|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 20.3.30~ 20.4.5 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 사냥 타켓이 플레이어를 피해 도망치거나 플레이어를 쫓아오는 기능  동물들의 행동 구현 (풀 뜯기, 도망 등)  돌의 자원을 얻을 수 있게 하였다. | | | | |

<상세 수행내용>

사냥 타겟에게 도망을 치는 동물인지 플레이어 및 다른 동물을 해치는 동물에 따른 행동의 스크립트를 작성.

동물의 애니메이션을 입혀 랜덤한 행동을 하도록 하였다.

동물이 플레이어를 피해서 도망치거나 플레이어를 공격하려고 따라오게 만들었다.

돌을 부시는 이펙트 및 프리팹을 구현하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 네비메쉬를 사용하니 RigdeBody 컴포넌트가 강제로 잠긴다.  이를 스크립트를 작성하여 해결하니 동물 움직임에 문제가 생긴다. | | |
| **해결방안** | 맵의 문제일 수 있어 맵을 다시 만들어 경사를 적게 만들것이다. | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 20.4.6 ~ 20.4.12 |
| **다음주 할일** | 맵에 대한 수정  나무 자원도 얻을 수 있는 기능  플레이어의 상태 구현  ML Agent 병행 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |