|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 仕様書 | | 画像の追加 | | |
| 種類 | 追加と編集 | | 作成者 | たかなし |
| 日付 | 2014/7/21 | |

**1　内容**

　DXライブラリの機能で画像を扱う時の画像ハンドルを保持する方法について、

　本プロジェクトにおける管理の方法を説明する。

**2　予備知識・手順**

2. 1　画像のフォルダ分けについて

今回のプロジェクトは、画像を以下のように複数の構造体に分け、そのいずれかにハンドルを持たせている。

IMAGE\_WINDOW構造体　：　ウィンドウに使う画像のハンドルを保持する構造体。

IMAGE\_CHARS構造体　：　文字画像・情報関係の画像のハンドルを保持する構造体。

IMAGE\_ILLUST構造体　：　イラスト関連の画像のハンドルを保持する構造体。

IMAGE\_ENEMY構造体　：　敵の画像を保持する構造体。

IMAGE\_ICON\_構造体　：　状態異常アイコンなど、小さめの画像を保持する構造体。

　　　　　　　　　　　　　アンダーバーがついているのは、IMAGE\_ICON\_が

　　　　　　　　　　　　　既にWindowsで定義されているため。

IMAGE\_BG構造体　：　背景画像の構造体。

IMAGE\_EFFECT構造体　：　エフェクトに関する画像の構造体。

以下のフォルダにあてはまらないものがある場合、相談の上追加しても良い。