

# Drill #12. 좀비 AI 구현

공통규칙: 커밋로그에 “학번 이름  
드릴번호 커밋횟수” 반드시 기록

## ■ 아래의 행동을 갖는 좀비의 AI 구현

- 반드시 행동 트리를 이용해서, 구현해야 함.
- 좀비는 축구공을 먹어서 HP를 증가시키고, 이를 바탕으로 소년을 추적해서 죽인다.
- 배회 중에, 8미터 안에 소년이 발견되면,
  - (1) 만약 소년의 HP가 좀비보다 크면 좀비는 도망간다.
  - (2) 소년의 HP가 좀비보다 작으면, 좀비는 소년을 추적한다.
- 축구공이 5미터 안에 발견되면 축구공을 먹는다.
  - 5미터 안에 있는 축구 공들 중에서 가장 가까운 공을 먼저 먹는다.

## ■ 게임이 시작되면, 맵에는 랜덤하게 공들이 배치됨. 좀비는 1마리가 랜덤하게 배치됨.

- 공의 HP는 100
- 소년이 좀비를 죽이면, 좀비는 사라짐.
- 좀비가 소년을 죽이면 게임 오버.
- 좀비와 소년의 머리 윗부분에 HP 숫자 표시.

## ■ 행동트리 그림을 먼저 손으로 그린 후, 촬영한 이미지를 단톡방에 함께 제출해야 함.