

```
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 //描画
27 void Clear_Draw() {
28     // 修正箇所
29     static int WaitTime;
30
31     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
32
33     // 修正箇所
34     SetFontSize(100);
35     DrawFormatString(160, 200, 0x00FF00, "%2d.%03d", EndTime / 1000, EndTime % 1000);
36
37     //文字の点滅
38     if (++WaitTime < 30) {
39         SetFontSize(20);
40         DrawString(180, 450, "ー 右クリックでタイトル ー", 0xFF0000);
41     }
42     else if (WaitTime > 60) {
43         WaitTime = 0;
44     }
45 }
46
47
```