

```
#pragma once
```

```
//-----  
// 他のファイルでも参照が必要な変数の extern宣言  
//-----
```

```
extern int playerPosX;           // 自機のX座標  
extern int playerPosY;          // 自機のY座標  
extern bool playerFlg;           // 自機の表示状態管理用フラグ(true:表示、false:非表示)  
extern int playerRestPlaneNum;   // プレイヤーの現在の予備機数
```

```
//-----  
// 定数定義  
//-----
```

```
// プレイヤー
```

```
const int PLAYER_SIZE_WID = 32;   // プレイヤー画像の横サイズ  
const int PLAYER_SIZE_HIG = 19;  // プレイヤー画像の縦サイズ  
const int PLAYER_MOVE_SPEED = 6;  // プレイヤーの左右の移動速度
```

```
// プレイヤーの機数
```

```
const int PLAYER_PLANE_MAX = 5;    // プレイヤーの最大保有機数
```

```
//-----  
// プロトタイプ宣言  
//-----
```

```
bool PlayerSysInitProc(void);  
void PlayerInitProc(void);  
void PlayerMoveProc(void);  
void PlayerDrawProc(void);  
bool PlayerReleaseProc(void);
```