

```

    case E_MOVE_RIGHT:
        break;
    case E_MOVE_UP:
        break;
    case E_MOVE_DOWN:
        break;
    case E_FIGHT:
        break;
}

system("pause");
return 0;
}

```

#### ■ 프로그램 작성 - 텍스트 RPG

```

int main()
{
    srand(time(NULL));
    rand0;

    E_STATE eState = E_IDLE;           // 캐릭터의 현재 상태
    int nHp = 100;                      // 캐릭터의 체력
    int nCoordX = 0, nCoordY = 0;      // 캐릭터의 위치
    int nSelect;                       // 행동을 입력 받기 위한 변수

    // 몬스터의 수 만큼 배열 할당
    int nMonHp[E_MON_MAX];
    int nMonX[E_MON_MAX];
    int nMonY[E_MON_MAX];

    for (int i = 0; i < E_MON_MAX; i++)
    {
        nMonHp[i] = 100;
        nMonX[i] = 5 + i * 5;
        nMonY[i] = 0;
    }

    system("pause");

    return 0;
}

```