

```

cout << "착용 무기 : " << m_wearWeapon.strName << endl;
cout << "===== " << endl;

m_myInven.ShowItem(ITEM_ARMOR);
m_myInven.ShowItem(ITEM_WEAPON);
m_myInven.ShowItem(ITEM_RING1);
m_myInven.ShowItem(ITEM_RING2);
system("pause");
}

```

#### ■ 프로그램 작성 - 스톡 클래스

##### ● 헤더 파일

```
#pragma once
```

```
enum ITEM_TYPE
```

```

{
    ITEM_ARMOR = 0,
    ITEM_WEAPON,
    ITEM_RING1,
    ITEM_RING2,
    ITEM_HP,
    ITEM_MP,
    ITEM_TYPE_NUM
};

```

```
struct tagItem
```

```

{
    string      strName;           // 이름
    ITEM_TYPE   eType;            // 종류
    string      strDesc;          // 설명
    int         nAttribute;        // 속성 (방어력, 공격력,
회복량 등)
    int         nPrice;           // 가격
};

```

```
class cStock
```

```

{
protected:
    vector<tagItem> m_vecItem(ITEM_TYPE_NUM);
    vector<tagItem>::iterator m_vecIter;
};

```