

```

/*puzzle[0][0] = 24;
puzzle[4][4] = 0;*/

for (int i = 0; i < 1000; i++)
{
    int nDestX = rand0 % 5;
    int nDestY = rand0 % 5;

    int nSrcX = rand0 % 5;
    int nSrcY = rand0 % 5;

    // 실제로 스왑을 시키지 않는 경우
    if ((nDestX == 4 && nDestY == 4) || (nSrcX == 4 && nSrcY == 4) ||
        (nDestX == nSrcX && nDestY == nSrcY))
    {
        i--;
        continue;
    }

    int nTemp = puzzle[nDestY][nDestX];
    puzzle[nDestY][nDestX] = puzzle[nSrcY][nSrcX];
    puzzle[nSrcY][nSrcX] = nTemp;
}
}

void Print(HANDLE hOP, int puzzle[5][5], int x, int y)
{
    for (int i = 0; i < 5; i++)
    {
        for (int j = 0; j < 5; j++)
        {
            char* szTemp = new char;

            if (j == x && i == y)    // 빈칸 블록
                DrawBlock(hOP, 10 + j * 6, 5 + i * 3, (char*)"■",
BG_WHITE | FG_BLACK);
            else
                DrawBlock(hOP, 10 + j * 6, 5 + i * 3, itoa(puzzle[i][j],
szTemp, 10), BG_WHITE | FG_BLACK); // itoa : 정수값을 문자로 변형 해주는 함수
        }
    }
}

```