

■ 프로그램 작성 - 플레이어 클래스

● 헤더 파일

```
#pragma once
```

```
enum E_PSTATE { P_IDLE, P_FIGHT, P_WALK }; // 대기, 전투, 이동
```

```
enum E_ARMOR { A_EMPTY, A_LIGHT, A_MEDIUM, A_HEAVY };
```

```
class cPlayer
```

```
{
```

```
private:
```

```
    string                m_strName;           // 캐릭터 이름
    E_PSTATE              m_eState;           // 캐릭터 상태
    int                   m_nLevel;           // 레벨
    int                   m_nExp;            // 경험치
    int                   m_nMaxHp;          // 최대 체력
    int                   m_nCurrHp;         // 현재 체력
    int                   m_nAtt;            // 공격력
    E_ARMOR               m_eArmor;          // 현재 장착 방어구
    E_PLACE               m_eCurrPlace;      // 현재 캐릭터의 장소
```

```
public:
```

```
    cPlayer();
```

```
    ~cPlayer();
```

```
    string GetName() { return m_strName; }
```

```
    E_PSTATE GetState() { return m_eState; }
```

```
    int GetLevel() { return m_nLevel; }
```

```
    int GetExp() { return m_nExp; }
```

```
    int GetMaxHp() { return m_nMaxHp; }
```

```
    int GetCurrHp() { return m_nCurrHp; }
```

```
    void SetMaxHp() { m_nCurrHp = m_nMaxHp; }
```

```
    int GetAttDamage() { return m_nAtt; }
```

```
    int GetExDamage() { return rand() % 6; }
```

```
    void TakeDamage(int damage) { m_nCurrHp -= damage; }
```

```
    // 플레이스 겯터 셋터
```

```
    E_PLACE GetPlace() { return m_eCurrPlace; }
```

```
    void SetPlace(E_PLACE place) { m_eCurrPlace = place; }
```

```
    void IncreaseExp(int exp);
```

```
    void CalcMaxHp();
```

```
    void CalcAttDamage();
```

```
};
```