

```
1 #include "Help.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4 #include "Input.h"
5
6 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
7
8 //初期化
9 void Help_Initialize() {
10     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Menu.png"); //背景画像
11 }
12
13 //終了処理
14 void Help_Finalize() {
15     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
16 }
17
18
19 //更新
20 void Help_Update() {
21     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_2) { //Xキーが押されていたら
22         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをゲーム画面に変更
23     }
24 }
25
26 //描画
27 void Help_Draw() {
28     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
29
30     SetFontSize(16);
31     DrawString(20, 120, "ヘルプ画面", 0xffffffff, 0);
32
33     DrawString(20, 160, "これは障害物を避けながら", 0xffffffff, 0);
34     DrawString(20, 180, "走り続けるゲームです", 0xffffffff, 0);
35     DrawString(20, 200, "燃料が尽きるか障害物に", 0xffffffff, 0);
36     DrawString(20, 220, "数回当たるとゲームオーバーです", 0xffffffff, 0);
37
38     DrawString(150, 450, "---- スペースキーを押してタイトルへ戻る ----", 0xffffffff, 0);
39 }
40
41
42
```