

```
1 #pragma once
2 // #include "Player.h"
3
4 #define PI 3.1415926535897932384626433832795f
5 /*****
6 ** 定数 **
7 *****/
8 // 敵機の最大数
9 const int ENEMY_MAX = 40;
10 const int ENEMY_IMAGE_MAX = 2;
11
12 const int ENEMY_SHOT_MAX = 200;
13 const int ENEMY_SHOT_IMAGE_MAX = 4;
14 const int ENEMY_SHOT_SPEED = 3; // 移動速度
15 const int ENEMY_ZAKO_HIT_R = 9; // 衝突判定の半径
16 const int ENEMY_MIKO_HIT_R = 18; // 衝突判定の半径
17 const int ENEMY_ZAKO_LIFE = 5; // ライフ
18 const int ENEMY_MIKO_RED_LIFE = 60; // ライフ
19
20 /*****
21 ** 構造体 **
22 *****/
23
24 // エネミーの構造体
25 struct ENEMY {
26     bool flg; // 使用フラグ
27     int type; // タイプ
28     int img; // 画像
29     int x, y, w, h; // 座標x, y 幅w 高さh
30     int point; // スコア加算
31     int mx, my; // 移動量mx, my
32     int cnt; // 方向転換、弾生成時に使用
33     int hp; // スタミナ（何回当たって消去するか）
34     int r; // 半径r
35 };
36
37 // エネミー弾構造体
38 struct ENEMY_SHOT {
39     bool flg; // 使用フラグ
40     int img; // 画像
41     double x, y; // 座標x, y
42     int w, h; // 幅w 高さh
43     double mx, my; // 移動量mx, my
44     int r; // 半径r
45 };
46
47 };
48
49
50 extern struct ENEMY mEnemy[ENEMY_MAX];
51 extern int mImageEnemy[ENEMY_IMAGE_MAX];
52 extern int EnemyCount[ENEMY_IMAGE_MAX];
53
54 extern void Enemy_Initialize(); // 初期化
55 extern void Enemy_Finalize(); // 終了処理
56 extern void Enemy_Update(); // 更新
57 extern void Enemy_Draw(); // 描画
58
59 // エネミーの生成
60 int CreateEnemy(int type, int img, int x, int y, int w, int h, int point, int mx, int my);
```

```
61
62 void EnemyType01(ENEMY* mEnemy);           //エネミータイプ1の移動と攻撃
63 void EnemyType02(ENEMY* mEnemy);           //エネミータイプ2の移動と攻撃
64 // *** +2lines
65 void EnemyType03(ENEMY* mEnemy);           //エネミータイプ3の移動と攻撃
66 void EnemyType04(ENEMY* mEnemy);           //エネミータイプ4の移動と攻撃
67
68 //エネミー弾の生成
69 int CreateEnemyShot(double x, double y, double mx, double my);
70
71 // *** +1line
72 void CreateTargetShot(ENEMY* mEnemy);       //狙い撃ち弾
73
```