

## 12. 조건문 (switch), 열거문 (enum) (13 강)

### ■ 조건문 (switch)

- C++ 에서는 if 문 말고 switch 라는 조건문이 하나 더 있습니다.
- if 문과 다른 점은 조건을 설정하는 방식인데 특정 변수에 대입 된 값에 따라 실행 코드가 달라지는 경우 switch 문을 사용하면 알고리즘이 좀 더 단순해 질 수 있습니다.

### ■ 열거문 (enumeration)

- 연속 된 값(정수 값)에 대하여 이름을 붙여 사용하는 방식 입니다.
- 값을 직접 대입하면 연속 된 값이 아닌 대입한 값으로 변경 가능 합니다.
- switch 문과 조합하여 사용하면 가독성이 매우 우수한 조건식 알고리즘을 작성 할 수 있습니다.

### ■ 프로그램 작성 - 열거문 선언

enum 은 여러가지 상태 값을 문자로 표현 할 수 있다. (가독성이 증가)  
 값을 순차적으로 증가시키며 관리 한다. (값을 임의로 넣는 경우 임의로 정해진 값부터  
 뒤쪽으로 1씩 증가한다.)  
 이념문으로 선언 된 변수에 설정 된 값에 대한 제한을 걸 수 있다.

// 숫자 선언 예제

```
enum E_NUMBERS { EN_ZERO, EN_ONE, EN_TWO, EN_THREE, EN_TEN = 10, EN_ELEVEN };
```

// 캐릭터의 상태값

```
enum E_STATE { E_IDLE = 0, E_MOVE_LEFT, E_MOVE_RIGHT, E_MOVE_UP, E_MOVE_DOWN, E_FIGHT };
```

// 전투 중 캐릭터의 상태값

```
enum E_FIGHTING { E_RUNAWAY, E_ATTACK, E_MAGIC, E_DEFENCE };
```

// 몬스터 종류

```
enum E_MONTYPE { E_ORC, E_DARKELF, E_TROLL, E_HUMAN, E_MON_MAX };
```