

```

void Town(cPlayer* player, bool& playing)
{
    int nSelect;

    cout << "1.여관 2.상점 3.모험을 떠나자~ (0.게임 종료) : ";
    cin >> nSelect;

    if (nSelect == 1)
    {
        cout << "휴식을 취합니다~ HP 회복!" << endl;
        cout << "마을로 돌아 갑니다." << endl;
        player->SetMaxHp();
        player->SetPlace(EP_TOWN);
    }
    else if (nSelect == 2)
    {
        cout << "상점으로 이동 합니다." << endl;
        player->SetPlace(EP_STORE);
    }
    else if (nSelect == 3)
    {
        cout << "던전으로 이동 합니다." << endl;
        player->SetPlace(EP_DUNGEON);
    }
    else if (nSelect == 0)
    {
        player->SetPlace(EP_QUIT);
    }
    else
    {
        cout << "제대로 입력해라!!!" << endl;
    }
}

void Store(cPlayer* player)
{
    cout << "상점에 주인이 없습니다. 마을로 돌아 갑니다." << endl;
    player->SetPlace(EP_TOWN);
}

void Dungeon(cPlayer* player)
{
    cout << "던전에 입장 했습니다. 몬스터와 전투를 시작 합니다." << endl;

    cMonster* pMonster = new cMonster("오우거", 50, 20, 200);

```