

```

#pragma once

#include "InputControl.h"

/*****
*   マクロ定義
*****/

/*****
*   型定義
*****/

/*****
*   プロトタイプ宣言
*****/

void InputControl_Initialize(void);           // 初期化处理
void InputControl_Update(void);               // 更新処理

int GetButton(int button);                   // 押されているか判定処理
int GetButtonDown(int button);               // 押した瞬間か判定処理
int GetButtonUp(int button);                 // 離れたか判定処理

int GetExitButton(void);                     // ゲーム終了用のボタン判定処理

```