

```
#include "DxLib.h"
```

```
#include "InputControl.h"
```

```
/******
```

```
* 変数宣言
```

```
*****/
```

```
int old_button;
```

```
int now_button;
```

```
int mouse_position_x;
```

```
int mouse_position_y;
```

```
/******
```

```
* プロトタイプ宣言
```

```
*****/
```

```
/******
```

```
* 入力制御機能：初期化处理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：なし
```

```
*****/
```

```
void Input_Initialize(void)
```

```
{
```

```
    old_button = NULL;
```

```
    now_button = NULL;
```

```
    mouse_position_x = NULL;
```

```
    mouse_position_y = NULL;
```

```
}
```

```

/*****
* 入力制御機能：更新処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/

void Input_Update(void)
{
    // マウス入力情報の取得
    old_button = now_button;
    now_button = GetMouseInput();

    // マウスカーソル座標の取得
    GetMousePoint(&mouse_position_x, &mouse_position_y);
}

```

```

/*****
* 入力制御機能：ESCキー入力チェック
* 引 数：なし
* 戻り値：TRUE(入力された)、FALSE(未入力)
*****/

int Input_Escape(void)
{
    int ret = FALSE;

    //ESCキーが押されたらループから抜ける
    if (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE))

```

```

    {
        ret = TRUE;
    }

    return ret;
}

```

```

/*****

* 入力制御機能：入力情報取得処理（離れた瞬間）

* 引 数：指定するマウスのボタン

* 戻り値：TRUE(入力された)、FALSE(未入力)

*****/

```

```

int GetOldKey(int key)
{
    int ret = FALSE;

    if ((key & old_button) != FALSE)
    {
        ret = TRUE;
    }

    return ret;
}

```

```

/*****

* 入力制御機能：入力情報取得処理（押している）

* 引 数：指定するマウスのボタン

* 戻り値：TRUE(入力された)、FALSE(未入力)

```

```
*****/
```

```
int GetNowKey(int key)
```

```
{  
    int ret = FALSE;  
  
    if ((key & now_button) != FALSE)  
    {  
        ret = TRUE;  
    }  
  
    return ret;  
}
```

```
/*****
```

```
* 入力制御機能：入力情報取得処理（押した瞬間）
```

```
* 引 数：指定するマウスのボタン
```

```
* 戻り値：TRUE(入力された)、FALSE(未入力)
```

```
*****/
```

```
int GetKeyFlg(int key)
```

```
{  
    int ret = FALSE;  
    int keyflg = now_button & ~old_button;  
  
    if ((key & keyflg) != FALSE)  
    {  
        ret = TRUE;  
    }  
}
```

```
        return ret;
    }

/*****
 * 入力制御機能マウス座標取得処理
 * 引 数：なし
 * 戻り値：マウスカーソルのX座標情報
 *****/
int GetMousePositionX(void)
{
    return mouse_position_x;
}

/*****
 * 入力制御機能マウス座標取得処理
 * 引 数：なし
 * 戻り値：マウスカーソルのY座標情報
 *****/
int GetMousePositionY(void)
{
    return mouse_position_y;
}
```