

25. 텍스트형 RPG 게임 - 인벤토리, 상점 (32 ~ 34 강)

■ 프로그램 구현 기획

- 마을, 상점, 인벤토리 구현
- 마을에서 상점 또는 인벤토리로 이동 가능
- 상점에서 물품의 구매, 판매가 가능
- 인벤토리에서 내가 보유한 아이템 확인 및 아이템 장착 기능 구현

■ 클래스 설명

- 메인 게임 클래스 : 전체 게임 클래스들을 관리 해주는 클래스
- 플레이어 클래스 : 플레이어 정보 관리 및 기능 구현 클래스
- 스톡 클래스 : 인벤토리 및 상점의 부모 클래스 - 아이템 관리를 해주는 클래스
- 인벤토리 클래스 (스톡) : 플레이어가 보유 중인 아이템을 관리 해주는 클래스
(본 강의에서는 미구현)
- 상점 클래스 (스톡) : 상점의 아이템을 관리 해주는 클래스, 가상의 상점을 구현
- 타운 클래스 : 가상의 마을을 구현

■ 프로그램 작성 - 메인 함수

```
int main()
{
    system("mode con: cols=96 lines=27"); // 콘솔창 사이즈

    cMainGame* pMg = new cMainGame;
    bool isPlaying = true;

    while (isPlaying)
    {
        pMg->MainPlay();

        if (GetAsyncKeyState(VK_ESCAPE) & 0x8000) // esc 키를 눌렀을 때
            isPlaying = false;
    }
    return 0;
}
```