

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Input.h"
4
5
6 /*****
7 * プログラムの開始
8 *****/
9 int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance,
10 LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
11 {
12     ChangeWindowMode(TRUE); // ウィンドウモード変更
13     if (DxLib_Init() == -1) return -1; // DXライブラリの初期化处理
14     SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK); // 描画先画面を裏にする
15
16     SceneMgr_Initialize(); //現在の選択モードを初期化
17
18     while (ProcessMessage() == 0) { // メッセージ処理
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         if (SceneMgr_GameEnd_Status()) {
30             break; // メニューから終了が選択された
31         }
32     }
33
34     SceneMgr_Finalize();
35
36     DxLib_End(); // DXライブラリ終了処理
37     return 0;
38 }
```