

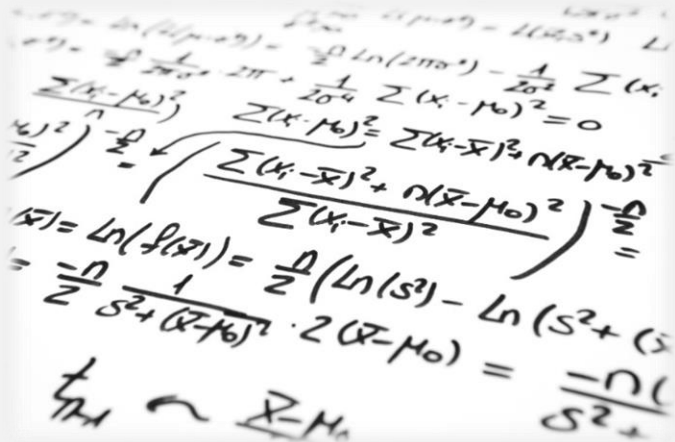
# Lecture #14. 인공지능

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

# 컴퓨터에게 쉬운 것과 어려운 것

Easy


$$f(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}$$
$$\ln f(x) = -\ln \sigma - \frac{1}{2} \ln(2\pi) - \frac{1}{2\sigma^2} (x-\mu)^2$$
$$\frac{d}{dx} \ln f(x) = -\frac{1}{\sigma^2} (x-\mu)$$
$$= 0 \Rightarrow x = \mu$$
$$f(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}$$
$$\ln f(x) = -\ln \sigma - \frac{1}{2} \ln(2\pi) - \frac{1}{2\sigma^2} (x-\mu)^2$$
$$\frac{d}{dx} \ln f(x) = -\frac{1}{\sigma^2} (x-\mu)$$
$$= 0 \Rightarrow x = \mu$$
$$f(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}$$
$$\ln f(x) = -\ln \sigma - \frac{1}{2} \ln(2\pi) - \frac{1}{2\sigma^2} (x-\mu)^2$$
$$\frac{d}{dx} \ln f(x) = -\frac{1}{\sigma^2} (x-\mu)$$
$$= 0 \Rightarrow x = \mu$$

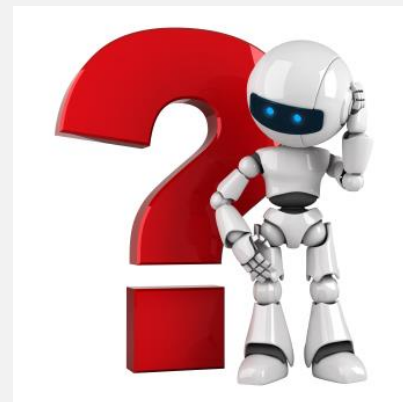
VS

Hard



- 컴퓨터가 잘하는 것은 명확하게 정의된 일, 즉 알고리즘에 대한 수행이다.
- 사람이 진화과정에서 자연스럽게 터득한 것들이 컴퓨터에게는 어렵다.

# 규칙 기반 학습의 부작용(?)

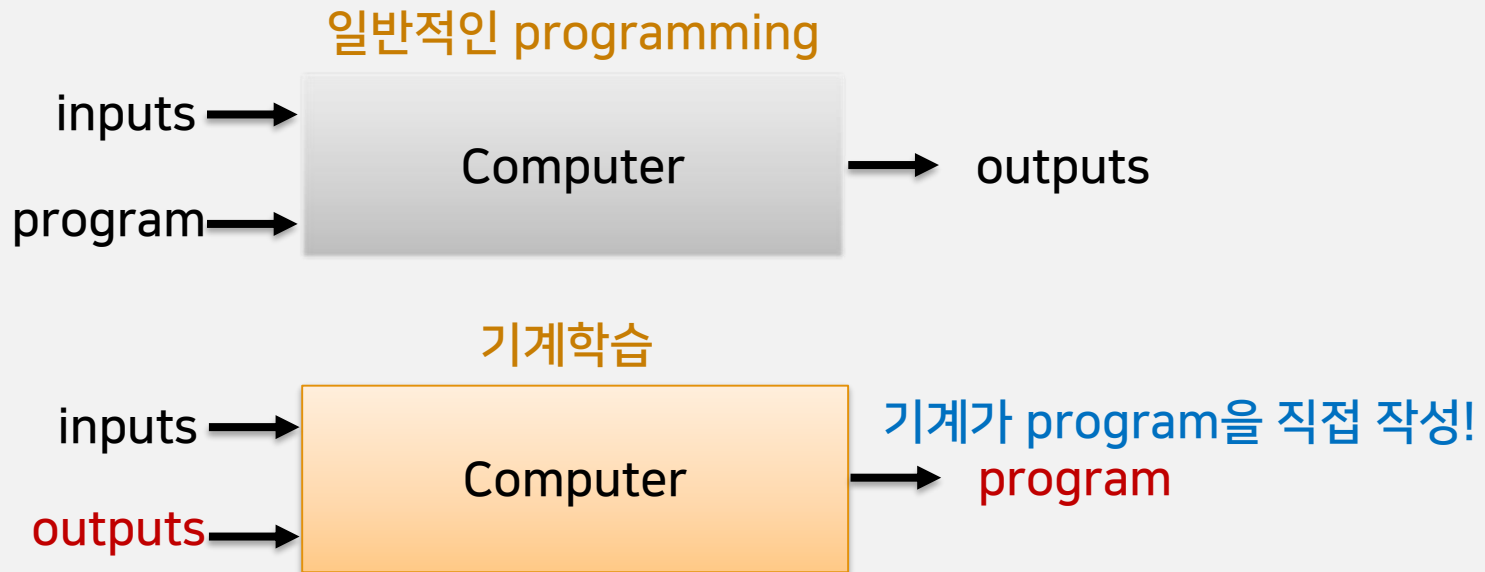


# 기계 학습(Machine Learning)

---

Machine learning is the subfield of computer science that "gives computers the ability to learn without being explicitly programmed"

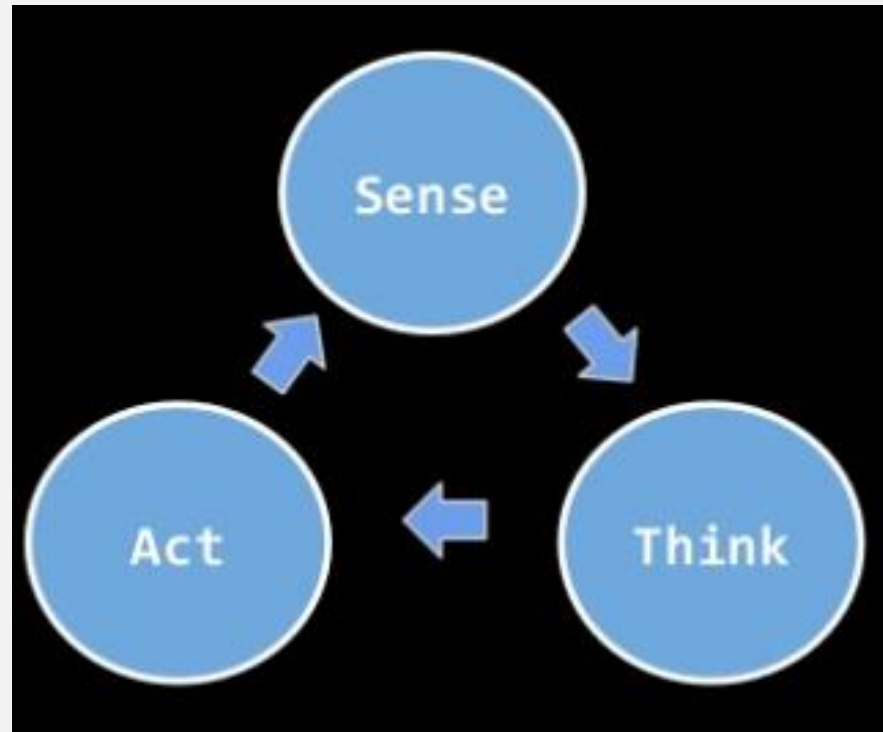
기계 학습은 "컴퓨터에 명시적으로 프로그래밍하지 않고 학습 할 수 있는 능력을 부여하는" 컴퓨터 과학의 하위 분야.



# 게임 인공지능

---

- 게임 객체는 주변의 상황을 인식(Sense)
- 인식된 결과를 바탕으로 행동을 결정(Think)
- 실제로 행동을 수행함(Act)



# 의사 결정

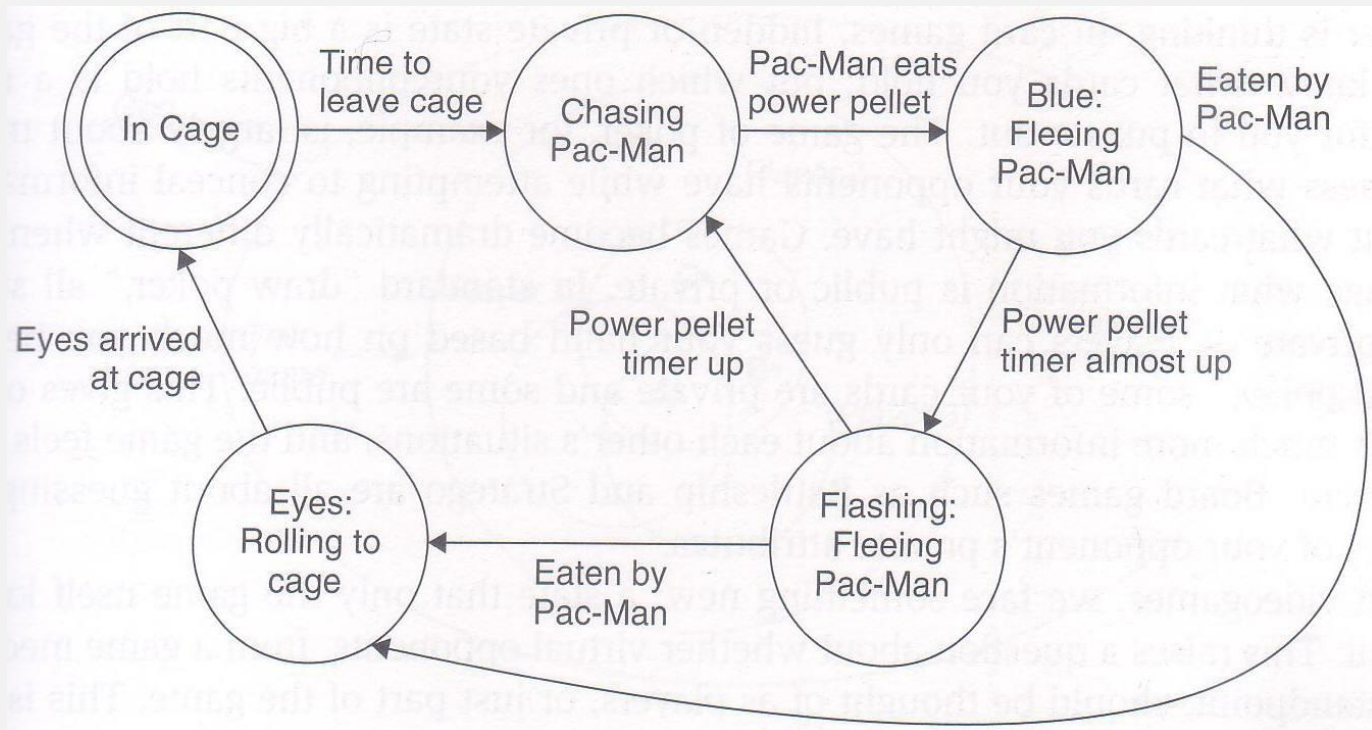
---

- NPC 들이 뭔가 해야 함, 근데 뭘 하지?
- 로직을 하드 코딩할 수도 있음.
  - 게임에 종속됨.
  - 동일한 코드를 여기저기 복사해서 쓰게 됨.
- NPC의 의사 결정을 좀 더 구조적으로 할 수 있는 방법이 필요.



# FSM – 가장 전통적인 게임 AI 구현 방식

- 시스템의 변화를 모델링하는 다이어그램.
- 사건이나 시간에 따라 시스템 내의 객체들이 자신의 상태(state)를 바꾸는 과정을 모델링함.
- 상태의 개수가 늘어남에 따라, 와이어링(이벤트의 변화 추적)이 복잡해짐.
- 정확히 상태를 분리해서, 추출하는 것이 어려움.
- HFSM(Hierarchical FSM)이 실전에서는 사용됨.



# Behavior Tree

---

- 객체의 인공지능행동을 트리 구조로 구현한 것.
- FSM 방식 - 상태와 이벤트에 따라서, 다음 상태를 결정
- BT 방식 - Goal 을 달성하기 위한 Task들을 구성. 재사용이 쉽게 직관적임.
- HALO 에서 사용된 후, 기본 구조가 공개됨.
- GTA 등에서도 사용

[https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisSimpson/20140717/221339/Behavior\\_trees\\_for\\_AI\\_How\\_they\\_work.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisSimpson/20140717/221339/Behavior_trees_for_AI_How_they_work.php)





# 기본 구조

## ■ 트리 구조

□ 말 그대로, 객체의 행위들을 tree 구조로 연결하여 나타냄.

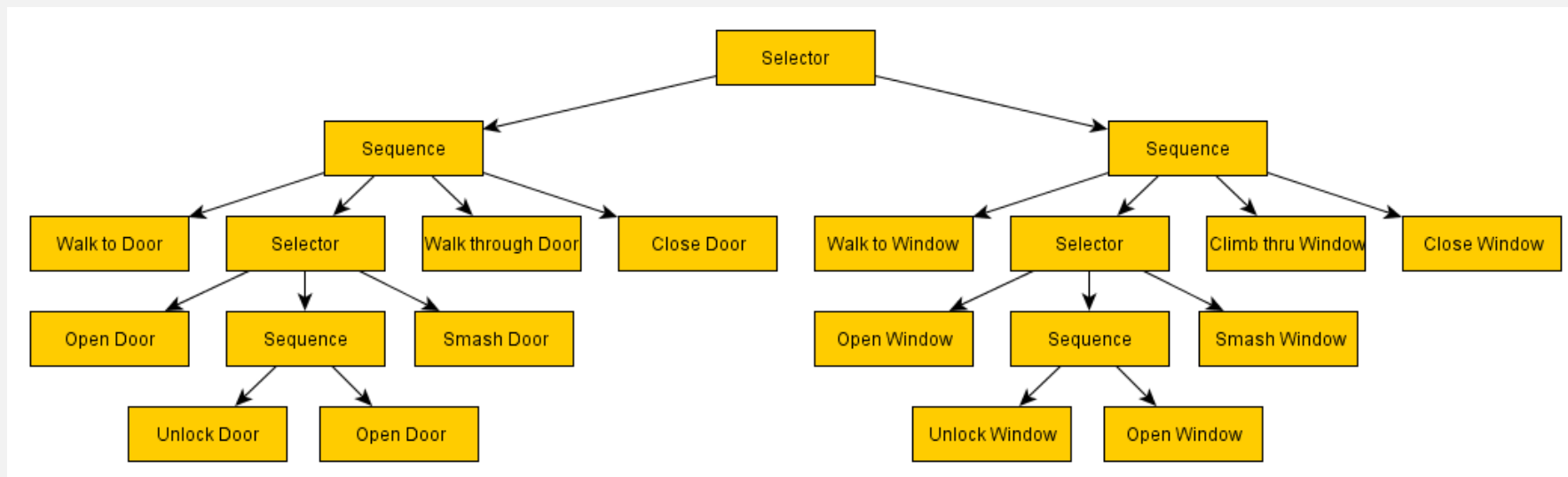
## ■ 매 프레임마다 tree 구조가 실행됨.

□ Root node 부터 시작해서, 아래로 실행되어 나감.

## ■ node는 상태값을 반환함.

□ SUCCESS, FAIL, RUNNING

## ■ Node가 자식 노드가 있으면, 자식 노드들을 실행하고, 그 결과를 종합하여 노드의 최종 상태 값을 결정함.



# Leaf Node

---

## ■ Action 또는 Condition 임.

### ■ Action

- 어떤 일을 수행함.
- 이동, 공격 등등

### ■ Condition

- 여러가지 주변 상황, 상태등을 검사함.
- 주인공과의 거리, 장애물 상태, 아이템 속성 등등
- 조건 검사 결과, SUCCESS 또는 FAIL을 return함.

Eat  
*Action*

Sleep  
*Action*

Enemy near?  
*Condition*

Is it daytime?  
*Condition*

# Sequence Node

---

- 모든 자식 노드가 다 SUCCESS 되면, 노드도 성공
- 여러 개의 작업이 모두 다 차근 차근 진행되어야 하는 경우 - AND 조건
- 실행은, 맨 왼쪽 자식 노드부터 오른쪽으로 진행하면서 실행됨.
- 실행 결과, 처음으로 FAIL이 나오면, 노드가 FAIL됨.
- 실행 결과, 처음으로 RUNNING이 나오면, 자식 노드의 위치를 기록함. 결과는 RUNNING임.



# Selector Node

---

- 자식 노드 중, 하나만 성공하면 성공
- 여러 개의 작업 중, 하나를 선택하는 개념 - OR
- 실행은, 맨 왼쪽 자식 노드부터 오른쪽으로 진행하면서 실행됨.
- 실행 결과 처음으로 SUCCESS, 또는 RUNNING이 나오면 더 이상 진행되지 않으며, 노드의 결과는 SUCCESS 또는 RUNNING 이 됨.
- 모든 자식 노드가 다 FAIL이면, 노드의 결과도 FAIL임.
- 우선 순위가 높은 노드를 왼쪽에 배치

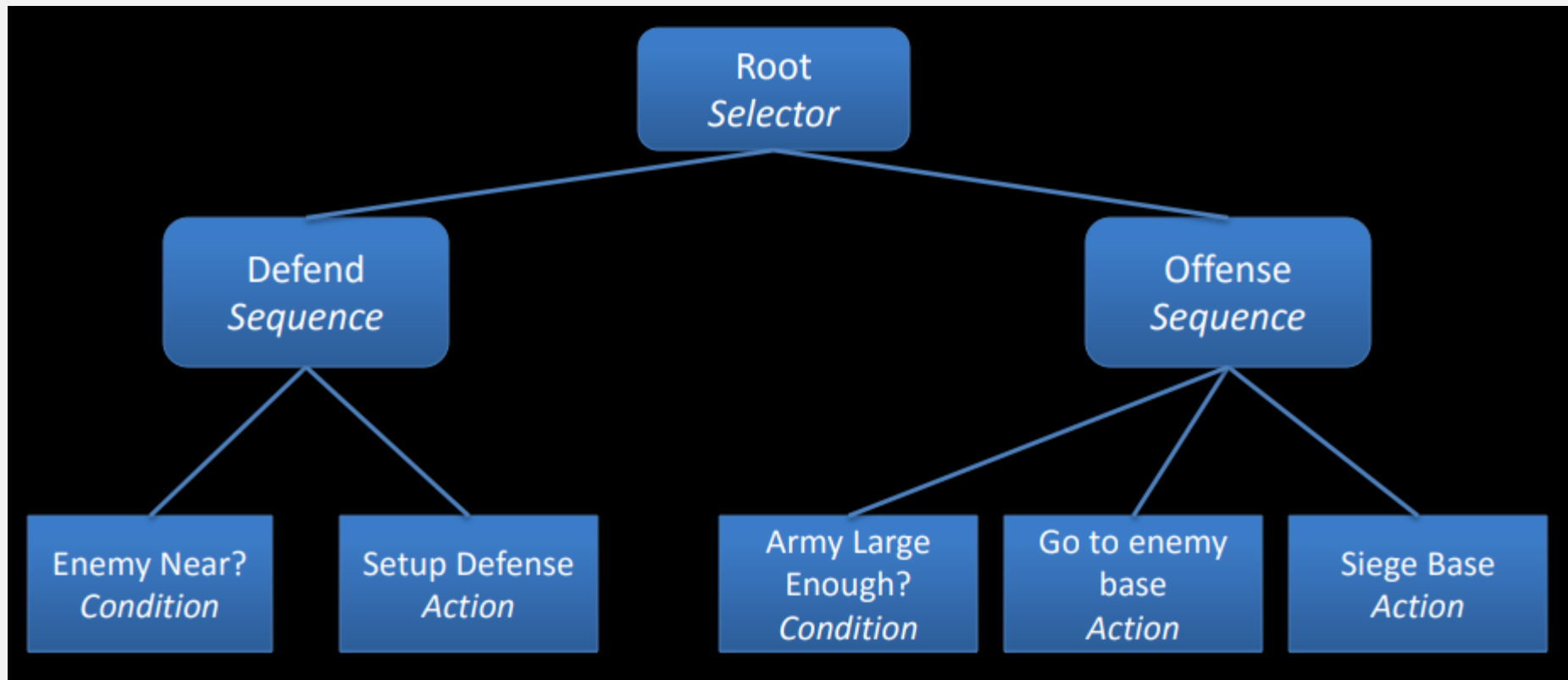
# 데이터 기록

---

- 각 노드 간에 서로 정보를 교환할 필요가 발생.
- 어떻게 정보를 공유할 것인가?
- 객체 내의 변수를 이용할 수도 있지만,, 여러 개의 객체들이 같은 정보를 공유해야 하는 상황도 있기 때문에...
  - 예) NPC 들간에 주인공의 위치 정보를 공유
- **Blackboard**
  - 정보를 저장할 수 있는 공유 객체
  - Dictionary 등을 이용하여, 쉽게 구현할 수 있음.

# BT 예제

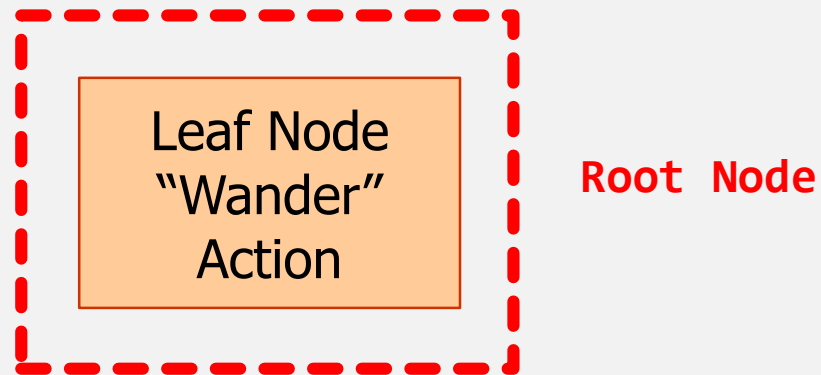
---







Wander BT  
이대현





```
class Zombie:
```

```
    def wander(self):
        self.speed = RUN_SPEED_PPS
        self.timer -= game_framework.frame_timezombie.py
        if self.timer < 0:
            self.timer += 1.0
            self.dir = random.random()*2*math.pi

        return BehaviorTree.SUCCESS
```



```
def build_behavior_tree(self):  
    wander_node = LeafNode("Wander", self.wander)  
    self.bt = BehaviorTree(wander_node)
```



```
def update(self):
    self.bt.run()

    self.frame = (self.frame +
        FRAMES_PER_ACTION * ACTION_PER_TIME * game_framework.frame_time) % FRAMES_PER_ACTION

    self.x += self.speed * math.cos(self.dir)* game_framework.frame_time
    self.y += self.speed * math.sin(self.dir)* game_framework.frame_time

    self.x = clamp(50, self.x, 1280 - 50)
    self.y = clamp(50, self.y, 1024 - 50)
```

# BehaviorTree

---

```
class BehaviorTree:
    FAIL, RUNNING, SUCCESS = -1, 0, 1

    def __init__(self, root_node):
        self.root = root_node

    def run(self):
        self.root.run()
```



# BehaviorTree.py (1)

---

```
class Node:

    def add_child(self, child):
        self.children.append(child)

    def add_children(self, *children):
        for child in children:
            self.children.append(child)
```

## BehaviorTree.py (2)

---

```
class LeafNode(Node):  
  
    def __init__(self, name, func):  
        self.name = name  
        self.func = func  
  
    def run(self):  
        return self.func()
```

# BehaviorTree.py (3)

---

```
class SequenceNode(Node):
    def run(self):
        for pos in range(self.prev_running_pos, len(self.children)):
            result = self.children[pos].run()
            if BehaviorTree.RUNNING == result:
                self.prev_running_pos = pos
                return BehaviorTree.RUNNING
            elif BehaviorTree.FAIL == result:
                self.prev_running_pos = 0
                return BehaviorTree.FAIL
        self.prev_running_pos = 0
        return BehaviorTree.SUCCESS
```

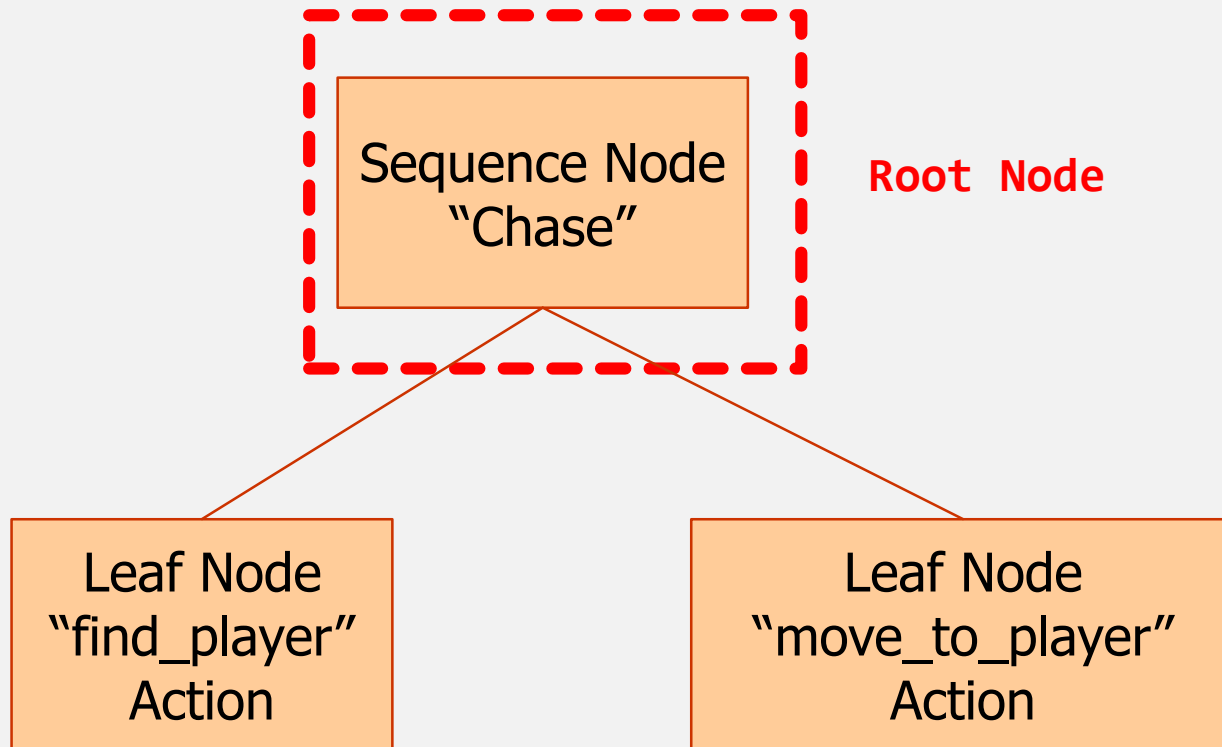
## BehaviorTree.py (4)

---

```
class SelectorNode(Node):
    def run(self):
        for pos in range(self.prev_running_pos, len(self.children)):
            result = self.children[pos].run()
            if BehaviorTree.RUNNING == result:
                self.prev_running_pos = pos
                return BehaviorTree.RUNNING
            elif BehaviorTree.SUCCESS == result:
                self.prev_running_pos = 0
                return BehaviorTree.SUCCESS
        self.prev_running_pos = 0
        return BehaviorTree.FAIL
```



플레이어를 추적하는  
좀비 AI





# zombie.py – find\_player



```
def find_player(self):
    boy = main_state.get_boy()
    distance = (boy.x - self.x)**2 + (boy.y - self.y)**2
    if distance < (PIXEL_PER_METER * 10)**2:
        self.dir = math.atan2(boy.y - self.y, boy.x - self.x)
        return BehaviorTree.SUCCESS
    else:
        self.speed = 0
        return BehaviorTree.FAIL
```

# zombie.py – move\_to\_player



```
def move_to_player(self):  
    self.speed = RUN_SPEED_PPS  
    return BehaviorTree.SUCCESS
```

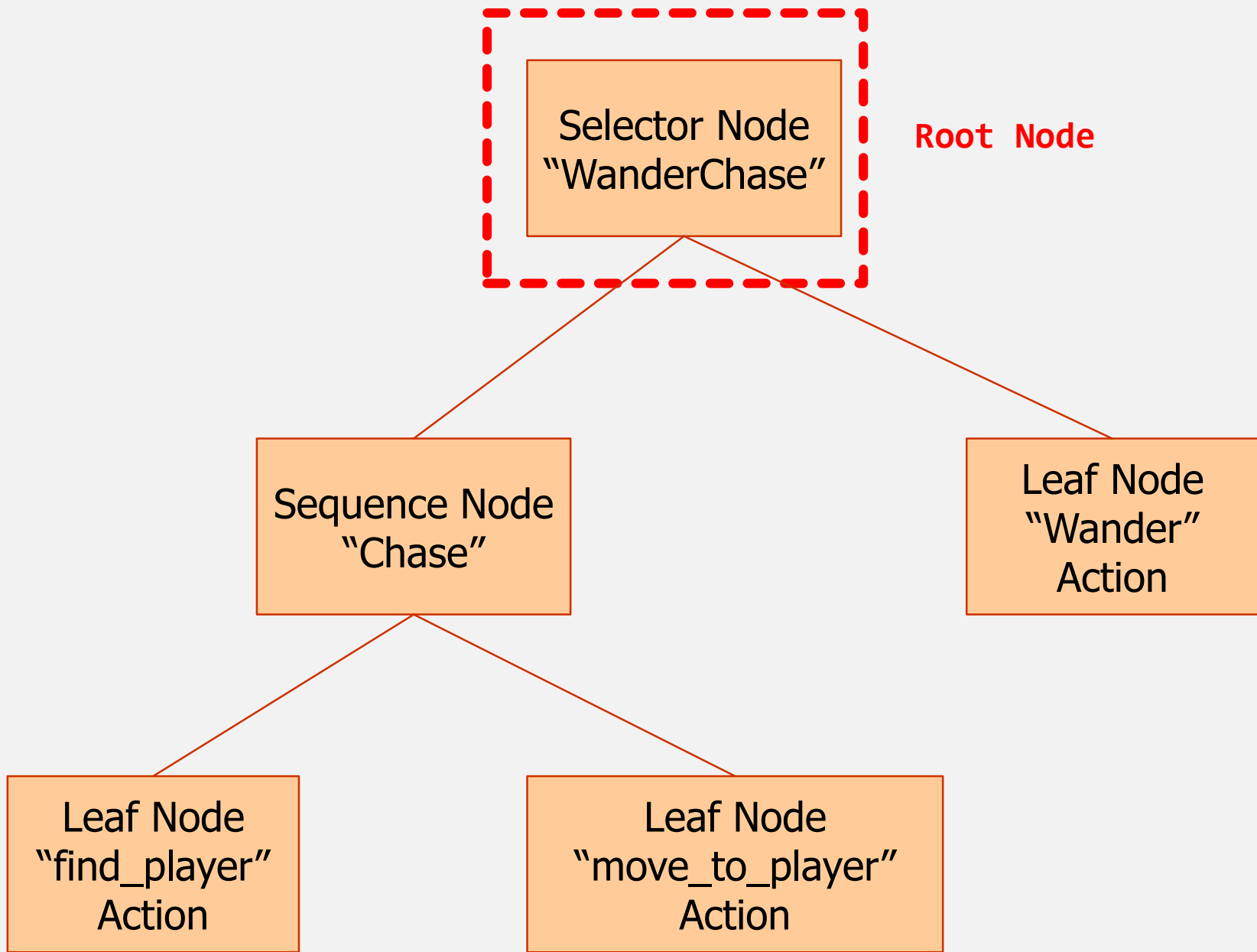
# zombie.py – behavior tree 구성



```
def build_behavior_tree(self):  
    find_player_node = LeafNode("Find Player", self.find_player)  
    move_to_player_node = LeafNode("Move to Player", self.move_to_player)  
    chase_node = SequenceNode("Chase")  
    chase_node.add_children(find_player_node, move_to_player_node)  
    self.bt = BehaviorTree(chase_node)
```



배치 및 추적하는  
좀비 AI



# zombie.py – behavior tree 구성



```
def build_behavior_tree(self):
    wander_node = LeafNode("Wander", self.wander)
    find_player_node = LeafNode("Find Player", self.find_player)
    move_to_player_node = LeafNode("Move to Player", self.move_to_player)
    chase_node = SequenceNode("Chase")
    chase_node.add_children(find_player_node, move_to_player_node)
    wander_chase_node = SelectorNode("WanderChase")
    wander_chase_node.add_children(chase_node, wander_node)
    self.bt = BehaviorTree(wander_chase_node)
```