```
#include "DxLib.h
   #include "Game.h"
#include "Input.h"
2
5
                 // 前回の入力キー
   int iOldKey;
   int iNowKey;
6
                 // 今回の入力キー
   int iKeyFlg;
                  // 入力キー情報
8
9
  int iMouseX;
  int iMouseY;
10
11
   /**************
12
13
   * キー入力取得関数
14
   **************
15
   void InputKey(void) {
16
       // 入力キー取得
iOldKey = iNowKey;
17
       iNowKey = GetMouseInput();
iKeyFlg = iNowKey & ~iOldKey;
18
19
20 }
21
```