

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Game.h"
3 #include "Menu.h"
4 #include "SceneMgr.h"
5
6 static eScene mScene = eScene_Menu; //シーン管理変数
7 static eScene mNextScene = eScene_None; //次のシーン管理変数
8
9 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene); //指定モジュールを初期化する
10 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene); //指定モジュールの終了処理を行う
11
12 //初期化
13 void SceneMgr_Initialize() {
14     SceneMgr_InitializeModule(mScene);
15 }
16
17 //終了処理
18 void SceneMgr_Finalize() {
19     SceneMgr_FinalizeModule(mScene);
20 }
21
22 //更新
23 void SceneMgr_Update() {
24     if (mNextScene != eScene_None) { //次のシーンがセットされていたら
25         SceneMgr_FinalizeModule(mScene); //現在のシーンの終了処理を実行
26         mScene = mNextScene; //次のシーンを現在のシーンセット
27         mNextScene = eScene_None; //次のシーン情報をクリア
28         SceneMgr_InitializeModule(mScene); //現在のシーンを初期化
29     }
30     switch (mScene) { //シーンによって処理を分岐
31     case eScene_Menu: //現在の画面がメニューなら
32         Menu_Update(); //メニュー画面の更新処理をする
33         break; //以下略
34     case eScene_Game:
35         Game_Update();
36         break;
37     }
38 }
39
40 //描画
41 void SceneMgr_Draw() {
42     switch (mScene) { //シーンによって処理を分岐
43     case eScene_Menu: //現在の画面がメニュー画面なら
44         Menu_Draw(); //メニュー画面の描画処理をする
45         break; //以下略
46     case eScene_Game:
47         Game_Draw();
48         break;
49     }
50 }
51
52 // 引数 nextScene にシーンを変更する
53 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
54     mNextScene = NextScene; //次のシーンをセットする
55 }
56
57 // 引数sceneモジュールを初期化する
58 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
59     switch (scene) { //シーンによって処理を分岐
60     case eScene_Menu: //指定画面がメニュー画面なら
```

```
61     Menu_Initialize(); //メニュー画面の初期化処理をする
62     break; //以下略
63     case eScene_Game:
64         Game_Initialize();
65         break;
66     }
67 }
68
69 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
70 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
71     switch(scene) { //シーンによって処理を分岐
72         case eScene_Menu: //指定画面がメニュー画面なら
73             Menu_Finalize(); //メニュー画面の終了処理処理をする
74             break; //以下略
75         case eScene_Game:
76             Game_Finalize();
77             break;
78     }
79 }
80
```