


```

/*****
/*          スタティックライブラリ          */
/*****

/*****
/*          定      数          */
/*****

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

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

/*****
/*          DirectInput初期化          */
/*****
bool DIInit(const HINSTANCE hInstance, const HWND hWnd)
{
    DIRelease();

    return true;
}

/*****
/*          DirectInput解放          */
/*****
void DIRelease()
{
}

```

- DIUtils.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】
    DIUtils.h
        DirectInputユーティリティヘッダ

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

#pragma once

/*****
/*          インクルードファイル          */
/*****

/*****
/*          列挙体定義          */
/*****

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

```

DIUtils関数解説

DIInit関数

- 説明 -
DIInit関数は、DirectInputの初期化処理を行い、DirectInputを使用できるようにします。
- 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、DirectInputの初期化に必要です。
- 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。

DIRelease関数

- 説明 -
DIRelease関数は、DirectInputが確保した資源をすべて解放します。
- パラメータ -
なし
- 戻り値 -
なし

DIUtils.cppとDIUtils.hが完成したら、「DirectInputの初期化」と「DirectInputの解放」を行うように(これらの関数が呼び出されるように)、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 -

```
if(false == DIInit(hInstance, hWnd))  
    return false;
```
- 追加2 -

```
DIRelease();
```