

```
1 #pragma once
2 /*****
3 ** 定数 **
4 *****/
5 const int NUM_MAX = 25;
6
7 /*****
8 ** 構造体 **
9 *****/
10 // パネル
11 struct Object {
12     int flg; // フラグ(0:表示しない,1:表示)
13     int x, y; // 座標 x,y
14     int w, h; // 幅 w 高さ h
15     int image; // 画像
16 };
17
18
19 void Game_Initialize(); // 初期化
20 void Game_Finalize(); // 終了処理
21 void Game_Update(); // 更新
22 void Game_Draw(); // 描画
23
24 extern int EndTime;
25
```