3주차때 상유가 길게 내려가있어서 코딩할 시간이 부족하다.

3주차때 새로운 기능들을 추가하기 때문에 바쁘다.

아이템을 어떻게 할 것인가?

파일 입출력을 이용해서 아이템 정보들을 불러와서 벡터에 저장한 뒤에 그걸 이용해서 나눠 쓰자.

고블린 귀 같은 아이템은 몹을 잡았을 경우 확률적으로 떨구자

02.07 오늘 간단한 정보들만 입출력으로 받아서 인벤토리와 상점 기능을 만들 수 있게 해두고 설날이 지나고 돌아 오고 나서 상세한 수치들을 조정을 하든 하자.

아이템 렌더는 아이템에서 하고 item.cpp 에는 최소한만 작성하자.

Item 클래스에 모든 아이템이 있는게 아닌 한 개의 아이템을 설명한다.

Item 변수를 만들어서 거기에 값을 넣은후 Data.h 에 있는 items 에다가 emplace\_back 시켜서 저장하자.