

```

public:
    cStock();
    ~cStock();

    void AddItem(tagItem newItem); // 아이템 추가
    tagItem PickItem(ITEM_TYPE itemType, int index); // 아이템 꺼내기 (삭제 및 정보 반환)
    vector<tagItem>& GetItemList(ITEM_TYPE itemType); // 아이템 목록 반환 (요구 종류)
    void ShowItem(ITEM_TYPE itemType); // 아이템 목록 화면에 출력
};

```

- 소스 파일

```

#include "stdafx.h"
#include "cStock.h"

cStock::cStock()
{
}

cStock::~cStock()
{
}

void cStock::AddItem(tagItem newItem)
{
    // 아이템 종류에 맞는 목록에 아이템을 추가 한다.
    m_vecItem[newItem.eType].push_back(newItem);
}

tagItem cStock::PickItem(ITEM_TYPE itemType, int index)
{
    tagItem findItem;

    // 해당 아이템 타입의 배열에서 선택 인덱스 위치의 아이템을 찾는다.
    m_vecIter = m_vecItem[itemType].begin() + index;

    // 찾은 아이템 정보를 반환하기 위해서 담아 놓는다.
    findItem = { m_vecIter->strName, m_vecIter->eType, m_vecIter->strDesc,
m_vecIter->nAttribute, m_vecIter->nPrice };
    // 찾은 아이템은 삭제 한다.
    m_vecItem[itemType].erase(m_vecIter);

    return findItem;
}

```