

```
#pragma once
```

```
//-----  
// 定数定義  
//-----
```

```
// 敵の弾
```

```
const int ENEMY_BULLET_MOVE = 3;           // 敵弾の移動量  
const int ENEMY_BULLET_SIZE_WID = 16;      // 敵弾の画像の幅  
const int ENEMY_BULLET_SIZE_HIG = 25;      // 敵弾の画像の高さ  
const int ENEMY_BULLET_RAND_MAX = 99;  
const int ENEMY_BULLET_SHOT_RAND_VALUE = 3;
```

```
//-----  
// 構造体の宣言  
//-----
```

```
struct position {  
    int x;           // X座標  
    int y;           // Y座標  
};
```

```
struct dispData {  
    position pos;     // 弾の座標  
    bool flag;        // 表示フラグ(true = 表示中 / false = 非表示)  
};
```

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

```
bool EnemyShotSysInit(void);  
void EnemyShotInitProc(void);  
void EnemyBulletShotProc(void);  
void EnemyBulletMove(void);  
void EnemyBulletDraw(void);  
bool EnemyBulletHitCheck(void);  
bool EnemyBulletReleaseProc(void);
```