

21. 텍스트형 RPG 게임 - 플레이어, 몬스터, 전투 (27 ~ 28 강)

■ 프로그램 구현 기획

- 플레이어, 몬스터 클래스 구현
- 지역 설정 및 현재 위치로 설정 된 지역에 따라 안내문 및 선택지 출력
- 마을 -> 여관, 상점, 던전으로 이동 가능
- 여관 -> 휴식 후 마을로 이동
- 상점 -> 미구현
- 던전 -> 몬스터와의 전투

■ 프로그램 작성 - 메인 함수

● stdafx.h

```
#include <iostream>
#include <windows.h>
#include <time.h>
#include <conio.h>
#include <string>
```

```
using namespace std;
```

```
enum E_PLACE { EP_QUIT = 0, EP_TOWN, EP_STORE, EP_DUNGEON };
```

● 메인 소스 파일

```
#include "stdafx.h"
#include "cPlayer.h"
```

```
void Town(cPlayer* player, bool& playing);
void Store(cPlayer* player);
void Dungeon(cPlayer* player);
```

```
int main()
{
    bool        isPlaying = true;
```