

```

#pragma once

//-----
// 定数定義
//-----
// 敵キャラ
const int ENEMY_SIZE_WID = 32;           // 敵の画像の横サイズ
const int ENEMY_SIZE_HIG = 23;          // 敵の画像の縦サイズ

// 敵キャラの画面表示関連
const int ENEMY_DISP_XNUM = 8;           // 敵キャラの横の表示個数
const int ENEMY_DISP_YNUM = 7;           // 敵キャラの縦の表示個数
const int ENEMY_DISP_ALL_NUM = ENEMY_DISP_XNUM * ENEMY_DISP_YNUM;
const int ENEMY_OCCUPATION_GO_UP_STEPS = 4;

// 敵キャラの移動関連
const int ENEMY_MOVE_INTERVAL_COUNT = 8; // 敵キャラが動くループ間隔
const int ENEMY_MOVE_X_SPEED = 4;         // 敵の横方向の移動量
const int ENEMY_MOVE_Y_SPEED = 4;         // 敵の縦方向の移動量
const int ENEMY_DISP_X_INTERVAL = 8;      // 敵キャラ同士の横の間隔
const int ENEMY_DISP_Y_INTERVAL = 4;      // 敵キャラ同士の縦の間隔

// -----
// 列挙型の定義
// -----
// 移動方向
enum eEnemyMoveDirection {
    ENEMY_DIR_NON = -1,
    ENEMY_DIR_RIGHT,           // 0 : 右方向
    ENEMY_DIR_LEFT,           // 1 : 左方向
    ENEMY_DIR_DOWN,           // 2 : 下方向
    ENEMY_DIR_MAX,
};

// 接触している端の方向
enum eEnemyHitEdgeDir {
    ENEMY_HIT_DIR_NON = -1,    // どの端にも接触していない
    ENEMY_HIT_DIR_RIGHT,      // 右端に接触
    ENEMY_HIT_DIR_LEFT,       // 左端に接触
    ENEMY_HIT_DIR_DOWN,       // 下端に接触
    ENEMY_HIT_DIR_MAX,
};

// 公開する変数を extern する
extern int enemyPosXArray[] [ENEMY_DISP_XNUM]; // 敵のX座標表示位置テーブル
extern int enemyPosYArray[] [ENEMY_DISP_XNUM]; // 敵のY座標表示位置テーブル
extern bool enemyFlgArray[] [ENEMY_DISP_XNUM]; // 敵の存在フラグテーブル
extern eEnemyMoveDirection enemyMoveDirection; // 敵キャラの現在の移動方向
extern eEnemyMoveDirection enemyNextMoveDirection; // 敵キャラの下移動後の移動方向

//-----
// プロトタイプ宣言
//-----
bool EnemySysInitProc(void);
void EnemyInitProc(void);
void EnemyMoveProc(void);
void EnemyDrawProc(void);
eEnemyHitEdgeDir CheckHitEdgeProc(void);
bool EnemyReleaseProc(void);

```