**19주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 건축 시스템 베이스 제작, 레벨 시스템 구현 |
| 고태경 | 안개효과 구현, 동작 별 애니메이션 |
| 최준하 | FSM 오류 수정, 서버/클라이언트 이동&애니메이션 동기화 |

이상유: 레벨 시스템을 구현하였습니다. 건축 시스템의 베이스를 제작하였습니다. 제작 모드 시 일정 위치에 설치할 객체의 모습이 나타나며 설치를 하면 해당 위치에 설치 되도록 구현하였습니다.

고태경: 일정 거리보다 먼 객체인 경우 안개 효과를 적용하게 구현하였습니다.  
나무를 캐거나, 돌을 캘 때 각기 다른 애니메이션이 나오도록 제작하였습니다.

최준하: FSM에서 적을 추적할 때 위치에 따라 한바퀴를 도는 문제를 수정하였습니다.  
서버/클라이언트 간 플레이어의 이동 동기화, 애니메이션 동기화를 진행하였습니다.