

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Input.h"
4
5
6 int WINAPI WinMain(HINSTANCE, HINSTANCE, LPSTR, int) {
7     SetMainWindowText("Drive_and_Avoid"); // タイトルを設定
8     ChangeWindowMode(TRUE); // ウィンドウモード変更
9     DxLib_Init(); // DXライブラリ初期化
10    SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK); // 裏画面設定
11
12    SceneMgr_Initialize(); // 初期化
13
14    while (ProcessMessage() == 0) { // メッセージ処理
15
16        if (SceneMgr_GameEnd_Status()) {
17            break; // メニューから終了が選択された
18        }
19
20        ClearDrawScreen(); // 画面消去
21
22        InputKey(); // 入力
23
24        SceneMgr_Update(); // 更新
25        SceneMgr_Draw(); // 描画
26
27        ScreenFlip(); // 画面更新
28    }
29    SceneMgr_Finalize();
30
31    DxLib_End(); // DXライブラリ終了処理
32    return 0;
33 }
34 }
```