GameManager

<멤버변수>

filenumber배열 :

인덱스 0에는 불러올 파일의 번호(들어오는 값: 1~3)

인덱스 1에는 강아지, 고양이를 구별하는 값 (고양이=1, 강아지=2)

<멤버함수>

GamePlay() : 메인에서 게임 실행

-다마 게임의 실행 또는 게임종료를 선택 할 수 있음

DamaPlay(): 다마 게임을 실행(Dama 클래스 포인터 가짐)

1) SelectFile실행-> filenumber배열의 값 설정

2) filenumber[1]에 따라 1이면 Dama 포인터를 자식클래스 Cat으로 업캐스팅, 2이면 자식클래스 Dog으로 업캐스팅

3) LoadFile 실행-> filenumber배열 값에 따라 데이터파일을 불러옴

4) boolean 형의 dm->rate\_init (Dama 클래스의 멤버함수, 엔딩을 봐야 하는 상태일때만 true반환) 현재 다마 상태 검사를 해서 값이 참이면 새 게임을 할 것인지 선택하도록 함

4-1) 게임 새로 하기에 yes 를 선택할 시 캐릭터 초기화(이름 초기화x) 후 저장하고 게임종료

4-2) 게임 새로 하기에 no 를 선택할 시 현재상태 저장 후 종료

5) 현재 상태의 다마를 출력(레벨에 따라 화면이 다름)

6) 키가 입력되면 그 키 값에 해당하는 액션을 함( 1.상태출력, 2.먹이주기, 3.놀아주기, 4.샤워하기, 5.잠자기, -.SaveFile실행-> 현재 다마의 상태를 파일에 저장, GameExit실행-> 게임종료 )

GameExit(): 모든 게임 종료

SelectFile(): 불러올(저장할) 파일 선택 ->

1) 선택된 파일번호에 맞게 filenumber[0] 의 값을 변경

2) 강아지, 고양이 중 선택해 filenumber[1] 의 값을 변경

SaveFile(Dama \*&dm):

1) 현재 파일번호(filenumber배열로 구분)에 맞게 파일을 엶(fout으로 열어 파일출력)

2) dm의 멤버 변수 값을 파일에 저장(이름, 허기, 애정도, 청결, 피로도, 레벨 순)

LoadFile(Dama \*&dm) :

1) 현재 파일번호(filenumber배열로 구분)에 맞게 파일을 엶(fin으로 열어 파일입력)

1-1) 파일이 존재 하지 않으면 dm->Init(다마의 상태초기화 & 이름짓기)

2) dm에 파일에 저장된 값을 넣어줌

gotoxy(int x, int y) :

커서의 위치를 맨왼쪽맨위으로부터 가로 x, 세로 y만큼의 곳으로 이동