

```
#pragma once

#include "Vector2D.h"

// 入力管理機能
class InputControl
{
private:
    static bool now_button[16]; // 現在フレーム入力値
    static bool old_button[16]; // 過去フレーム入力値
    static float trigger[2];    // 左右トリガー入力値
    static Vector2D stick[2];   // 左右スティック入力値

public:
    static void Update();        // 更新処理

    // ボタン入力取得処理
    static bool GetButton(int button);        // 押し続けている間
    static bool GetButtonDown(int button);    // 押した瞬間
    static bool GetButtonUp(int button);      // 離れた瞬間

    // トリガー入力取得処理
    static float GetLeftTrigger();             // 左トリガー
    static float GetRightTrigger();            // 右トリガー

    // スティック入力取得処理
    static Vector2D GetLeftStick();            // 左スティック
    static Vector2D GetRightStick();           // 右スティック

private:
    // ボタン配列範囲チェック
    static bool CheckButtonRange(int button);
};
```