**26주차 보고서**

|  |  |
| --- | --- |
| 이상유 | 플레이어 개인 특성 |
| 고태경 | 그림자 출력 |
| 최준하 | 객체 이동충돌처리 서버화, 몬스터 특수 공격 |

이상유: 플레이어가 스탯을 일정량 찍을 때마다 해당 스탯에 관련된 특성을 구현하였습니다.

고태경: 그림자 매핑을 적용하여 월드에 그림자가 출력되도록 구현하였습니다. 그림자에는 애니메이션이 적용되지 않는 문제가 있어 수정할 예정입니다.

최준하: 객체의 이동충돌처리를 서버로 이전하고, 몬스터마다 각기 다른 특수 공격을 가지도록 구현하고 있습니다.  
  
