20150706 스터디 2일차

\* 게임 기본 구조

시작-> Initializing ->Input -> Update -> Render -> 반복->Destroy

#pragma once : (전처리 구문) 헤더 파일을 한번만 포함되도록 한다.

(중복포함 방지).  
(도스창에서) Ctrl + C : 반복문 강제 종료

extern 자료형 변수이름 : 전역 변수 가져오기

GetKeyState() : getch랑 다르게 코드가 멈추지 않고 키 입력 받을 수 있음.

-VK : 특수문자 쓸 때 사용