

```

    case 3:
    {
        cout << "===== " << endl;
        cout << "= 판매 = 1.방어구 2.무기 3.반지1 4.반지2 =" << endl;
        cout << "===== " << endl;
        cout << ": ";
        cin >> nSelect;

        ITEM_TYPE eType = (ITEM_TYPE)(nSelect - 1);
        inven.ShowItem(eType);

        cout << "판매 번호(0. 취소) : ";
        cin >> nSelect;

        if (nSelect >= 1 && nSelect <= inven.GetItemList(eType).size())
        {
            // 상점에서 아이템 꺼내기
            tagItem sellItem = inven.PickItem(eType, nSelect - 1);
            // 인벤토리에 아이템 넣기
            this->AddItem(sellItem);

            cout << endl << " >>>>>>>> [" << sellItem.strName
                << ")를(을) 판매 하였습니다." << endl << endl;
            system("pause");
        }
        break;
    }
}

```

■ 프로그램 작성 - 타운 클래스

● 헤더 파일

```

#pragma once
class cTown
{
public:
    cTown();
    ~cTown();

    void MainPlay(LOCATION& eCurrLoc);
};

```