

```

/*****
/**          キー・マトリクス入力（プログラム例）          /**
/**          MatrixKeyBoard.h          /**
*****/

#ifdef INCLUDED_MATRIXKEYIN_H
#define INCLUDED_MATRIXKEYIN_H

#include "typedefine.h"
// ↓以下の型宣言は"typedefine.h"内に置くこと
typedef unsigned int UINT;
typedef unsigned char BYTE;
typedef unsigned short WORD;
typedef unsigned long DWORD;
typedef int BOOL;
#define FALSE (0)
#define TRUE (1)
// ↑ここまで

/*****
/*          キーコードテーブル          */
*****/
/* 注意 : (1)下記のキー名称KEY_xxは例です。わかりやすい名称に変えてください。 */
/*       : (2)下記のキーコード('A' ~ 'Z', '0' ~ '5') は例です。KEY_xxに対する */
/*       :  適当なコードを設定してください。ただし、0x00は設定不可です。 */

/* Scan Line : 0行目 */
#define KEY_00 'A' /* b0:'A' */
#define KEY_01 'B' /* b1:'B' */
#define KEY_02 'C' /* b2:'C' */
#define KEY_03 'D' /* b3:'D' */
#define KEY_04 'E' /* b4:'E' */
#define KEY_05 'F' /* b5:'F' */
#define KEY_06 'G' /* b6:'G' */
#define KEY_07 'H' /* b7:'H' */
/* Scan Line : 1行目 */
#define KEY_10 'I' /* b0:'I' */
#define KEY_11 'J' /* b1:'J' */
#define KEY_12 'K' /* b2:'K' */
#define KEY_13 'L' /* b3:'L' */
#define KEY_14 'M' /* b4:'M' */
#define KEY_15 'N' /* b5:'N' */
#define KEY_16 'O' /* b6:'O' */
#define KEY_17 'P' /* b7:'P' */
/* Scan Line : 2行目 */
#define KEY_20 'Q' /* b0:'Q' */
#define KEY_21 'R' /* b1:'R' */
#define KEY_22 'S' /* b2:'S' */
#define KEY_23 'T' /* b3:'T' */
#define KEY_24 'U' /* b4:'U' */
#define KEY_25 'V' /* b5:'V' */
#define KEY_26 'W' /* b6:'W' */
#define KEY_27 'X' /* b7:'X' */
/* Scan Line : 3行目 */
#define KEY_30 'Y' /* b0:'Y' */
#define KEY_31 'Z' /* b1:'Z' */
#define KEY_32 '0' /* b2:'0' */
#define KEY_33 '1' /* b3:'1' */
#define KEY_34 '2' /* b4:'2' */
#define KEY_35 '3' /* b5:'3' */
#define KEY_36 '4' /* b6:'4' */
#define KEY_37 '5' /* b7:'5' */

/* 関数プロトタイプ *****/

void Init_Keyin(void);
BOOL Get_Key(BYTE* pbyKey);
BYTE Check_Key(void);

#endif /* INCLUDED_MATRIXKEYIN_H */

```