|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.4.8~ 2021.4.14 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 비헤이비어 트리 연습 | | | | |

<상세 수행내용>

보스의 움직임, 공격 패턴을 만들기 위해서 일단 플레이어를 탐색하고 발견하면 쫓아다니는 AI를 비헤이비트리로 구현하고자 함.  
AI는 랜덤으로 움직이다가 일정 범위안에서 해당되는 태그를 가진 오브젝트를 발견하면 추적 해야함.  
길 찾기는 일단 월드에 NavMeshVolume을 배치하여 사용.

<https://youtu.be/q69xEFggauY>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 비헤이비어 트리가 원하는 대로 동작하지 않음, 애니메이션이 적용x | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.4.15 ~ 2021.4.21 |
| **다음주 할 일** | 비헤이비어 트리 오류 수정 및 보스 BTT를 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |