

```
#pragma once
```

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

```
#include "Barrier.h"
```

```
class Player
```

```
{
```

```
private:
```

```
    bool is_active;           // 有効状態か？
    int image;                 // 画像データ
    Vector2D location;         // 位置座標
    Vector2D box_size;         // 当たり判定の大きさ
    float angle;               // 角度
    float speed;               // 速さ
    float hp;                  // 体力
    float fuel;                // 燃料
    int barrier_count;         // バリアの枚数
    Barrier* barrier;          // バリア
```

```
public:
```

```
    Player();
    ~Player();

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

```
public:
```

```
    void SetActive(bool flg);  // 有効フラグ設定
    void DecreaseHp(float value); // 体力減少処理
    Vector2D GetLocation() const; // 位置座標取得
    Vector2D GetBoxSize() const; // 当たり判定の大きさ取得
    float GetSpeed() const;      // 速さ取得処理
    float GetFuel() const;       // 燃料取得
    float GetHp() const;         // 体力取得
    int GetBarrierCount() const; // バリアの枚数取得
    bool IsBarrier() const;      // バリア有効か？を取得
```

```
private:
    void Movement();           // 移動処理
    void Acceleration();       // 加速処理
};
```