

```
1 #include "Menu.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 Menu_Initialize() {
9     mImageHandle = LoadGraph(TEXT("images/Scene_Menu.png"));    //画像のロード
10 }
11
12 //終了処理
13 void Menu_Finalize() {
14     DeleteGraph(mImageHandle);    //画像の解放
15 }
16
17 //更新
18 void Menu_Update() {
19     if (CheckHitKey(KEY_INPUT_G) != 0) { //Gキーが押されていたら
20         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Game); //シーンをゲーム画面に変更
21     }
22     if (CheckHitKey(KEY_INPUT_C) != 0) { //Cキーが押されていたら
23         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Config); //シーンを設定画面に変更
24     }
25 }
26
27 //描画
28 void Menu_Draw() {
29     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
30     DrawString(20, 380, TEXT("メニュー画面です。"), GetColor(136, 136, 255));
31     DrawString(20, 400, TEXT("Gキーを押すとゲーム画面に進みます。"), GetColor(136, 136, 255));
32     DrawString(20, 420, TEXT("Cキーを押すと 設定画面に進みます。"), GetColor(136, 136, 255));
33 }
34
```