

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Menu.h"
4 #include "Input.h"
5
6 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
7 static int mImageSelect; //画像ハンドル格納用変数
8 static int MenuNumber = 0; //メニューカーソル管理用変数
9
10 static int mSoundsSelect; //音ファイル格納用変数
11 static int mSoundsMove; //音ファイル格納用変数
12
13
14 //初期化
15 void Menu_Initialize() {
16     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Menu.png"); //画像のロード
17     mImageSelect = LoadGraph("images/select.png"); //画像のロード
18
19     mSoundsSelect = LoadSoundMem("sounds/tm2_power000.wav"); //決定音のロード
20     mSoundsMove = LoadSoundMem("sounds/botan.wav"); //移動音のロード
21
22     // BGM再生
23     PlayMusic("sounds/yamiyouen.mp3", DX_PLAYTYPE_LOOP);
24 }
25
26 //終了処理
27 void Menu_Finalize() {
28     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
29     DeleteGraph(mImageSelect); //画像の解放
30
31     StopSoundMem(mSoundsSelect); //画像の解放
32     StopSoundMem(mSoundsMove); //画像の解放
33
34     // BGM停止
35     StopMusic();
36 }
37 }
38
39 //更新
40 void Menu_Update() {
41     //メニューカーソル移動処理
42     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_DOWN) {
43         PlaySoundMem(mSoundsMove, DX_PLAYTYPE_BACK);
44         if (++MenuNumber > 2) MenuNumber = 0;
45     }
46     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_UP) {
47         PlaySoundMem(mSoundsMove, DX_PLAYTYPE_BACK);
48         if (--MenuNumber < 0) MenuNumber = 2;
49     }
50
51     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_1) { //Zキーが押されていたら
52         PlaySoundMem(mSoundsSelect, DX_PLAYTYPE_BACK);
53         WaitTimer(500);
54         switch (MenuNumber) { //シーンによって処理を分岐
55             case 0: //現在の画面がメニューなら
56                 SceneMgr_ChangeScene(eScene_Game); //シーンをゲーム画面に変更
57                 break;
58             case 1:
59                 break;
60             case 2:
```

```
61         SceneMgr_ChangeScene(eScene_End); //シーンをゲーム画面に変更
62         break;
63     }
64 }
65 }
66
67 }
68
69 //描画
70 void Menu_Draw() {
71     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
72
73     // メニューカーソル
74     DrawRotaGraph(340, 230 + MenuNumber * 67, 1.0f, 1.0f, mImageSelect, TRUE);
75
76 }
77
```