

```
#pragma once
```

```
// スクリーンサイズ
```

```
#define SCREEN_SIZE_X 1024
```

```
#define SCREEN_SIZE_Y 640
```

```
// ゲームエリア
```

```
#define GAME_AREA_X 32
```

```
#define GAME_AREA_Y 64
```

```
// マップサイズ
```

```
#define MAP_SIZE_X 30
```

```
#define MAP_SIZE_Y 17
```

```
// ブロックサイズ
```

```
#define BLOCK_SIZE 32
```

```
// ステージファイル
```

```
#define FILE_PATH_CSV "StageData/Stage"
```

```
#define FILE_NAME_GIMMICK "GimmickChip.csv"
```

```
#define FILE_NAME_GROUND "GroundChip.csv"
```

```
#define FILE_NAME_SCORE "Score.csv"
```

```
// 方向
```

```
enum class DIR
```

```
{
```

```
    DOWN,
```

```
    LEFT,
```

```
    RIGHT,
```

```
    UP,
```

```
    MAX
```

```
};
```