헤더(파일) > 3개(+플레이어 렌더)

* 플레이어

[변수]

* 상태 타입 (이동 중인지 아닌지… bool/int32): int32  
  int32 State; (초기값 0 | 이동중: 1, 이동중 아님 = 0);
* 이동 (X, Y): int32  
  int32 X, Y; (초기값: 게임 매니저에게 요청)\
* 이동 속도: int32, #define(상단에 고정, 바로 고칠 수 있도록)  
  int32 Speed;
* 방향 (bool/int32): bool  
  bool Direction; (초기값: true | 오른쪽: true, 왼쪽: false)
* 점프 관련
  + 점프 중인지: bool  
    bool isJumping; (초기값: false | 점프 중: true, 점프 중 아님: false
  + 점프 최대 위치: #define(Player.h 상단에)  
    #define MAX\_PLAYER
  + 점프 현재 횟수: int32
  + 점프 최대 횟수: 2회 int32
* 죽었는지: bool

[함수]

* 게임 매니저
* 리스폰 위치(X,Y): int32
* 게임 끝났는지
* 맵
* 시작 위치(X,Y): int32
* 도착 위치(X,Y): int32
* 세이브 포인트 위치[배열] : int32
* 함정[배열]: Platform(미정)