

```
#pragma once
```

```
//-----  
// 定数定義  
//-----
```

```
const int WINDOW_SIZE_WID = 800;           // ウィンドウの横サイズ  
const int WINDOW_SIZE_HIG = 600;           // ウィンドウの縦サイズ
```

```
//-----  
// 列挙型定数定義  
//-----
```

```
enum eSceneKind {  
    SCENE_KIND_TITLE,           // タイトルシーン  
    SCENE_KIND_GAME,           // ゲームシーン  
    SCENE_KIND_GAMEOVER,       // ゲームオーバーシーン  
  
    SCENE_KIND_MAX,  
};
```

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

```
extern eSceneKind nowScene;           // 現在のシーンの種別を格納する変数
```

```
// キーの状態
```

```
extern int nowSpaceKey;               // スペースキーの現在の状態  
extern int prevSpaceKey;              // スペースキーの直前の状態
```

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

```
bool SystemInit(void);  
void GameInit(void);  
bool Release(void);
```