|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 21.03.22~ 21.03.28 | **지도교수** | 장지웅 |
| 이번주 한일 요약 | 기본 NPC 포메이션용 틀 마련 | | | | |

<상세 수행내용>

전체 객체는 unordered\_map에서 관리하고 각 플레이어 객체마다 자신의 npc를 다룰 수 있게 npc연동용 벡터를 구현. Npc 고유 객체 번호가 늘 순서대로 있는 게 아니라 1,2,3,4,5를 형성했는데 npc 2,3이 죽으면 남은 1,4,5로 포메이션을 형성해야 하므로 init\_npc를 할 때마다 벡터에 추가하여 앞으로 벡터를 통해서 npc의 위치를 이동시킬 예정. 그리고 기존에 만들어 놨던 플레이어를 향해 이동시키는 함수를 플레이어가 아니라 내가 원하는 좌표를 넣어주면 그곳으로 이동하게 변경 후 연동확인 완료

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | Npc가 플레이어로만 이동함 / 포메이션에 있는 객체번호가 일정 X | | |
| **해결방안** | 좌표 지정으로 변경 / 포메이션을 벡터로 구현, npc를 포인터로 연동 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 21.03.29 ~ 21.04.04 |
| **다음주 할일** | 1. 현재는 해당 포메이션 좌표로 순간이동 하지만 이제 자연스럽게 그 위치로 이동하게 변경, 그리고 플레이어가 바라보는 방향도 npc들과 연동 후 npc가 위치 이동시 자연스럽게 회전하는 것도 구현.  2. 하드 코딩으로 npc 개수별 포메이션 구현  3. 1,2가 완료되면 기본 충돌체크로 서로 관통 안 하면서 자기 포메이션 위치로 이동하게 변경 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |