

```
1 #pragma once
2
3 // 修正箇所
4 /*****
5 ** 定数 **
6 *****/
7 const int NUM_MAX = 25;
8
9 /*****
10 ** 構造体 **
11 *****/
12 // パネル
13 struct Object {
14     int flg; // フラグ(0:表示しない,1:表示)
15     int x, y; // 座標 x,y
16     int w, h; // 幅 w 高さ h
17     int image; // 画像
18 };
19
20 /*****
21 ** 関数宣言 **
22 *****/
23
24 void Game_Initialize(); //初期化
25 void Game_Finalize(); //終了処理
26 void Game_Update(); //更新
27 void Game_Draw(); //描画
28
29 extern int EndTime; // 終了時間
30
```