

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

```
61 }
62
63 // 引数 nextScene にシーンを変更する
64 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
65     mNextScene = NextScene;    //次のシーンをセットする
66 }
67
68 // 引数sceneモジュールを初期化する
69 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene){
70     switch(scene){             //シーンによって処理を分岐
71     case eScene_Menu:          //指定画面がメニュー画面なら
72         Menu_Initialize();    //メニュー画面の初期化処理をする
73         break;//以下略
74     case eScene_Game:
75         Game_Initialize();
76         break;
77     // 修正箇所
78     case eScene_Clear:
79         Clear_Initialize();
80         break;
81     }
82 }
83
84 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
85 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene){
86     switch(scene){             //シーンによって処理を分岐
87     case eScene_Menu:          //指定画面がメニュー画面なら
88         Menu_Finalize();    //メニュー画面の終了処理処理をする
89         break;//以下略
90     case eScene_Game:
91         Game_Finalize();
92         break;
93     // 修正箇所
94     case eScene_Clear:
95         Clear_Finalize();
96         break;
97     }
98 }
99 }
100
```