

```
1 #pragma once
2
3 #define PI 3.1415926535897932384626433832795f
4
5 /*****
6 ** 定数 **
7 *****/
8
9 void Game_Initialize(); //初期化
10 void Game_Finalize(); //終了処理
11 void Game_Update(); //更新
12 void Game_Draw(); //描画
13
14 void GameClear(); // ゲームクリア
15 void GameOver(void); //ゲームオーバー処理
16 void BackScroll(); // 背景描画
17
18 int Game_GetScore(); // スコアデータ取得
19 int Game_GetmGameTime(); // ゲーム時間取得
20 void Game_SetmgameStatus(int); // ゲーム状況セット
21 // *** +1line
22 void ScoreDraw();
```