에 맞춰 바운딩 박스 크기 조정

플레이어 로이더 미니언

* 공격 범위 변화된 크기에 맞춰 적용
* 밸런스 조정 완료
  + 전체적으로 HP감소 시키고 방어력을 감소시킴
  + 타워의 경우 초반에는 부서지지 않을 정도로 보정(후반에는 쉽게 부숴짐)
* 길 찾기 시 얇은 벽을 가끔 뚫는 버그 픽스
  + 원인: Can Go Directly함수가 Source에서 Target으로 이동하는 거리가 크고 종료 조건이 너무 넓어서 검사를 하지 않아 뚫는 현상 발생
  + 처리: 종료 조건과 이동 거리를 addingValue로 통합



* 룸 씬에서 준비 완료한 플레이어와 하지 않은 플레이어 구분
  + 준비 완료한 플레이어는 RGB 카드를 보여줌
  + 준비하지 않은 플레이어는 그레이 스케일 카드를 보여줌



AI는 항상 준비된 것으로 가정, 플레이어는 현재 준비하지 않은 상태

* 이동시 플레이어가 덜덜 떨리는 현상 제거
  + Height Map을 블러 처리하여 부드럽게 넘어갈 수 있도록 수정
* 플레이어 AI 제작 시작
  + 기존 코드 리펙토링
  + 사용할 데이터 준비 완료
* 플레이어 특성 보정
  + 근접 플레이어 공격력 너프
* 프로젝트 마무리
* You tube: -

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | - | **다음 기간** | - |
| **다음주 할 일** |  | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |