|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 24 주차 | **기간** | 2026.02.09  ~ 2026.02.15 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 몬스터 AI 베이스 제작  2. 공중 플랫폼형 몬스터 AI 제작  3. 공중 공격형 몬스터 AI 제작 | | | | |

<상세 수행내용>  
텍스트, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

1. 몬스터 AI 베이스 제작

* 몬스터 행동 상위 클래스
* 기능 : 플레이어 감지, 체력, 디버깅용 비주얼 작업

1. 공중 플랫폼형 몬스터 AI 제작

* Idle 상태에서 RandomPatrol(주위 순찰) 수직 범위 내에서 랜덤하게 돌아다님.
* 암벽과 같이 잡을 수 있으며 경사도는 90도로 취급.
* 잡은상태에서도 주위를 무작위로 움직이며 플레이어도 함께 움직일 수 있다.(플레이어는 몬스터의 동선을 예측하여 더 높은 암벽으로 날아 올라갈수도, 아래로 떨어질 수도 있음)
* 잡은지 5초가 지나면 서서히 고도를 낮춘다.
* 만약 플레이어가 암벽을 잡은상태에서 Platform몬스터의 행동 반경이 겹치면, 강제로 암벽을 놓고 몬스터를 잡게된다(납치)  
  하늘, 구름, 예술, 야외이(가) 표시된 사진

  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.
* 초록색 원 : 인지 반경(인지시에 별도 행동은 없음)
* 푸른색 원 : 접촉 반경(판정상 잡을 수 있는 거리)

1. 공중 공격형 몬스터 AI 제작

* Idle 상태는 플랫폼형과 동일
* 시야각 120도, 거리 100 이내의 범위에 플레이어가 감지되면 플레이어를 추적한다.
* 플레이어 거리 근처에서 짧게 Charging 후 돌진하여 플레이어에게 Insanity게이지를 올리고 Cooldown하여 Idle로 돌아간다.  
  구름, 하늘, 다채로움, 대칭이(가) 표시된 사진

  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.
* 붉은색 와이어 프레임 : 인지 거리 및 인지 상태(붉은색 : 플레이어 인지)
* 상태 : Idle, Pursuing, Charging, Attacking, Cooldown



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 플랫폼형에게 납치시 좌표가 이상하게 뛰는 문제가 있음 | | |
| **해결방안** | 납치시 좌표를 플랫폼 아래에 고정하도록 수정해서 완화. | | |
| **다음주차** | 25주차 | **다음기간** | 2026.02.16 ~ 2026.02.22 |
| **다음주 할 일** | 1. 기획적 요구사항 분석 및 반영 2. 지형의 맞는 몬스터 AI와 스폰 시스템 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |