```
#include "DxLib.h"
  #include "Game.h"
#include "Input.h"
2
5
                 // 前回の入力キー
  int iOldKey;
   int iNowKey;
6
                 // 今回の入力キー
   int iKeyFlg;
                 // 入力キー情報
8
9 int iMouseX;
10 int iMouseY;
11
  12
13
   * キー入力取得関数
14
   **************
15 void InputKey(void) {
      // 入力キー取得
iOldKey = iNowKey;
16
17
      iNowKey = GetMouseInput();
iKeyFlg = iNowKey & ~iOldKey;
18
19
20 }
21
```