

```
#pragma once
```

```
//-----
```

```
// 定数定義
```

```
//-----
```

```
// プレイヤー弾
```

```
const int PLAYER_BULLET_SIZE_WID = 6;
```

```
const int PLAYER_BULLET_SIZE_HIG = 30;
```

```
const int PLAYER_BULLET_MOVE = 6;
```

```
// プレイヤー弾の画像の横サイズ
```

```
// プレイヤー弾の画像の縦サイズ
```

```
// プレイヤー弾の移動速度
```

```
//-----
```

```
// プロトタイプ宣言
```

```
//-----
```

```
bool PlayerBulletSysInitProc(void);
```

```
void PlayerBulletInitProc(void);
```

```
void PlayerBulletShotProc(void);
```

```
void PlayerBulletMove(void);
```

```
void PlayerBulletDraw(void);
```

```
bool PlayerBulletHitCheck(void);
```

```
bool PlayerBulletReleaseProc(void);
```