|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | | 2024.10.19 ~ 2024.10.25 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 기술 요소 기초 설정  2. 언리얼 AI 기능 관련 강의 찾아보기 및 시청  3. 프로토타입 수정 | | | | | | |
| **상세 내용** | 기술 요소 구체화 : AI 증강형 위협 판단 시스템  1. 무기 사용률 × 증강  2. 킬 수 + 사용 무기 + 주로 처치한 AI 유형 + 명중률  3. 플레이어별 1:1 대응 우선순위  4. 스킬 사용률 × 증강  5. 피해량 / 생존 시간 비율  6. 누적 피해량  7. 전투 참여 지속 시간  회의를 통해 AI 증강형 위협 판단 시스템의 기초 구조를 설정했으며,  현재는 알고리즘 구현 전 단계로, 세부적인 가중치 계산 방식과 학습 구조 설계에 대해서는 추가 논의가 더 필요한 상황이다.  2. 언리얼 AI 기능 관련 강의 찾아보기 및 시청    <https://www.youtube.com/watch?v=-t3PbGRazKg&list=PLNwKK6OwH7eW1n49TW6-FmiZhqRn97cRy&index=1>  3. 프로토타입 수정    기존에는 위치 모드와 원소 흡수 모드 두 개를 설치해서 위치 모드를 설정해둔 상황에서 좌표를 마우스 좌클릭으로 저장하고 난 이후에 큐브를 생성 할 수 있게 했지만 기존 모드 두 개를 버리고 원수 흡수 모드만 남겼고  Line Trace 기능을 이용해서 보이지 않는 레이저를 쏴서 부딪힌 벽이 있으면 거기에다가 벽이 생성되게 수정을 했습니다. | | | | | | |
| **다음주차** | 9주차 | | **다음기간** | | | | 2024.10.26 ~ 2024.11.01 |
| **다음 주 할 일** | 1. 기술 요소 구체화  2. 기획 참여  3. | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |