

```
1 #include "Game.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4
5
6 // 修正箇所
7 /**
8   グローバル変数
9  ***/
10 int EndTime;
11
12
13
14 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
15
16 //初期化
17 void Game_Initialize() {
18     mImageHandle = LoadGraph(TEXT("images/Scene_Game.png"));    //画像のロード
19 }
20
21 //終了処理
22 void Game_Finalize() {
23     DeleteGraph(mImageHandle);    //画像の解放
24 }
25
26 //更新
27 void Game_Update() {
28     if (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0) { //Escキーが押されていたら
29         // 修正箇所
30         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Clear); //シーンをゲーム画面に変更
31     }
32 }
33
34 //描画
35 void Game_Draw() {
36     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
37     DrawString(20, 380, TEXT("ゲーム画面です。"), GetColor(136, 136, 255));
38     DrawString(20, 400, TEXT("Escキーを押すとメニュー画面に戻ります。"), GetColor(136,
39
40 }
41
```