

사용자 - player / 몬스터 - goblin, orc, dragon

플레이어의 초기 공격력 : 5 / 초기 HP : 10 / 초기 Level : 1

goblin의 공격력 : 1 / HP : 5

orc의 공격력 : 5 / HP : 10

dragon의 공격력 : 10 / HP : 20

main.cpp / Player.cpp / Player.h / Monster.h / Monster.cpp / Goblin.cpp / Goblin.h / Orc.h / Orc.cpp / Dragon.h / Dragon.cpp 로 각각 정리하기

해당 몬스터가 플레이어를 먼저 공격 -> 플레이어가 해당 몬스터를 공격 (둘 중 하나의 HP가 0이 될 때 까지)

공격 시 : 가지고 있는 공격력만큼 상대의 HP를 감소시킴.

[프로그램 시작시]

① 플레이어 이름을 입력 받음.

② [선택창]에서 1번~5번까지 보여줌. (5번 선택이 아닌 경우 또는 플레이어의 HP가 0이 아닌 경우 반복)

[선택창]

1번. 나의 스탯창 보기

현재 나의 공격력, HP, Level을 보여줌.

2번. goblin과 대결하러가기 (공격력 : 1 / HP : 5 | 대결에서 우승 시 HP + 5!)

메시지 출력 - 고블린 등장, 고블린이 1만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (입력받은 플레이어이름)의 체력이 _감소합니다. | 현재 플레이어 HP : _

메시지 출력 - 플레이어가 _만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (해당 몬스터)의 체력이 _감소합니다. | 현재 몬스터 HP : _

플레이어 승리 ->

플레이어가 goblin을 이길 시 플레이어의 HP를 5 증가해줌.

메시지 출력 - 플레이어의 승리입니다. HP가 5 증가 했습니다.

[선택창]으로 이동

몬스터 승리 ->

게임 종료

3번. orc과 대결하러가기 (공격력 : 5 / HP : 10 | 대결에서 우승 시 공격력 + 5!)

메시지 출력 - 오크 등장, 오크가 5만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (입력받은 플레이어이름)의 체력이 _감소합니다. | 현재 플레이어 HP : _

메시지 출력 - 플레이어가 _만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (해당 몬스터)의 체력이 _감소합니다. | 현재 몬스터 HP : _

플레이어 승리 ->

플레이어가 orc를 이길 시 플레이어의 공격력을 5 증가해줌.

메시지 출력 - 플레이어의 승리입니다. 공격력이 5 증가 했습니다.

[선택창]으로 이동

몬스터 승리 ->

게임 종료

4번. dragon과 대결하러가기 (공격력 : 10 / HP : 20 | 대결에서 우승 시 Level UP!)

메시지 출력 - 드래곤 등장, 드래곤이 10만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (입력받은 플레이어이름)의 체력이 _감소합니다. | 현재 플레이어 HP : _

메시지 출력 - 플레이어가 _만큼 공격합니다.

메시지 출력 - (해당 몬스터)의 체력이 _감소합니다. | 현재 몬스터 HP : _

플레이어 승리 ->

플레이어가 dragon을 이길 시 플레이어의 Level을 1 증가해줌.

메시지 출력 - 플레이어의 승리입니다. Level이 1 증가 했습니다.

[선택창]으로 이동

몬스터 승리 ->

게임 종료

5번. 게임 종료하기

[상태창] 반복을 종료함 = 게임 종료

③ 선택할 번호를 입력받음.

해당 위치로 이동