

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Game.h"
3 #include "Rank.h"
4 #include "Menu.h"
5 #include "End.h"
6 #include "SceneMgr.h"
7
8 static eScene mScene      = eScene_Menu;    //シーン管理変数
9 static eScene mNextScene = eScene_None;    //次のシーン管理変数
10
11 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene); //指定モジュールを初期化する
12 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene); //指定モジュールの終了処理を行う
13
14
15 /*****
16 * シーンマネージャー 初期化
17 * 引 数: なし
18 * 戻り値: なし
19 *****/
20 void SceneMgr_Initialize() {
21     SceneMgr_InitializeModule(mScene);
22 }
23
24
25 /*****
26 * シーンマネージャー 終了処理
27 * 引 数: なし
28 * 戻り値: なし
29 *****/
30 void SceneMgr_Finalize() {
31     SceneMgr_FinalizeModule(mScene);
32 }
33
34
35 /*****
36 * シーンマネージャー 更新
37 * 引 数: なし
38 * 戻り値: なし
39 *****/
40 void SceneMgr_Update() {
41     if(mNextScene != eScene_None) { //次のシーンがセットされていたら
42         SceneMgr_FinalizeModule(mScene); //現在のシーンの終了処理を実行
43         mScene = mNextScene; //次のシーンを現在のシーンセット
44         mNextScene = eScene_None; //次のシーン情報をクリア
45         SceneMgr_InitializeModule(mScene); //現在のシーンを初期化
46     }
47     switch(mScene) { //シーンによって処理を分岐
48     case eScene_Menu: //現在の画面がメニューなら
49         Menu_Update(); //メニュー画面の更新処理をする
50         break;
51     case eScene_Game:
52         Game_Update();
53         break;
54     case eScene_Rank:
55         Rank_Update();
56         break;
57     case eScene_RankInput:
58         break;
59     }
60 }
```

```
61
62
63 /*****
64 * シーンマネージャー 描画処理
65 * 引 数：なし
66 * 戻り値：なし
67 *****/
68 void SceneMgr_Draw() {
69     switch(mScene) {          //シーンによって処理を分岐
70     case eScene_Menu:        //現在の画面がメニュー画面なら
71         Menu_Draw();        //メニュー画面の描画処理をする
72         break;              //以下略
73     case eScene_Game:
74         Game_Draw();
75         break;
76     case eScene_Rank:
77         Rank_Draw();
78         break;
79     case eScene_RankInput:
80         Rank_Input();
81         break;
82     case eScene_End:
83         End_Draw();
84         break;
85     }
86 }
87
88
89 /*****
90 * シーンの変更処理
91 * 引 数：NextScene
92 * 戻り値：なし
93 *****/
94 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
95     mNextScene = NextScene;    //次のシーンをセットする
96 }
97
98
99 /*****
100 * メニューで“ゲームエンド”が選択されたかどうかを返す
101 * 引 数：なし
102 * 戻り値：1 or 0
103 *****/
104 int SceneMgr_GameEnd_Status() {
105     if (mScene == eScene_Stop) {
106         return 1;
107     }
108     else {
109         return 0;
110     }
111 }
112
113
114 /*****
115 * 引数sceneを見て、モジュールを初期化する
116 * 引 数：scene
117 * 戻り値：なし
118 *****/
119 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
120     switch(scene) {          //シーンによって処理を分岐
```

```
121     case eScene_Menu:           //指定画面がメニュー画面なら
122         Menu_Initialize();      //メニュー画面の初期化処理をする
123         break; //以下略
124     case eScene_Game:
125         Game_Initialize();
126         break;
127     case eScene_Rank:
128     case eScene_RankInput:
129         Rank_Initialize();
130         break;
131     case eScene_End:
132         End_Initialize();
133         break;
134     }
135 }
136
137
138 /*****
139 * 引数sceneを見て、モジュールの終了処理を行う
140 * 引 数: scene
141 * 戻り値: なし
142 *****/
143 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
144     switch(scene) {           //シーンによって処理を分岐
145     case eScene_Menu:         //指定画面がメニュー画面なら
146         Menu_Finalize();      //メニュー画面の終了処理処理をする
147         break; //以下略
148     case eScene_Game:
149         Game_Finalize();
150         break;
151     case eScene_Rank:
152     case eScene_RankInput:
153         Rank_Finalize();
154         break;
155     case eScene_End:
156         End_Finalize();
157         break;
158     }
159 }
160
```