

```
#include "Vector2.h"

// コンストラクタ
Vector2::Vector2()
{
    x = 0;
    y = 0;
}

// コンストラクタ
Vector2::Vector2(int vX, int vY)
{
    x = vX;
    y = vY;
}

Vector2 Vector2::Lerp(Vector2 start, Vector2 end, float t)
{
    // 線形補間
    Vector2 ret = start;
    ret.x += t * (end.x - start.x);
    ret.y += t * (end.y - start.y);
    return ret;
}
```