

```
//#pragma once

//定義
//-----
enum KEY_LIST          //ゲーム内で利用するキー情報
{
    // システム キー情報
    KEY_SYS_START      //0

    // Player1 キー情報
    , KEY_P1_UP        //1
    , KEY_P1_DOWN      //2
    , KEY_P1_LEFT      //3
    , KEY_P1_RIGHT     //4
    , KEY_P1_A         //5
    , KEY_P1_B         //6

    // Player2 キー情報
    , KEY_P2_UP        //7
    , KEY_P2_DOWN      //8
    , KEY_P2_LEFT      //9
    , KEY_P2_RIGHT     //10
    , KEY_P2_A         //11
    , KEY_P2_B         //12

    , KEY_LIST_MAX     //13
};

//変数の公開
//-----
extern bool keyNew[KEY_LIST_MAX];      // 現フレームのキーの状態
extern bool keyTrgDown[KEY_LIST_MAX];  // KeyDownのトリガー状態
extern bool keyTrgUp[KEY_LIST_MAX];    // KeyUpのトリガー状態

//プロトタイプ宣言
//-----
void KeyInit(void);                    // キー情報の初期化
void CheckKeyList(void);               // キー情報の作成
```