

```
1 #pragma once
2
3 //構造体宣言
4 struct ObjectPaddle {
5     int iPosX;    //パドル座標X
6 };
7
8 //define宣言
9 #define Window_Width (640) //ウィンドウ幅
10 #define Paddle_Speed (6)   //パドル移動スピード
11
12 #define Paddle_PosY (440)  //パドル高さ
13 #define Paddle_XSize (96)  //パドル幅
14 #define Paddle_YSize (12)  //パドル厚さ
15
16 //変数宣言
17 extern ObjectPaddle mPaddle; //画像ハンドル格納用変数
18
19 //関数プロトタイプ宣言
20 extern void Paddle_Initialize(); //初期化
21 extern void Paddle_Finalize();  //終了処理
22 extern void Paddle_Update();    //更新
23 extern void Paddle_Draw();      //描画
24
25 extern void HitPaddle();        //ボールとパドルの当たり判定
```