

## 전투 프로세스 흐름

### 보스 몬스터가 아닐경우

일반 몬스터들 중 랜덤한 몬스터를 생성하고 몬스터 정보를 출력

### 보스 몬스터일 경우

보스몬스터를 생성하고 보스 정보를 출력

이후 전투 프로세스의 흐름은

아이템 사용 - 플레이어가 적 공격 - 적이 플레이어를 공격

위와 같은 순서로 동작한다

서로의 공격 턴에 적이 죽었다면 현재 프로세스를 종료시킨다

## 상점 프로세스 흐름

구매, 판매, 강화 중 하나의 선택지를 입력 받아 해당 프로세스로 접근한다

### 구매 프로세스

플레이어의 소지금이 사고자하는 아이템의 가격보다 많은지 체크하고

**소지금이 부족하지 않다면** → 아이템을 구매했다는 텍스트를 출력하고 아이  
템을 플레이어의 인벤토리에 추가 시킨 뒤 프로세스를 종료시킨다

**소지금이 부족하다면** → 소지금이 부족하다는 텍스트를 출력하고 프로세스  
를 종료시킨다

### 판매 프로세스

선택 아이템을 판매 수량에 맞게 소지하고 있는지 체크하고

**소지하고 있다면** → 판매 완료 텍스트를 출력하고 플레이어의 소지금을 증  
가시킨 뒤 프로세스를 종료시킨다

**소지하지 않고있다면** → 개수가 부족하다는 텍스트를 출력하고 프로세스를  
종료시킨다

### 강화 프로세스

장비 강화가 끝난 장비인지 체크

**끝났다면** 강화가 끝난 장비 텍스트 출력 후 프로세스 종료

**끝나지 않았다면** → 소지금이 강화비용보다 많은지 체크

**소지금이 부족하다면** → 소지금 부족 텍스트 출력 후 프로세스 종료

**소지금이 있다면** → 강화 - 강화 성공여부에 따른 텍스트 출력 후 프로세스  
종료

