

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

class Storage
{

public:

    Storage(GameScene* scene);

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

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

private:

    SceneManager* mSceneManager;
    GameScene* mGameScene;

    int mImage;

    // 現在の座標(スクリーン座標)
    Vector2 mPos;

};
```