|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 2020.04.27~ 2020.05.03 | **지도교수** | 김영식 (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | 1. 몬스터 AI 코드화 및 AI 세분화 완료 2. IOCP 서버 구조 구상 3. 총알 Static Mesh 생성 추가 부분 코드화 | | | | |

<상세 수행내용>

AI 코드화 완료하였고, 진행하면서 세분화하였음. 특히 몬스터의 공격/탐지 사거리 추가, 몬스터에게 고유 특징 부여, centaur의 소켓에 칼 붙이기 등을 진행하였음.

IOCP 서버는 구조만 구상하고 아직 프로젝트에 적용하지 못했음.

커스터마이즈된 총알을 불러오는 과정에서 Static Mesh를 추가하는 부분이 있는데, 이 부분이 블루프린트로

되어 있음. 그래서 코드화를 진행중인데 생각만큼 되질 않음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1. AI 코드 세분화 도중 몬스터가 ‘CHASE’ 상태일 때 해당 몬스터의 speed를 조절이 안 되는 것의 문제점을 정확히 파악하지 못했음. 추측하기로는 Behavior Tree함수 중 UE4에서 지원하는 ‘MoveTo’함수가 있는데, 이 함수가 혹시 캐릭터의 초기 speed로만 이동하는 것이 아닌가 함. 2. 서버/클라 구조 구상만 하여 빠르게 적용해야 함. 3. AddComponent()함수의 사용법 미숙지 | | |
| **해결방안** | 1. ‘MoveTo’함수를 직접 만들어서 Behavior Tree에 적용해 볼 것. 2. 서버/클라 적용할 것. 3. AddComponent()함수의 사용법 숙지 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 2020.05.04~ 2020.05.10 |
| **다음주 할 일** | 1. 맵에 몹 재배치 2. 중간 발표 준비 및 발표 3. 서버/클라 적용 4. 총알 궤적 보여주기 5. Static Mesh 추가부분 코드화 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |