

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Input.h"
4 #include "Menu.h"
5
6 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
7 static int MenuNumber = 0; //メニューカーソル管理用変数
8
9 //初期化
10 void Menu_Initialize() {
11     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Menu.png"); //画像のロード
12 }
13
14 //終了処理
15 void Menu_Finalize() {
16     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
17 }
18
19 //更新
20 void Menu_Update() {
21     //メニューカーソル移動処理
22     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_DOWN) {
23         if (++MenuNumber > 2) MenuNumber = 0;
24     }
25     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_UP) {
26         if (--MenuNumber < 0) MenuNumber = 2;
27     }
28
29     //メニューカーソル選択処理
30     if (iKeyFlg & PAD_INPUT_A) {
31         if (MenuNumber == MENU_GAME_START) {
32             SceneMgr_ChangeScene(eScene_Game); //シーンをゲーム画面に変更
33         }
34         else if (MenuNumber == MENU_GAME_RANKING) {
35             SceneMgr_ChangeScene(eScene_Rank); //シーンを設定画面に変更
36         }
37         else if (MenuNumber == MENU_GAME_END) {
38             SceneMgr_ChangeScene(eScene_End); //ゲーム終了の処理
39         }
40     }
41 }
42
43 //描画
44 void Menu_Draw() {
45     //タイトル画像表示
46     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
47
48     //メニューカーソル(三角形)の表示
49     int MenuY = MenuNumber * 52;
50     DrawTriangle(240, 255 + MenuY, 260, 270 + MenuY, 240, 285 + MenuY, GetColor(255, 0, 0), TRUE);
51
52 }
53
```