

```
#pragma once

#include "../Utility/Vector2D.h"

class Enemy
{
private:
    int type;           // タイプ
    int image;          // 画像
    float speed;        // 速さ
    Vector2D location;   // 位置情報
    Vector2D box_size;   // 当たり判定の大きさ

public:
    Enemy(int type, int handle);
    ~Enemy();

    void Initialize();           // 初期化处理
    void Update(float speed);    // 更新処理
    void Draw() const;          // 描画処理
    void Finalize();             // 終了時処理

    int GetType() const;         // タイプ取得
    Vector2D GetLocation() const; // 位置情報の取得
    Vector2D GetBoxSize() const;  // 当たり判定の大きさを取得
};
```