

### 13. 조건문, 열거문 활용 - 텍스트 RPG 게임 (14 강)

#### ■ 프로그램 구현 기획

- 캐릭터의 상태 값에 따라 행동 선택이 가능한 구조 설계
- 선택에 따른 결과 출력
- 랜덤한 위치에 몬스터 셋팅

#### ■ 프로그램 작성

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

    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;
    }

    while (true)
    {
        system("cls");

        cout << "현재 위치 : X(" << nCoordX << ") Y(" << nCoordY << ")" << endl;

        if (eState == E_IDLE)
            cout << "입력하시오. (0.대기 1.왼쪽 2.오른쪽 3.위쪽 4.아래쪽) : ";
        else if (eState == E_FIGHT)
            cout << "입력하시오. (0.도망 1.공격 2.마법공격 3.방어) : ";

        cin >> nSelect;

        cout << ".";
        Sleep(500);
        cout << ".";
        Sleep(500);
    }
}
```