

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Menu.h"
4 #include "Input.h"
5
6 #define PI 3.1415926535897932384626433832795f
7
8 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
9 static int mImageMenu; //画像ハンドル格納用変数
10 static int mImageCone; //画像ハンドル格納用変数
11
12 static int MenuNumber = 0; //メニューカーソル管理用変数
13
14 //初期化
15 void Menu_Initialize() {
16     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Menu.png"); //画像のロード
17     mImageMenu = LoadGraph("images/menu.png"); //画像のロード
18     mImageCone = LoadGraph("images/cone.png"); //画像のロード
19 }
20
21 //終了処理
22 void Menu_Finalize() {
23     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
24     DeleteGraph(mImageMenu); //画像の解放
25     DeleteGraph(mImageCone); //画像の解放
26 }
27
28 //更新
29 void Menu_Update() {
30     //メニューカーソル移動処理
31     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_DOWN) {
32         if (++MenuNumber > 2) MenuNumber = 0;
33     }
34     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_UP) {
35         if (--MenuNumber < 0) MenuNumber = 2;
36     }
37
38     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_1) { //Zキーが押されていたら
39         switch (MenuNumber) { //シーンによって処理を分岐
40             case 0: //現在の画面がメニューなら
41                 SceneMgr_ChangeScene(eScene_Game); //シーンをゲーム画面に変更
42                 break;
43             case 1:
44                 SceneMgr_ChangeScene(eScene_Help); //シーンをゲーム画面に変更
45                 break;
46             case 2:
47                 SceneMgr_ChangeScene(eScene_End); //シーンをゲーム画面に変更
48                 break;
49         }
50     }
51 }
52
53 }
54
55 //描画
56 void Menu_Draw() {
57     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
58
59     //メニュー
60     DrawGraph(120, 240, mImageMenu, TRUE);
```

```
61 // メニューカーソル
62 DrawRotaGraph(90, 260 + MenuNumber * 40, 0.7f, PI / 2, mImageCone, TRUE);
63
64 //SetFontSize(20);
65 //DrawString(180, 450, "ー 右クリックでタイトル ー", 0xFF0000);
66 }
67
```