

```

#pragma once

#include "Enemy.h"

//-----
// 他のファイルでも参照が必要な変数の extern宣言
//-----
extern int nowStageNo;    // 現在のステージ番号

// テスト用のキーの状態
extern int nowWKeyPress;    // 条件 1
extern int prevWKeyPress;
extern int nowLKeyPress;    // 条件 2
extern int prevLKeyPress;
extern int nowOKeyPress;    // 条件 3
extern int prevOKeyPress;

extern int nowF1KeyPress;
extern int prevF1KeyPress;
extern int nowF2KeyPress;
extern int prevF2KeyPress;

// -----
// 定数定義
// -----
const int STAGE_NUM_MAX = 5;    // 最大ステージ数

// -----
// 列挙型の定義
// -----
// ステージ終了条件種別
enum eStageExitConditionsKind {
    ESTAGE_EXIT_NON = -1,    // まだ、戦闘中
    ESTAGE_EXIT_CLEAR,    // 条件 1 : プレイヤーが勝った
    ESTAGE_EXIT_ENEMY_SHOT,    // 条件 2 : 敵弾にプレイヤーが撃たれた
    ESTAGE_EXIT_ENEMY_OCCUPATION,    // 条件 3 : 敵に最下段まで到達された

    ESTAGE_EXIT_KIND_MAX,
};

// -----
// 構造体宣言
// -----
// セーブデータ構造体
struct stSaveData {
    int pRestNum;    // プレイヤーの残機数
    int stageNo;    // ステージ番号
    int ePosXArray[ENEMY_DISP_YNUM][ENEMY_DISP_XNUM];    // 敵のX座標表示位置テーブル
    int ePosYArray[ENEMY_DISP_YNUM][ENEMY_DISP_XNUM];    // 敵のY座標表示位置テーブル
    bool eFlgArray[ENEMY_DISP_YNUM][ENEMY_DISP_XNUM];    // 敵の存在フラグテーブル

    eEnemyMoveDirection eMoveDir;    // 敵キャラの現在の移動方向
    eEnemyMoveDirection eNextMoveDir;    // 敵キャラの下移動後の移動方向
};

```

```
//-----  
// プロトタイプ宣言  
//-----  
void SceneGameNextStageInit(void);  
void SceneGameMainProc(void);  
void SceneGameUpdate(void);  
void SceneGameDraw(void);  
bool SceneGameReleaseProc(void);  
eStageExitConditionsKind StageExitConditionCheck(void);  
void SceneGameStageOccupationInit(void);  
  
bool GameDataSaveProc(void);  
bool SaveProc(void);
```