

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Input.h"
4 #include "Player.h"
5
6 /*****
7 ** 変数 **
8 *****/
9 // 自機
10 struct PLAYER mPlayer;
11
12 static int mImagePlayer; //画像ハンドル格納用変数
13
14 //初期化
15 void Player_Initialize() {
16     mImagePlayer = LoadGraph("images/pleyer.png"); //画像のロード
17
18     //// プレイヤーの初期設定
19     mPlayer.flg = true;
20     mPlayer.x = PLAYER_POS_X;
21     mPlayer.y = PLAYER_POS_Y;
22     mPlayer.w = PLAYER_WIDTH;
23     mPlayer.h = PLAYER_HEIGHT;
24     mPlayer.angle = 0.0;
25     mPlayer.count = 0;
26     mPlayer.speed = PLAYER_SPEED;
27     mPlayer.hp = PLAYER_HP;
28     mPlayer.fuel = PLAYER_FUEL;
29     mPlayer.mileage = 0;
30 }
31
32 //終了処理
33 void Player_Finalize() {
34     DeleteGraph(mImagePlayer); //画像の解放
35 }
36
37 //更新
38 void Player_Update() {
39
40     // 燃料の消費
41     mPlayer.fuel -= mPlayer.speed / 100.0;
42
43     //プレイヤー（自車）の加速・減速
44     // Aキーで加速
45     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_A && mPlayer.speed < 11) mPlayer.speed++;
46     // Xキーで減速
47     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_C && mPlayer.speed > 1) mPlayer.speed--;
48
49     //プレイヤー（自車）の左右移動
50     if (iNowKey & PAD_INPUT_LEFT) mPlayer.x -= PLAYER_SPEED;
51     if (iNowKey & PAD_INPUT_RIGHT) mPlayer.x += PLAYER_SPEED;
52
53     // 画面をはみ出さないようにする
54     if (mPlayer.x < 40) mPlayer.x = 40;
55     if (mPlayer.x > SCREEN_WIDTH - 180) mPlayer.x = SCREEN_WIDTH - 180;
56
57 }
58
59 //描画
60
```

```
61 void Player_Draw() {
62
63     // プレイヤーの表示
64     if (mPlayer.flg) { //通常が表示
65         if (iNowKey & PAD_INPUT_LEFT) {
66             DrawRotaGraph(mPlayer.x, mPlayer.y, 1.0f, -PI / 18, mImagePlayer, TRUE,
67                             FALSE);
68         }
69         else if (iNowKey & PAD_INPUT_RIGHT) {
70             DrawRotaGraph(mPlayer.x, mPlayer.y, 1.0f, PI / 18, mImagePlayer, TRUE, FALSE);
71         }
72         else {
73             DrawRotaGraph(mPlayer.x, mPlayer.y, 1.0f, 0, mImagePlayer, TRUE, FALSE);
74         }
75     }
76     else { //ぶつかったときの表示
77         if (++mPlayer.count >= 80) mPlayer.flg = true;
78         if (mPlayer.count / 5 % 2 == 0) {
79             DrawRotaGraph(mPlayer.x, mPlayer.y, 1.0f, 0, mImagePlayer, TRUE, FALSE);
80         }
81     }
82 }
```