

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Input.h"
4 #include "Game.h"
5 #include "Player.h"
6 #include "Enemy.h"
7
8
9 /*****
10 ** Game.cpp内変数 **
11 *****/
12 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
13
14 static int gameScore; //ゲームスコア
15 static int mGameTime; //ゲーム経過時間
16
17
18 /*****
19 * ゲーム 初期化
20 * 引 数: なし
21 * 戻り値: なし
22 *****/
23 void Game_Initialize() {
24     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Game.png"); //画像のロード
25
26     // ゲーム中BGM再生
27     PlayMusic("sounds/yukinagori.mp3", DX_PLAYTYPE_LOOP);
28
29     Player_Initialize();
30     Enemy_Initialize();
31
32     mGameTime = 0;
33 }
34
35
36 /*****
37 * ゲーム 終了処理
38 * 引 数: なし
39 * 戻り値: なし
40 *****/
41 void Game_Finalize() {
42     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
43
44     // ゲーム中BGM停止
45     StopMusic();
46
47     Player_Finalize();
48     Enemy_Finalize();
49 }
50
51
52
53 /*****
54 * ゲーム 更新
55 * 引 数: なし
56 * 戻り値: なし
57 *****/
58 void Game_Update() {
59     //YボタンまたはESCボタンでメニューに戻る
60     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_4 || (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0)) {
```

```

61     SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニューに変更
62 }
63
64 Player_Update();
65 Enemy_Update();
66
67 mGameTime++;
68
69 // 敵の出現 (そのうち関数化予定)
70 if (mGameTime < 100);
71 else if (mGameTime < 325) {
72     if (mGameTime % 25 == 0) {
73         // ザコ (青) 左側出現 下へ移動 ⇒ 左下へ移動
74         CreateEnemy(1, 0, 180, -10, 30, 30, 10, 0, 2);
75         // ザコ (青) 右側出現 下へ移動 ⇒ 右下へ移動
76         CreateEnemy(2, 0, 280, -10, 30, 30, 10, 0, 2);
77     }
78 }
79 // *** +13lines
80 else if (mGameTime < 400);
81 else if (mGameTime < 600) {
82     if (mGameTime % 25 == 0) {
83         // ザコ (赤) 左側出現 下へ移動 ⇒ 右下へ移動
84         CreateEnemy(3, 1, 100, -10, 30, 30, 10, 0, 2);
85     }
86 }
87 else if (mGameTime < 800) {
88     if (mGameTime % 25 == 0) {
89         // ザコ (赤) 右側出現 下へ移動 ⇒ 左下へ移動
90         CreateEnemy(4, 1, 360, -10, 30, 30, 10, 0, 2);
91     }
92 }
93 }
94 }
95
96
97 /*****
98 * ゲーム 描画処理
99 * 引 数: なし
100 * 戻り値: なし
101 *****/
102 void Game_Draw() {
103
104     Player_Draw();
105     Enemy_Draw();
106
107     // ゲーム画面 (フレーム描画)
108     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, TRUE);
109 }
110
111
112 /*****
113 * ゲームオーバー処理
114 * 引 数: なし
115 * 戻り値: なし
116 *****/
117 void GameOver(void)
118 {
119     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_2) { //Xキーが押されていたら
120         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをゲーム画面に変更

```

```
121     }
122
123     DrawString(150, 450, "---- Xキーを押してタイトルへ戻る ----", 0xffffffff, 0);
124
125 }
126
127 /*****
128  * ゲームスコア取得
129  * 引 数: なし
130  * 戻り値: gaemScore
131  *****/
132 int Game_GetScore() {
133     //デバッグ用
134     gameScore = 50;
135     return gameScore;
136 }
137
138 /*****
139  * ゲーム時間取得
140  * 引 数: なし
141  * 戻り値: mGameTime
142  *****/
143 int Game_GetmGameTime() {
144     return mGameTime;
145 }
146
```