

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

#define NUM_ANIM_X 3
#define NUM_ANIM_Y 4
#define IMG_SIZE 32

class Unit
{
public:

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

    // アニメーション数
    static constexpr int CNT_ANIM = 4;

    // アニメーションスピード
    static constexpr int SPEED_SLOW_ANIM = 8;

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

    // コンストラクタ
    Unit(GameScene* scene);

    // マップ座標
    void Init(Vector2 mapPos);
    void Update(void);
    void Draw(void);
    void Release(void);

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

    // 巻き戻し操作が可能か判断
    bool IsEnableBack(void);

private:
```

```
SceneManager* mSceneManager;
GameScene* mGameScene;

// 通常画像
int mImages[NUM_ANIM_Y][NUM_ANIM_X];

// 押し出し画像
int mImagesPush[NUM_ANIM_Y][NUM_ANIM_X];

// 状態
STATE mState;

// 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;

// アニメーションカウント
int mCntAnim;

// 押し出し中
bool mIsPushing;

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

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

};
```