

```
1  #include "Game.h"
2  #include "SceneMgr.h"
3  #include "DxLib.h"
4  // 修正箇所
5  #include "Input.h"
6
7
8  /**
9   グローバル変数
10  */
11
12  struct Object Nums[NUM_MAX]; // ナンバー
13  int NumsImage[NUM_MAX]; // ナンバー画像 (格納用配列)
14
15  // 修正箇所
16  int AnswerNum; // 答えの番号
17  int EndTime; // 終了タイム
18  static int mImageHandle; // 画像ハンドル格納用変数
19
20  // 初期化
21  void Game_Initialize() {
22      mImageHandle = LoadGraph(TEXT("images/Scene_Game.png")); // 画像のロード
23      LoadDivGraph("images/num.png", 25, 5, 5, 80, 80, NumsImage); // ナンバー画像
24
25      for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
26          Nums[i].flg = 1;
27          Nums[i].x = 170 + (i % 5) * 82;
28          Nums[i].y = 40 + i / 5 * 82;
29          Nums[i].w = 80;
30          Nums[i].h = 80;
31          Nums[i].image = i;
32      }
33
34  // 修正箇所
35      AnswerNum = 0;
36  }
37
38  // 終了処理
39  void Game_Finalize() {
40      DeleteGraph(mImageHandle); // 画像の解放
41  }
42
43  // 更新
44  void Game_Update() {
45      if (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0) { // Escキーが押されていたら
46          SceneMgr_ChangeScene(eScene_Clear); // シーンをゲーム画面に変更
47      }
48  }
49
50  // 修正箇所
51  if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_LEFT) { // パネルクリック
52      int sx1, sx2, sy1, sy2;
53      // マウスの位置を取得
54      GetMousePoint(&iMouseX, &iMouseY);
55      for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
56          sx1 = Nums[i].x;
57          sx2 = sx1 + Nums[i].w;
58          sy1 = Nums[i].y;
59          sy2 = sy1 + Nums[i].h;
60          if (sx1 <= iMouseX && sx2 >= iMouseX && sy1 <= iMouseY && sy2 >= iMouseY) {
```

```
61         if (Nums[i].flg == 1 && Nums[i].image == AnswerNum) {
62             if (++AnswerNum == NUM_MAX) {
63                 SceneMgr_ChangeScene(eScene_Clear); //シーンをゲーム画面に変更
64             }
65             Nums[i].flg = 0;
66         }
67     }
68 }
69 }
70 }
71
72 //描画
73 void Game_Draw() {
74     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
75
76     for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
77         if (Nums[i].flg == 1) {
78             DrawGraph(Nums[i].x, Nums[i].y, NumsImage[Nums[i].image], TRUE); //ナンバーを 描画
79         }
80     } // 修正箇所
81     else {
82         DrawBox(Nums[i].x, Nums[i].y, Nums[i].x + Nums[i].w, Nums[i].y + Nums[i].h, 0xff0000, TRUE);
83         //画像を消す
84     }
85 }
86 }
87
```