

```
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 ** 変数 **
11 *****/
12 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
13
14
15 //初期化
16 void Game_Initialize() {
17     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Game.png"); //画像のロード
18
19     Player_Initialize(); //プレイヤー（自車）の初期化
20     Enemy_Initialize(); //敵車の初期化
21 }
22
23 //終了処理
24 void Game_Finalize() {
25     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
26
27     Player_Finalize(); //プレイヤー（自車）の開放
28     Enemy_Finalize(); //敵車の開放
29 }
30
31 //更新
32 void Game_Update() {
33     //BボタンまたはESCボタンでメニューに戻る
34     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_B || (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0)) {
35         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニューに変更
36     }
37
38     Player_Update();
39     Enemy_Update();
40
41 }
42
43 //描画
44 void Game_Draw() {
45
46     //背景(コース)の描画処理
47     BackScrool();
48
49     //ゲームオーバー画面
50     if (mPlayer.fuel < 0 || mPlayer.hp < 0) {
51         GameOver();
52     }
53     else { //敵車、プレイヤー、スコアの描画処理
54         Player_Draw();
55         Enemy_Draw();
56         ScoreDraw();
57     }
58 }
59
60 /*****
```

```

61 * 背景画像スクロール処理
62 * 引 数：なし
63 * 戻り値：なし
64 *****/
65 void BackScrool(void)
66 {
67     //スクロールのスピードを設定
68     if (mPlayer.fuel >= 0 && mPlayer.hp >= 0)
69         mPlayer.mileage += mPlayer.speed;
70
71     //スクロール画像表示
72     DrawGraph(0, mPlayer.mileage % 480 - 480, mImageHandle, FALSE);
73     DrawGraph(0, mPlayer.mileage % 480, mImageHandle, FALSE);
74 }
75
76
77 /*****
78 * ゲームオーバー処理
79 * 引 数：なし
80 * 戻り値：なし
81 *****/
82 void GameOver(void)
83 {
84     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_2) { //Xキーが押されていたら
85         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをゲーム画面に変更
86     }
87
88     DrawBox(150, 150, 490, 330, 0x009900, TRUE);
89     DrawBox(150, 150, 490, 330, 0x000000, FALSE);
90
91     SetFontSize(20);
92     DrawString(220, 170, "ゲームオーバー", 0xcc0000);
93     SetFontSize(16);
94     SetFontSize(16);
95     DrawString(180, 200, "走行距離", 0x000000);
96     DrawRotaGraph(230, 230, 0.3f, PI / 2, mImageEnemy[2], TRUE, FALSE);
97     DrawRotaGraph(230, 250, 0.3f, PI / 2, mImageEnemy[1], TRUE, FALSE);
98     DrawRotaGraph(230, 270, 0.3f, PI / 2, mImageEnemy[0], TRUE, FALSE);
99     DrawFormatString(260, 200, 0xFFFFFFFF, "%6d x 10 = %6d", mPlayer.mileage / 10,
100         mPlayer.mileage / 10 * 10);
101     DrawFormatString(260, 222, 0xFFFFFFFF, "%6d x 50 = %6d", EnemyCount[2], EnemyCount[2]
102         * 50);
103     DrawFormatString(260, 243, 0xFFFFFFFF, "%6d x 100 = %6d", EnemyCount[1], EnemyCount[1]
104         * 100);
105     DrawFormatString(260, 264, 0xFFFFFFFF, "%6d x 200 = %6d", EnemyCount[0], EnemyCount[0]
106         * 200);
107
108     DrawString(310, 290, "スコア", 0x000000);
109     int Score = (mPlayer.mileage / 10 * 10) + EnemyCount[2] * 50 + EnemyCount[1] * 100 +
110         EnemyCount[0] * 200;
111     DrawFormatString(260, 290, 0xFFFFFFFF, " = %6d", Score);
112
113     DrawString(150, 450, "---- Xキーを押してタイトルへ戻る ----", 0xffffffff, 0);
114 }
115
116 /*****
117 * スコア情報等
118 * 引 数：なし
119 * 戻り値：なし

```

```
116  *****/
117 void ScoreDraw()
118 {
119     // 敵を避けた数を表示
120     SetFontSize(16);
121     //DrawFormatString(510, 20, 0x000000, "ハイスコア");
122     //DrawFormatString(560, 40, 0xFFFFF, "%08d", Ranking[0].score);
123     DrawFormatString(510, 80, 0x000000, "避けた数");
124     DrawRotaGraph(523, 120, 0.3f, 0, mImageEnemy[0], TRUE, FALSE);
125     DrawRotaGraph(573, 120, 0.3f, 0, mImageEnemy[1], TRUE, FALSE);
126     DrawRotaGraph(623, 120, 0.3f, 0, mImageEnemy[2], TRUE, FALSE);
127
128     DrawFormatString(510, 140, 0xFFFFF, "%03d", EnemyCount[0]);
129     DrawFormatString(560, 140, 0xFFFFF, "%03d", EnemyCount[1]);
130     DrawFormatString(610, 140, 0xFFFFF, "%03d", EnemyCount[2]);
131     DrawFormatString(510, 200, 0x000000, "走行距離");
132     DrawFormatString(555, 220, 0xFFFFF, "%08d", mPlayer.mileage / 10);
133     DrawFormatString(510, 240, 0x000000, "スピード");
134     DrawFormatString(555, 260, 0xFFFFF, "%08d", mPlayer.speed);
135
136     // 燃料ゲージの表示
137     int F_X = 510; int F_Y = 390; int F_W = 100; int F_H = 20;
138     DrawString(F_X, F_Y, "FUEL METER", 0x000000, 0);
139     DrawBox(F_X, F_Y + 20, F_X + (int)(mPlayer.fuel * F_W / PLAYER_FUEL), F_Y + 20 + F_H, 0x0066cc, TRUE);
140     DrawBox(F_X, F_Y + 20, F_X + F_W, F_Y + 20 + F_H, 0x000000, FALSE);
141
142     // 体力ゲージの表示
143     int X = 510; int Y = 430; int W = 100; int H = 20;
144     DrawString(X, Y, "PLAYER HP", 0x000000, 0);
145     DrawBox(X, Y + 20, X + (int)(mPlayer.hp * W / PLAYER_HP), Y + 20 + H, 0xff0000, TRUE);
146     DrawBox(X, Y + 20, X + W, Y + 20 + H, 0x000000, FALSE);
147
148 }
149
```