

```

void cMainGame::MainPlay()
{
    system("cls");

    switch (m_eCurrLoc)
    {
        case LOCATION_TOWN:
            m_pTown->MainPlay(m_eCurrLoc);
            break;
        case LOCATION_SHOP:
            m_pShop->MainPlay(m_eCurrLoc, m_pPlayer->GetInventory());
            break;
        case LOCATION_INVENTORY:
            m_pPlayer->ShowAllItem();
            m_eCurrLoc = LOCATION_TOWN;
            break;
    }
}

```

## ■ 프로그램 작성 - 플레이어 클래스

### ● 헤더 파일

```
#pragma once
```

```
#include "cInventory.h"
```

```
class cPlayer
```

```
{
```

```
private:
```

```

    string          m_strName;
    cInventory       m_myInven;          // 인벤토리

```

```
// 착용중인 아이템 목록
```

```

    tagItem         m_wearArmor;
    tagItem         m_wearWeapon;
    tagItem         m_wearRing1;
    tagItem         m_wearRing2;

```

```
private:
```

```
// 아이템 착착/해제는 플레이어 클래스에 내부적으로 작동 (인벤토리에서 아이템을  
꺼내고 넣고)
```

```
//void SetWearArmor();
```

```
// 나머지 항목들도 필요함.
```