

```
#pragma once

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

class Barrier
{
private:
    int image;          // バリア画像
    float life_span;    // バリアの寿命

public:
    Barrier();
    ~Barrier();

    void Draw(const Vector2D& location); // 描画処理
    bool IsFinished(float speed);       // 寿命が尽きたか?
};
```