

```
1  #pragma once
2
3  //define宣言
4  #define Block_Height (10)
5  #define Block_Width (16)
6
7  #define STAGE (4)
8  #define HEIGHT (10)
9  #define WIDTH (16)
10
11 #define BCOLOR (8)
12
13 //構造体宣言
14 struct ObjectBlock { //ブロックデータ
15     int flg; //ヒットした／していない フラグ
16     int x, y; //表示作業 (x, y)
17     int w, h; //幅、高さ
18     int mx, my; //
19     int image; //ブロック画像
20     int score; //ブロックスコア
21 };
22
23 //変数宣言
24 extern struct ObjectBlock iBlock[HEIGHT][WIDTH]; //ゲーム中の個々のブロック
25
26 //関数プロトタイプ宣言
27 extern void Block_Initialize(); //初期化
28 extern void Block_StageSet(); //ブロック配置
29 extern void Block_Finalize(); //終了処理
30 extern void Block_Update(); //更新
31 extern void Block_Draw(); //描画
32
33 extern void HitBlocks(); //ブロックとボールのヒットチェック
34
```