

■ 프로그램 작성 - 메인 게임 클래스

● 헤더 파일

```
#pragma once
#include "cPlayer.h"
#include "cTown.h"
#include "cShop.h"

class cMainGame
{
private:
    cPlayer*      m_pPlayer;
    LOCATION      m_eCurrLoc;           // 현재 캐릭터의 위치 정보

    cTown*        m_pTown;
    cShop*        m_pShop;

public:
    cMainGame();
    ~cMainGame();

    void MainPlay();
};
```

● 소스 파일

```
#include "stdafx.h"
#include "cMainGame.h"

cMainGame::cMainGame()
{
    m_pPlayer = new cPlayer("플레이어");
    m_eCurrLoc = LOCATION_TOWN;

    m_pTown = new cTown;
    m_pShop = new cShop;
}

cMainGame::~cMainGame()
{
    delete m_pPlayer;
    delete m_pTown;
    delete m_pShop;
}
```