|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013182046\_김형준 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 24주차 | **기간** | 2017.6.12 ~ 2017.6.16 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | AI반격 및 어그로 구현 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 평상시 플레이어가 없다면, AI 작동 멈춤
* 시야 내에 들어오면 랜덤 이동
* 어그로 범위 내로 이동하면, 플레이어 추적 후 타격
* 어그로 및 시야 범위 내로 이동하면 AI 상태 초기화

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | **해결방안** | 코드를 작성해야 한다 |
| **다음주차** | 25주차 | **다음기간** | 2017.6.19 ~ 2017.6.23 |
| **다음주 할일** | 채팅창 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |