

```

        cout << "아이템 이름 : " << m_vecItem[i].strName.c_str() << endl;
        cout << "===== " << endl;
    }
}

```

■ 프로그램 작성 - 메인 소스 파일

```

#include "stdafx.h"
#include "cInventory.h"

void InitStore(cInventory* inven);

int main()
{
    cInventory* pPlayerInven = new cInventory;
    cInventory* pStore = new cInventory;

    InitStore(pStore);

    tagItem* buyItem = pStore->Delete("슈퍼무기");
    if (buyItem != NULL)
    {
        pPlayerInven->Add(*buyItem);
        delete buyItem;
    }

    cout << "===== 상점 ===== " << endl;
    pStore->Show();
    cout << endl;

    cout << "===== 플레이어 ===== " << endl;
    pPlayerInven->Show();
    cout << endl;

    delete pStore;
    delete pPlayerInven;

    system("pause");
    return 0;
}

void InitStore(cInventory* inven)
{
    tagItem stItem;

    stItem = tagItem(E_ARMOR, "슈퍼방어구");
    inven->Add(stItem);
    stItem = tagItem(E_WEAPON, "슈퍼무기");
    inven->Add(stItem);
    stItem = tagItem(E_HP_POTION, "힐 물약");
    inven->Add(stItem);
    stItem = tagItem(E_MP_POTION, "마나 물약");
    inven->Add(stItem);
}

```