

```
1 #pragma once
2
3 #define PI 3.1415926535897932384626433832795f
4 /*****
5 ** 定数 **
6 *****/
7 // 敵機の最大数
8 const int ENEMY_MAX = 6;
9 const int ENEMY_IMAGE_MAX = 4;
10 const int ENEMY_CREATE_TIME = 200;
11
12 /*****
13 ** 構造体 **
14 *****/
15
16 // 敵機の構造体
17 struct ENEMY {
18     bool flg;           // 使用フラグ
19     int type;           // タイプ
20     int img;           // 画像
21     int x, y, w, h;     // 座標x, y 幅w 高さh
22     int speed;         // 移動速度
23     int point;         // スコア加算
24     int mx;
25     int cnt;
26 };
27
28
29 extern struct ENEMY mEnemy[ENEMY_MAX]; //敵車パラメータ
30 extern int mImageEnemy[ENEMY_IMAGE_MAX]; //敵車画像
31 extern int EnemyCount[ENEMY_IMAGE_MAX]; //
32
33 extern void Enemy_Initialize(); //初期化
34 extern void Enemy_Finalize(); //終了処理
35 extern void Enemy_Update(); //更新
36 extern void Enemy_Draw(); //描画
37
38 extern int CreateEnemy(); //敵車の生成
39 //extern int HitBoxPlayer(PLAYER*, ENEMY*); //当たり判定（四角）
```