

```
1  #pragma once
2
3  //構造体宣言
4  struct ObjectBall {
5      float fPosX;    //ボール座標X
6      float fPosY;    //ボール座標Y
7      float fMoveX;    //ボール移動量X
8      float fMoveY;    //ボール移動量Y
9
10     int status;      //ボールの状態 (0:移動中、1:バー接触)
11     int keep;        //ボール残数
12 };
13
14 //define宣言
15 #define Ball_PosX (320)
16 #define Ball_PosY (430)
17 #define Ball_Size (8)
18 #define Ball_Speed (4)
19
20 #define HEIGHT 10
21 #define WIDTH 16
22
23 //変数宣言
24 extern struct ObjectBall mBall; //ボールデータ構造体
25
26 //関数プロトタイプ宣言
27 extern void Ball_Initialize(); //初期化
28 extern void Ball_Finalize(); //終了処理
29 extern void Ball_Update(); //更新
30 extern void Ball_Draw(); //描画
31
32 extern void Ball_SetBallStatus(); //ボールの状態セット (0:プレイ中 1:ゲームスタート 状態)
33
```