|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 개강 11주차 | **기간** | 200525~200531 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 몬스터 오브젝트 클라이언트 연동 | | | | |

<상세 수행내용>

몬스터 주변 거리 안에 플레이어가 들어가면 어그로가 설정되어 따라가고 공격

현재 모든 몬스터 경로 계산을 스레드 하나에서 처리하고 있음. 몬스터 수가 늘어나면 다음 프레임까지 계산을 끝내지 못할 경우가 발생

* 몬스터 이동 계산을 여러 스레드에서 동시에 계산하도록 테스트 해볼 예정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 개강 12주차 | **다음기간** | 200601 ~ 200607 |
| **다음주 할 일** | 몬스터의 경로 설정 로직 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |