

## 23. 텍스트형 RPG 게임 - 아이템, 인벤토리 (30 강)

### ■ 프로그램 구현 기획

- 아이템 정보를 담은 구조체 선언
- 인벤토리 클래스를 선언하고 아이템 추가, 삭제, 목록 출력 기능 구현
- 플레이어 인벤토리, 상점 인벤토리를 선언하여 사용 테스트

### ■ 프로그램 작성 - 인벤토리 클래스

#### ● 헤더 파일

```
enum E_ITEM { E_ARMOR, E_WEAPON, E_HP_POTION, E_MP_POTION };
```

```
struct tagItem // 아이템 구조체 선언
```

```
{
    E_ITEM itemType;
    string strName;

    tagItem() {}

    tagItem(E_ITEM _itemType, string _strName)
    {
        itemType = _itemType;
        strName = _strName;
    }
};
```

```
class cInventory
```

```
{
private:
    vector<tagItem> m_vecItem;

public:
    cInventory();
    ~cInventory();

    void Add(tagItem newItem); // 인벤토리에 아이템 넣기
    tagItem* Delete(string name); // 인벤토리에서 아이템 꺼내기
    void Show(); // 인벤토리에 있는 아이템 목록 보여주기
};
```