|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 20.7.6~ 20.7.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | ML-Agents | | | | |

<상세 수행내용>

그동안 연구한 ML-Agents를 이용해 작품에 사용할 수 있는 수행 코드 작성

돼지가 장애물을 피해 먹이를 먹으러 돌아다니는 코드

돼지에게 앞뒤 좌우 움직임을 주고 맞닿은 오브젝트의 태그가 stump이면 피해가고

태그가 trupple이면 먹어서 없애도록 설정

앞으로 이 코드를 강화 학습 시켜 게임 상 플레이어의 생존에 필요한 물품들을 돼지가 먹어 치우게 할 것

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그동안 만든 프로젝트 상 오브젝트의 태그를 좀 수정해야 될 것 같음 | | |
| **해결방안** | 돼지가 먹어 치울 아이템의 태그를 통일 | | |
| **다음주차** | 19주차 | **다음기간** | 20.7.13 ~ 20.7.19 |
| **다음주 할일** | ML-Agents | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |