

```

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

if (eState == E_IDLE)
{
    switch (nSelect)
    {
        case E_IDLE:
        {
            cout << "한턴 휴식" << endl;
        }
        break;
        case E_MOVE_LEFT:
        {
            cout << "왼쪽으로 한칸 이동" << endl;
            nCoordX--;
        }
        break;
        case E_MOVE_RIGHT:
        {
            cout << "오른쪽으로 한칸 이동" << endl;
            nCoordX++;
        }
        break;
        case E_MOVE_UP:
        {
            cout << "위쪽으로 한칸 이동" << endl;
            nCoordY++;
        }
        break;
        case E_MOVE_DOWN:
        {
            cout << "아래쪽으로 한칸 이동" << endl;
            nCoordY--;
        }
        break;
        default:
        {
            cout << "잘 못 된 입력! 강제로 한턴 휴식!" << endl;
        }
        break;
    }
}

for (int i = 0; i < E_MON_MAX; i++)
{
    if (nCoordX == nMonX[i] && nCoordY == nMonY[i])
    {
        switch (i)
        {
            case E_ORC:
            {
                cout << "오크를 만났다!!" << endl;
                break;
            }
            case E_DARKELF:
            {
                cout << "다크엘프를 만났다!!" << endl;
                break;
            }
            case E_TROLL:

```