

■ 프로그램 작성 - 몬스터 클래스

● 헤더 파일

```
#pragma once
class cMonster
{
private:
    string      m_strName;
    int         m_nHp;
    int         m_nAtt;
    int         m_nExp;

public:
    cMonster();
    cMonster(string name, int hp, int att, int exp);
    ~cMonster();

    string GetName() { return m_strName; }
    int GetHp() { return m_nHp; }
    int GetAttDamage() { return m_nAtt; }
    int GetExDamage() { return rand() % 10; }
    void TakeDamage(int damage) { m_nHp -= damage; }
    int GetExp() { return m_nExp; }
};
```

● 소스 파일

```
#include "stdafx.h"
#include "cMonster.h"

cMonster::cMonster()
{
    m_strName = "슬라임";
    m_nHp = 50;
    m_nAtt = 5 + rand() % 11;
    m_nExp = 20;
}

cMonster::cMonster(string name, int hp, int att, int exp)
{
    m_strName = name;
    m_nHp = hp;
    m_nAtt = att;
    m_nExp = exp;
}

cMonster::~cMonster()
{
}
```