

```
#include "DxLib.h"
#include "KeyCheck.h"

//変数の定義
//-----
// true : キーが押されている もしくは 状態が発生したら
bool keyOld[KEY_LIST_MAX];      // 1フレーム前のキーの状態
bool keyNew[KEY_LIST_MAX];      // 現フレームのキーの状態
bool keyTrgDown[KEY_LIST_MAX];  // KeyDownのトリガー状態
bool keyTrgUp[KEY_LIST_MAX];    // KeyUpのトリガー状態

// キー情報の初期化
void KeyInit(void)
{
    for (int k = 0; k < KEY_LIST_MAX; k++)
    {
        keyOld[k] = false;
        keyNew[k] = false;
        keyTrgDown[k] = false;
        keyTrgUp[k] = false;
    }
}

// キー情報の作成
void CheckKeyList(void)
{
    // ① 1フレーム前のデータをコピーする : keyOld
    //   その他の変数は初期化
    for (int k = 0; k < KEY_LIST_MAX; k++)
    {
        keyOld[k] = keyNew[k];
        keyNew[k] = false;
        keyTrgDown[k] = false;
        keyTrgUp[k] = false;
    }

    // ②現フレームの状態を取得し格納 : keyNew

    //システム関連
    keyNew[KEY_SYS_START] = CheckHitKey(KEY_INPUT_SPACE);

    //Player1関連
    keyNew[KEY_P1_UP] = CheckHitKey(KEY_INPUT_UP);
    keyNew[KEY_P1_DOWN] = CheckHitKey(KEY_INPUT_DOWN);
    keyNew[KEY_P1_LEFT] = CheckHitKey(KEY_INPUT_LEFT);
```

```
keyNew[KEY_P1_RIGHT] = CheckHitKey(KEY_INPUT_RIGHT);
keyNew[KEY_P1_A] = CheckHitKey(KEY_INPUT_N);
keyNew[KEY_P1_B] = CheckHitKey(KEY_INPUT_M);

//Player2関連
keyNew[KEY_P2_UP] = CheckHitKey(KEY_INPUT_W);
keyNew[KEY_P2_DOWN] = CheckHitKey(KEY_INPUT_S);
keyNew[KEY_P2_LEFT] = CheckHitKey(KEY_INPUT_A);
keyNew[KEY_P2_RIGHT] = CheckHitKey(KEY_INPUT_D);
keyNew[KEY_P2_A] = CheckHitKey(KEY_INPUT_LCONTROL);
keyNew[KEY_P2_B] = CheckHitKey(KEY_INPUT_LSHIFT);

// ③トリガーの状態をチェックし格納：keyTrgDown、keyTrgUp

for (int k = 0; k < KEY_LIST_MAX; k++)
{
    keyTrgDown[k] = keyNew[k] & ~keyOld[k];
    keyTrgUp[k] = ~keyNew[k] & keyOld[k];

    //if ((keyNew[k] == true) && (keyOld[k] == false))
    //{
    //    keyTrgDown[k] = true;
    //}
    //if ((keyNew[k] == false) && (keyOld[k] == true))
    //{
    //    keyTrgUp[k] = true;
    //}
}
}
```