|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2018192018 서성규 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 12주차 | 기간 | 2024.5.20~2024.5.26 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | Behavior Tree 추가 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 캐릭터가 랜덤한 위치를 이동하는 몬스터 범위 안에 들어갈 시 몬스터가 쫓아가도록 구현
2. 몬스터가 쫓아가다가 공격 범위에 들어올 시 공격하는 패킷 전송 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 | Behavior Tree 구현 부족 | 해결방안 | 안대훈과의 협업 |
| 다음 주차 | 13주차 | 다음 기간 | 2024.5.27~2024.6.2 |
| 다음주 할 일 | Behavior Tree 공격 추가 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |