

```

#include "Enemy.h"
#include "DxLib.h"

Enemy::Enemy(int type, int handle) : type(type), image(handle), speed(0.0f),
location(0.0f), box_size(0.0f)
{

}

Enemy::~Enemy()
{

}

// 初期化处理
void Enemy::Initialize()
{
    // 出現させるx座標パターンを取得
    float random_x = (float)(GetRand(4) * 105 + 40);
    // 生成位置の設定
    location = Vector2D(random_x, -50.0f);
    // 当たり判定の設定
    box_size = Vector2D(31.0f, 60.0f);
    // 速さの設定
    speed = (float)(this->type * 2);
}

void Enemy::Update(float speed)
{
    // 位置情報に移動量を加算する
    location += Vector2D(0.0f, this->speed + speed - 6);
}

void Enemy::Draw() const
{
    // 敵画像の描画
    DrawRotaGraphF(location.x, location.y, 1.0, 0.0, image, TRUE);
}

```

```
void Enemy::Finalize()
{

}

// 敵のタイプを取得
int Enemy::GetType() const
{
    return type;
}

// 位置情報を取得
Vector2D Enemy::GetLocation() const
{
    return location;
}

// 当たり判定の大きさを取得
Vector2D Enemy::GetBoxSize() const
{
    return box_size;
}
```