

```
#pragma once
#include "Vector2.h"
#include "GameCommon.h"
#include "GameScene.h"
class SceneManager;

class Box
{
public:

    // 1マスあたりの移動時間
    static constexpr float TIME_MOVE = 0.4f;

    // 状態の種類
    enum class STATE
    {
        NONE,
        IDLE,
        MOVE,
        BACK_MOVE
    };

    Box(GameScene* scene);

    void Init(Vector2 mapPos);
    void Update(void);
    void Draw(void);
    void DrawTest(void);
    void Release(void);

    // 座標の取得
    Vector2 GetPos(void);

    // 押し出し処理
    void Push(DIR dir);

    // 荷物の押し出し先の衝突判定
    bool IsPossiblePush(DIR dir);

    // 荷物置き場の上に設置されているか判定
    bool IsStayStorage(void);

    // 巻き戻し指示
    void BackMove(GameScene::History his);

private:
```

```
SceneManager* mSceneManager;
GameScene* mGameScene;

STATE mState;

int mImage;

// 現在の座標(スクリーン座標)
Vector2 mPos;

// 移動元座標
Vector2 mMvSPos;

// 移動先座標
Vector2 mMvEPos;

// 移動開始からの経過時間
float mStepMove;

// 移動方向
DIR mDir;

// 荷物置き場の上に設置されているか判定
bool mIsStayStorage;

// 操作を戻すための情報
GameScene::History mHistroy;

// 状態遷移
void ChangeState(STATE state);

};
```