

```
1 #pragma once
2
3 #define PI 3.1415926535897932384626433832795f
4 /*****
5 ** 定数 **
6 *****/
7
8 // 画面領域の大きさ
9 const int SCREEN_WIDTH = 640;
10 const int SCREEN_HEIGHT = 480;
11 const int SCREEN_WIDTH_R = 440;
12 const int SCREEN_WIDTH_L = 10;
13
14 const int PLAYER_POS_X = (SCREEN_WIDTH - 200) / 2;
15 const int PLAYER_POS_Y = SCREEN_HEIGHT - 100;
16 const int PLAYER_WIDTH = 38;
17 const int PLAYER_HEIGHT = 48;
18 const int PLAYER_SPEED = 5;
19 const int PLAYER_HP = 5;
20 const int PLAYER_SHOT_INTERVAL = 10;
21 // *** +1line
22 const int PLAYER_HIT_R = 3; // 衝突判定の半径
23
24 const int PLAYER_SHOT_MAX = 100;
25
26 /*****
27 ** 構造体 **
28 *****/
29 // プレイヤー
30 struct PLAYER {
31     bool flg;           // 使用フラグ
32     int x, y;           // 座標x, y
33     int w, h;           // 幅w 高さh
34     double angle;       // 機体の向き
35     int count;          // 復活間隔
36     int shotCount;      // 弾間隔
37     int hp;             // 体力
38     int time;           // 経過時間
39     int score;          // スコア
40     int r;              // 半径
41 };
42
43 // プレイヤー弾
44 struct PLAYER_SHOT {
45     bool flg;           // 使用フラグ
46     int x, y;           // 座標x, y
47     int w, h;           // 幅w 高さh
48     int mx, my;         // 移動量mx, my
49     int image;          // 画像
50     int r;              // 半径
51 };
52
53 extern struct PLAYER mPlayer;
54 extern struct PLAYER_SHOT mPlayerShot[PLAYER_SHOT_MAX];
55
56 extern void Player_Initialize(); // 初期化
57 extern void Player_Finalize(); // 終了処理
58 extern void Player_Update(); // 更新
59 extern void Player_Draw(); // 描画
60
```

```
61 int MakePlayerShot() : //プレイヤー弾生成
62 void MovePlayerShot() : //プレイヤー弾移動
63 void DrawPlayerShot() : //プレイヤー弾描画
64
65
```