**17주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 인벤토리 이미지 삽입 |
| 고태경 | 코드 기능별 분할 |
| 최준하 | FSM 제작 |

이상유: 인벤토리와 핫바에서 텍스트를 이용하여 출력되는 아이템의 정보를 가시성을 높이기 위해 아이콘으로 출력되도록 수정하였습니다.

고태경: 코드를 기능별 분할을 하여 기존의 하나의 루트 시그니쳐로 작업을 하던 방식을 스카이박스, 터레인 등 각각의 시그니쳐로 분할하고, 각 오브젝트가 가지는 셰이더를 셰이더 매니저를 통해 관리하도록 수정하였습니다.

최준하: FSM에 따라서 각 몬스터의 유형에 따라 행동하도록 제작하였습니다.  
공격을 하지 않는 NPC인 경우 플레이어에게 공격을 당할 시 방향을 바꿔가며 도망치고, 2번 피격시 사망 애니메이션이 출력되도록 제작하였습니다.  
공격하는 NPC인 경우 플레이어가 일정 범위내에 있다면 추적하도록 하고 인지할 수 있는 범위의 2배를 넘어가면 추적을 멈추도록 구현하였습니다.  
  
