|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 29주차 | **기간** | 2025.04.22 ~2025.04.29 | **지도교수** | 이형구 교수님 |
| 이번주 한일 요약 | 29주차: ai 동기화 | | | | |

이번주 한 일  
1. Ai 동기화에 대해 공부를 진행하였다. 현재 만들어져 있는 ai는 각자의 프로그램에서 각자 돌아가고 있는 ai라 서버에서 동기화 시킬 수 없다. 그래서 서버 내부에서 ai의 연산을 하고 각각 플레이어들에게 ai의 상태를 전송해 ai동기화를 시키도록 해야한다.  
  
2. Ai 생성, 접속, 이동 동기화  
어느정도의 틀이 잡혔고, 이제는 ai의 기능 업데이트만 남았다. Ai는 서버 프로그램에 add\_ai입력으로 접속시킬 수 있다.  
  


|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. 카메라 문제 여전 2. 충돌처리를 시키려면 맵이나 캐릭터 데이터를 받아와야하는데, 캐릭터는 그렇다 치더라도 맵은 어떻게 받아와야할까 찾아봐도 자료가 없다. | | |
| **해결방안** | 현재 클릭으로 캐릭터를 선택하는 과정에서 defaultPawn을 지우고 새로운 pawn을 할당해서 지정해주는데, 이 과정에서 캐릭터는 생성되었지만 카메라를 지정해주는 과정이 없어서 그런 것 같기도하다. | | |
| **다음주차** | 30주차 | **다음기간** | 2025.04.29 ~2025.05.05 |
| **다음주 할 일** | 위 해결 방안을 한번 시도해보기. Ai 동기화 공부하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |