|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 주차 | **기간** | 2021.5.27~ 2021.6.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 보스 비헤이비어 트리 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

보스 비헤이비어 트리를 작동시키기 위해서는 Black Board, BT, Boss, AIController 4가지가 필요하다.   
기존에 사용했던 Boss 클래스는 멤버들이 독립적이지 못하고 Tick()에 의존적인 구조였다.   
BT로 이식하기 위해서 Boss 클래스의 작동 로직을 새로 수정하였고 BT를 순회하는데 필요한 키 값들을 BlackBoard에 설정해주었다.   
또 Boss에 빙의해서 BT를 실행시키는 AIController도 구현하였다.   
  
현재 Boss BT에 구현되어 있는 동작은 이동, 낙뢰치기, 박치기, 화염구 발사 4가지이다.   
화염구 발사의 경우 기존과 다르게 하늘로 올라가서 플레이어를 향해 쏘고 다시 내려온다.

#문제점  
박치기의 경우 화염구나 캐릭터가 총알을 발사할 때와 동일한 로직을 사용 중인데 캐릭터에 충돌이 전달되지 않는다.

<https://youtu.be/AMPxrA9kH0w>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 피격체크가 안 됨. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 주차 | **다음기간** | 2021.6.3 ~ 2021.6.9 |
| **다음주 할 일** | 보스 페이즈 나누기, 이동시에 방향벡터 및 애니메이션을 적용해서 자연스러운 이동, 낙뢰 MT 제작, 피격체크 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |