

```
#pragma once
```

```
/*  
 * マクロ定義  
 */
```

```
/*  
 * 型定義  
 */
```

```
/*  
 * プロトタイプ宣言  
 */
```

```
int Block_Initialize(void);           // 初期化处理  
void Block_Update(void);              // 更新処理  
void Block_Draw(void);               // 描画処理
```

```
int Get_GenerateFlg(void);           // ブロックの生成判定処理  
int Get_Line(void);                  // 消したラインの数取得処理
```