

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