CPlater g\_aPlayer[10];//グローバルワーク

Void main(void)

{

CPlayer aPlayer[10]; //ローカルワーク

}

どちらもデータ操作を行うのは別のクラスであり

ここで宣言する理由がない

→データ操作クラスにカプセル化

Class CDate //メニュー操作によるデータ操作クラスを作成

{

Pbblic:

Enum

{

MODE\_FINISH = 0,

MODE\_INPUT,

MODE\_OUTPUT

};

};

Void SelectMode(void);

Private:

Void Input(void;

Void Output(void)

:

CPlayer m\_aPlayer[MAX\_PLAYER]; //ワークメモリ

Int m\_nNamePlayer; //登録人数