

# Drill #12. 좀비 AI 구현 TYPE 2

공통규칙: 커밋로그에 “학번 이름  
드릴번호 커밋횟수” 반드시 기록

## ■ 아래의 행동을 갖는 좀비의 AI 구현

- 반드시 행동 트리를 이용해서, 구현해야 함.
- 좀비는 운동장의 축구공을 모두 먹어서 HP를 증가시키고, 이를 바탕으로 소년을 추적해서 죽인다.
- 좀비는 큰 축구공 먼저 먹는다. 그리고 작은 공을 다 먹은 후, 소년을 추적한다.
- 큰 축구공을 먹으로 가는 길에, 작은 공을 만나면 작은 공은 무시한다.

## ■ 게임이 시작되면, 맵에는 작은공5개와 큰공5개가 배치됨. 좀비는 1마리가 랜덤하게 배치됨.

- 작은공의 HP는 50, 큰공의 HP는 100
- 소년과 좀비가 충돌하면
  - 좀비가 모든 공을 다 먹은 상황이면, 좀비가 소년을 죽여서 소년이 사라짐. 게임 오버
  - 좀비고 공을 다 먹지 못한 상황이면, 소년이 좀비를 죽여서 좀비가 사라짐.
- 좀비의 머리 윗부분에 HP 숫자 표시.

## ■ 행동트리 그림을 먼저 손으로 그린 후, 촬영한 이미지를 단톡방에 함께 제출해야 함.