|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.4.15~ 2021.4.21 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 보스의 비헤이비어 트리에 플라잉 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주에 ChasePlayer가 안 되었던 이유는 Player Tag를 가진 Actor를 Enemy로 인식하게 만들지 않았기 때문이다. 그 점을 수정했고, Character Movement Component에서 Flying을 적용시켜 하늘을 날아다니게끔 하였다. 플레이어가 하늘을 날아다녀도 따라온다.

문제점: Flying중에 플레이어가 시야에서 벗어날 경우 NavMesh를 이용한 Patrol이 제대로 되지 않는다.

<https://www.youtube.com/watch?v=8jbzwSrTdA4>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 기존의 NavMesh가 공중에서 제대로 동작하지 않음 | | |
| **해결방안** | 3D NavMesh 플러그인 추가 | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.4.22 ~ 2021.4.28 |
| **다음주 할 일** | 보스의 패트롤 구현, 보스 피격 체크 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |