

```
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
12 const int PLAYER_WIDTH = 63;
13 const int PLAYER_HEIGHT = 120;
14
15 const int PLAYER_POS_X = SCREEN_WIDTH / 2;
16 const int PLAYER_POS_Y = SCREEN_HEIGHT - 100;
17
18 const int PLAYER_SPEED = 5;
19 const int PLAYER_HP = 100;
20 const double PLAYER_FUEL = 400.0;
21
22 /*****
23 ** 構造体 **
24 *****/
25 // プレイヤー
26 struct PLAYER {
27     bool flg;           // 自車の状態フラグ
28     int x, y;           // 座標x, y
29     int w, h;           // 幅w 高さh
30     double angle;       // 機体の向き
31     int count;          // 自車表示用カウンター
32     int speed;          // 移動速度
33     int hp;             // 体力
34     double fuel;        // 燃料
35     int mileage;        // 走行距離
36 };
37
38 extern struct PLAYER mPlayer;
39
40 extern void Player_Initialize(); // 初期化
41 extern void Player_Finalize();   // 終了処理
42 extern void Player_Update();    // 更新
43 extern void Player_Draw();      // 描画
44
45
46
47
48
```