

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

```
61     if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_LEFT) { //パネルクリック
62         int sx1, sx2, sy1, sy2;
63         // マウスの位置を取得
64         GetMousePoint(&iMouseX, &iMouseY);
65         for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
66             sx1 = Nums[i].x;
67             sx2 = sx1 + Nums[i].w;
68             sy1 = Nums[i].y;
69             sy2 = sy1 + Nums[i].h;
70             if (sx1 <= iMouseX && sx2 >= iMouseX && sy1 <= iMouseY && sy2 >= iMouseY) {
71                 if (Nums[i].flg == 1 && Nums[i].image == AnswerNum) {
72                     if (++AnswerNum == NUM_MAX) {
73                         SceneManager_ChangeScene(eScene_Clear); //シーンをゲーム画面に変更
74                     }
75                     Nums[i].flg = 0;
76                 }
77             }
78         }
79     }
80 }
81
82 //描画
83 void Game_Draw() {
84     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
85
86     // 修正箇所
87     SetFontSize(36);
88     EndTime = GetNowCount() - StartTime;
89     DrawFormatString(20, 240, 0x00FF00, "%2d.%03d", EndTime / 1000, EndTime % 1000);
90
91     for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
92         if (Nums[i].flg == 1) {
93             DrawGraph(Nums[i].x, Nums[i].y, NumsImage[Nums[i].image], TRUE); //ナンバーを
94             描画
95         }
96         else {
97             DrawBox(Nums[i].x, Nums[i].y, Nums[i].x + Nums[i].w, Nums[i].y + Nums[i].h,
98                 0xff0000, TRUE);
99             //画像を消す
100         }
101     }
102 }
```