

```

// 커서 숨기기
CONSOLE_CURSOR_INFO curInfo;
curInfo.bVisible = false;
curInfo.dwSize = 1;
SetConsoleCursorInfo(hOP, &curInfo);

bool isPlaying = true;
int nPuzzle[5][5];
int nX = 4, nY = 4;           // 처음 빈칸의 인덱스 번호

InitPuzzle(nPuzzle);
Print(hOP, nPuzzle, nX, nY);

while (isPlaying)
{
    if (_kbhit())
    {
        system("cls");

        Keyboard(&isPlaying, nPuzzle, &nX, &nY);
        Print(hOP, nPuzzle, nX, nY);
        isPlaying = !Check(nPuzzle);

        if (isPlaying == false)
        {
            cout << "게임 클리어~! 게임을 종료 합니다." << endl;
            system("pause");
        }

        while (_kbhit()) _getch();
    }
}

return 0;
}

```