

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Game.h"
3
4 int iOldKey;    // 前回の入力キー
5 int iNowKey;    // 今回の入力キー
6 int iKeyFlg;    // 入力キー情報
7
8 int iMouseX;
9 int iMouseY;
10
11 /*****
12  * キー入力取得関数
13  *****/
14 void InputKey(void) {
15     // 入力キー取得
16     iOldKey = iNowKey;
17     iNowKey = GetJoypadInputState(DX_INPUT_KEY_PAD1);
18     iKeyFlg = iNowKey & ~iOldKey;
19 }
20
```