

```

//-----
// インペーダーゲーム
//-----
#include <DxLib.h>
#include "main.h"
#include "Player.h"

//-----
// 変数定義
//-----
// プレイヤー
int playerImage;           // 自機の画像ハンドル番号
int playerPosX;           // 自機のX座標
int playerPosY;           // 自機のY座標
bool playerFlg;           // 自機の表示状態管理用フラグ(true:表示、false:非表示)
int playerRestPlaneNum;    // プレイヤーの現在の予備機数

/**
 *-----
 * プレイヤーの起動時のみの初期化处理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   true = 正常終了 / false = エラー終了
 *-----
 */
bool PlayerSysInitProc(void)
{
    // プレイヤー画像の読み込み
    playerImage = LoadGraph("image/player.png");
    if (playerImage == -1) return false;

    return true;
}

/**
 *-----
 * プレイヤー情報の初期化处理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   無し
 *-----
 */
void PlayerInitProc(void)
{
    playerPosX = WINDOW_SIZE_WID / 2 - PLAYER_SIZE_WID / 2;           // ウィンドウの中央X座標
    playerPosY = WINDOW_SIZE_HIG - PLAYER_SIZE_HIG;
    playerRestPlaneNum = PLAYER_PLANE_MAX;
    playerFlg = true;
}

```

```

/**
*-----
* プレイヤーの移動処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   無し
*-----
*/
void PlayerMoveProc(void)
{
    if (playerFlg == true) {
        // 右キーが押されたか
        if (CheckHitKey(KEY_INPUT_RIGHT) == 1) {
            playerPosX += PLAYER_MOVE_SPEED;           // 右に移動
        }
        // 左キーが押されたか
        if (CheckHitKey(KEY_INPUT_LEFT) == 1) {
            playerPosX -= PLAYER_MOVE_SPEED;           // 左に移動
        }

        // プレイヤーがウィンドウ外に飛び出していないかのチェック
        // 左端のチェック
        if (playerPosX < 0) playerPosX = 0;
        // 右端のチェック
        if (playerPosX > (WINDOW_SIZE_WID - PLAYER_SIZE_WID)) playerPosX = (WINDOW_SIZE_WID - PLAYER_SIZE_WID);
    }
}

/**
*-----
* プレイヤーの描画処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   無し
*-----
*/
void PlayerDrawProc(void)
{
    if (playerFlg) {
        DrawGraph(playerPosX, playerPosY, playerImage, true);
    }
}

/**
*-----
* プレイヤーの解放処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   true = 正常終了 / false = エラー終了
*-----
*/
bool PlayerReleaseProc(void)
{
    if (DeleteGraph(playerImage) == -1) return false;

    return true;
}

```