

ゲームプログラミング

基礎編 - 第7回 GameFunc.cppの作成

ゲームを処理する関数を定義するGameFunc.cppと、そのヘッダファイルGameFunc.hを作成します。

課題

「基礎編 - 第4回」で作成したプロジェクトを開き、足りない部分を補いながらGameFunc.cppとGameFunc.hを作成し、プロジェクトに追加しましょう。

GameFunc.cppは、ゲームを処理するための関数本体を定義します。今回はゲームで必要になる資源を初期化するInitGame関数と、ゲームで使用した資源を解放するReleaseGame関数を作成します。

- GameFunc.cpp -

```
/*
=====
                        ゲームプログラミング
    Programmed by Hibikino software. Copyright (c) 2003 Hibikino software. All rights reserved.
=====
【対象OS】
    Microsoft Windows98/2000以降
【コンパイラ】
    Microsoft VisualC++ 6.0J ServicePack5
【プログラム】
    GameFunc.cpp
        ゲーム関数
【履歴】
    * Version    0.00    2003/04/dd hh:mm:ss 初版
=====
*/
/*****
/*
                        インクルードファイル
*****/
#include "GameFunc.h"
/*****
/*
                        スタティックライブラリ
*****/
/*****
/*
                        列挙体定義
*****/
/*****
/*
                        構造体定義
*****/
/*****
/*
                        定 数
*****/
/*****
/*
                        外部参照変数
*****/
/*****
/*
                        外部公開変数
*****/
/*****
```

```

/*****
/*                                     グローバル変数                                     */
/*****

/*****
/*                                     プロトタイプ(プライベート)                                     */
/*****

/*****
/*                                     ゲーム初期化                                     */
/*****
bool InitGame(const HINSTANCE hInstance, const HWND hWnd)
{
    return true;
}

/*****
/*                                     ゲーム解放                                     */
/*****
void ReleaseGame()
{
}

```

GameFunc.hは、GameFunc.cppと対になるヘッダファイルです。GameFunc.cppで定義した関数を呼び出すために必要な情報(プロトタイプ宣言など)を記述します。このようにしておくと、GameFunc.cppで定義した関数はGameFunc.hをインクルードするだけでどのソースファイルからでも呼び出すことができます。

- GameFunc.h -

```

/*
=====
                        ゲームプログラミング
Programmed by Hibikino software. Copyright (c) 2003 Hibikino software. All rights reserved.
=====

【対象OS】
    Microsoft Windows98/2000以降

【コンパイラ】
    Microsoft VisualC++ 6.0J ServicePack5

【プログラム】
    GameFunc.h
        ゲーム関数ヘッダ

【履歴】
    * Version      0.00      2003/04/dd hh:mm:ss 初版

*/

??????? ????

/*****
/*                                     インクルードファイル                                     */
/*****
????????? <?????????.?>

/*****
/*                                     プロトタイプ                                     */
/*****

```

GameFunc関数解説

InitGame関数

- 説明 -

InitGame関数は、ゲームで使用する資源(DirectX)などの初期化処理を行います。

- パラメータ -

HINSTANCE hInstance...アプリケーションインスタンスのハンドル。

HWND hWnd...ウィンドウのハンドル。

これら2つのパラメータは、DirectXの初期化で必要になる場合があります。

- 戻り値 -

すべての初期化処理に成功した場合はtrue、それ以外はfalseを返します。

ReleaseGame関数

- 説明 -

ReleaseGame関数は、ゲームで使用した資源(DirectX)などの解放処理を行います。

- パラメータ -

なし

- 戻り値 -

なし

GameFunc.cppとGameFunc.hが完成したら、「ゲーム初期化処理」と「ゲーム解放処理」を行うように、あるソースファイルに変更を加えます。以下の - 追加 1 - と - 追加 2 - を適切な場所に追加しましょう。

- 追加 1 -

```
// ゲーム初期化
if(false == InitGame(hInstance, hWnd)) {
    ReleaseApp(hWnd);
    return false;
}
```

- 追加 2 -

```
ReleaseGame(); // ゲーム解放処理
```