

■ 프로그램 작성

```
#include "stdafx.h"

void Keyboard(bool *playing, int *x, int *y);
void Draw(HANDLE hOP, int x, int y, char *str, WORD color);

int main()
{
    HANDLE hOP; // 핸들 값 가져오기
    hOP = GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE);

    // 커서 숨기기
    CONSOLE_CURSOR_INFO curInfo;
    curInfo.bVisible = false;
    curInfo.dwSize = 1;
    SetConsoleCursorInfo(hOP, &curInfo);

    bool isPlaying = true;
    int x = 10, y = 10;

    cout << "x좌표 : " << x << endl;
    cout << "y좌표 : " << y << endl;
    Draw(hOP, x * 2, y, (char*)"A", BACKGROUND_RED);

    while (isPlaying)
    {
        // 키 버퍼 확인 : 키 입력이 있는 경우 버퍼에 값이 생겨서 true 가 반환 된다.
        if (_kbhit())
        {
            Keyboard(&isPlaying, &x, &y); // 키보드 함수 호출

            system("cls");
            cout << "x좌표 : " << x << endl;
            cout << "y좌표 : " << y << endl;
            Draw(hOP, x * 2, y, (char*)"A", BACKGROUND_RED);
            while (_kbhit()) _getch();
        }
    }

    return 0;
}
```