

```
1 #include "Game.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4
5 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
6
7 //初期化
8 void Game_Initialize() {
9     mImageHandle = LoadGraph(TEXT("images/Scene_Game.png"));    //画像のロード
10 }
11
12 //終了処理
13 void Game_Finalize() {
14     DeleteGraph(mImageHandle);    //画像の解放
15 }
16
17 //更新
18 void Game_Update() {
19     if (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0) { //Escキーが押されていたら
20         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニューに変更
21     }
22 }
23
24 //描画
25 void Game_Draw() {
26     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
27     DrawString(20, 380, TEXT("ゲーム画面です。"), GetColor(136, 136, 255));
28     DrawString(20, 400, TEXT("Escキーを押すとメニュー画面に戻ります。"), GetColor(136,
29     136, 255));
30 }
31
```