

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Game.h"
3 #include "Menu.h"
4 #include "Help.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 //初期化
15 void SceneMgr_Initialize() {
16     SceneMgr_InitializeModule(mScene);
17 }
18
19 //終了処理
20 void SceneMgr_Finalize() {
21     SceneMgr_FinalizeModule(mScene);
22 }
23
24 //更新
25 void SceneMgr_Update() {
26     if(mNextScene != eScene_None) { //次のシーンがセットされていたら
27         SceneMgr_FinalizeModule(mScene); //現在のシーンの終了処理を実行
28         mScene = mNextScene; //次のシーンを現在のシーンセット
29         mNextScene = eScene_None; //次のシーン情報をクリア
30         SceneMgr_InitializeModule(mScene); //現在のシーンを初期化
31     }
32     switch(mScene) { //シーンによって処理を分岐
33     case eScene_Menu: //現在の画面がメニューなら
34         Menu_Update(); //メニュー画面の更新処理をする
35         break;
36     case eScene_Game:
37         Game_Update();
38         break;
39     case eScene_Help:
40         Help_Update();
41         break;
42     case eScene_End:
43         break;
44     }
45 }
46
47 //描画
48 void SceneMgr_Draw() {
49     switch(mScene) { //シーンによって処理を分岐
50     case eScene_Menu: //現在の画面がメニュー画面なら
51         Menu_Draw(); //メニュー画面の描画処理をする
52         break; //以下略
53     case eScene_Game:
54         Game_Draw();
55         break;
56     case eScene_Help:
57         Help_Draw();
58         break;
59     case eScene_End:
60         End_Draw();
```

```
61     break;
62 }
63 }
64
65 // 引数 nextScene にシーンを変更する
66 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
67     mNextScene = NextScene;    // 次のシーンをセットする
68 }
69
70 // 引数sceneモジュールを初期化する
71 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
72     switch(scene) {           // シーンによって処理を分岐
73     case eScene_Menu:         // 指定画面がメニュー画面なら
74         Menu_Initialize();    // メニュー画面の初期化処理をする
75         break; // 以下略
76     case eScene_Game:
77         Game_Initialize();
78         break;
79     case eScene_Help:
80         Help_Initialize();
81         break;
82     case eScene_End:
83         End_Initialize();
84         break;
85     }
86 }
87
88 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
89 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
90     switch(scene) {           // シーンによって処理を分岐
91     case eScene_Menu:         // 指定画面がメニュー画面なら
92         Menu_Finalize();      // メニュー画面の終了処理処理をする
93         break; // 以下略
94     case eScene_Game:
95         Game_Finalize();
96         break;
97     case eScene_Help:
98         Help_Finalize();
99         break;
100    case eScene_End:
101        End_Finalize();
102        break;
103    }
104 }
105
106 // メニューで” ゲームエンド” が選択されたかどうかを返す
107 int SceneMgr_GameEnd_Status() {
108     if (mScene == eScene_Stop) {
109         return 1;
110     }
111     else {
112         return 0;
113     }
114 }
115
```