

■ 프로그램 작성

● 헤더 파일

```
#pragma once
```

```
// 대기, 전투, 이동
```

```
enum E_PSTATE { P_IDLE, P_FIGHT, P_WALK };
```

```
enum E_ARMOR { A_EMPTY, A_LIGHT, A_MEDIUM, A_HEAVY };
```

```
class cPlayer
```

```
{
```

```
private:
```

string	m_strName;	// 캐릭터 이름
E_PSTATE	m_eState;	// 캐릭터 상태
int	m_nLevel;	// 레벨
int	m_nExp;	// 경험치
int	m_nMaxHp;	// 최대 체력
int	m_nCurrHp;	// 현재 체력
int	m_nAtt;	// 공격력
E_ARMOR	m_eArmor;	// 현재 장착 방어구

```
public:
```

```
cPlayer();
```

```
~cPlayer();
```

```
string GetName() { return m_strName; }
```

```
E_PSTATE GetState() { return m_eState; }
```

```
int GetLevel() { return m_nLevel; }
```

```
int GetExp() { return m_nExp; }
```

```
int GetMaxHp() { return m_nMaxHp; }
```

```
int GetCurrHp() { return m_nCurrHp; }
```

```
int GetAtt() { return m_nAtt; }
```

```
void IncreaseExp(int exp);
```

```
void CalcMaxHp();
```

```
void CalcAttDamage();
```

```
};
```