**학번 : 18 이름 : 정민재**

* **알고리즘**
1. 맵 로딩/케릭터 좌표 구조체 생성/이동 카운트=0/
2. [출력] 배열셋팅에 맞게 맵/케릭터/골인지점 출력
3. 입력(getch)

3.1. Left/Right/Up/Down 분기

 3.1.1. [판단] 이동하려는 곳이 빈곳인가

 3.1.1.1. True

 3.1.1.1.1. [이동] 해당 위치로 이동

3.2. [판단] 골인지점

 3.2.1. True

 3.2.1.1. 게임완료

 3.2.1.2. [이동] 4.

 3.2.2. False

 3.2.2.1. [이동] 3.

1. [종료]
* **순서도**

