

```
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 BackScrool(); //背景画像スクロール処理
15 void GameOver(void); //ゲームオーバー処理
16 void ScoreDraw(void); //スコア情報等
17
```