

```
1 #include "Clear.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4 #include "Input.h"
5 #include "Game.h"
6
7 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
8
9 //初期化
10 void Clear_Initialize() {
11     mImageHandle = LoadGraph(TEXT("images/Scene_clear.png")); //画像のロード
12 }
13
14 //終了処理
15 void Clear_Finalize() {
16     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
17 }
18
19 //更新
20 void Clear_Update() {
21     if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_RIGHT) {
22         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニュー画面に変更
23     }
24 }
25
26 }
27
28 //描画
29 void Clear_Draw() {
30     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
31 }
32
33 }
34
35
```