

```
1  #pragma once
2
3  //関数プロトタイプ宣言
4  extern void Game_Initialize(); //初期化
5  extern void Game_Finalize(); //終了処理
6  extern void Game_Update(); //更新
7  extern void Game_Draw(); //描画
8
9  extern int Game_GetScore(); //ゲームスコア取得
10 extern void Game_ScoreAdd(int); //ゲームスコア加算
11 extern void Game_SetgameEndFlg(); //ゲーム終了フラグをセット
12 extern void Game_gameEndDraw(); //ゲームオーバー表示
13
```