

16. 구조체 (19 강)

■ 구조체란?

- 여러 자료를 묶어서 하나의 단위로 처리하는 자료형
- 플레이어, 몬스터 등 여러 가지 정보를 가지고 있는 오브젝트를 구현할 때 구조체를 선언 데이터를 묶어서 관리하면 편하게 사용할 수 있다.

ex) 체력, 마나, 공격력, 방어력, 플레이어 이름 등

- 구조체를 선언 후 일반 자료형 처럼 구조체 변수를 선언하여 사용하면 되고 선언 된 '변수명.구조체 멤버' 형식으로 접근 가능하다. (포인터로 선언 시 '변수명->구조체 멤버'로 접근 가능)

■ 프로그램 작성

```
#include "stdafx.h"

// 구조체는 여러가지 데이터를 하나로 묶어서 관리 할 수 있게 해준다.
struct tagMonster // 몬스터 구조체
{
    string      strName; // 몬스터 이름
    int         nHp;     // 체력
    int         nMp;     // 마나
    int         nAtt;    // 공격력
    int         nDef;    // 방어력
};

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

    tagMonster stMonster; // 구조체 선언

    // 구조체 값 설정
    stMonster.strName = "오우거";
    stMonster.nHp = 100;
    stMonster.nMp = 30;
    stMonster.nAtt = 10;
    stMonster.nDef = 5;

    cout << stMonster.strName.c_str() << "의 공격력은 " << stMonster.nAtt << "이다." << endl;

    tagMonster stMonster1 = { "뱀파이어", 50, 100, 25, 1 }; // 구조체 선언 및 초기화
```