

```
1  #include "DxLib.h"
2  #include "SceneMgr.h"
3  #include "Input.h"
4  #include "Game.h"
5  #include "Paddle.h"
6  #include "Ball.h"
7  #include "Block.h"
8  #include "Rank.h"
9
10
11 //static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
12 static int gameScore;        //ゲームスコア
13 static int gameEndFlg;        //ゲーム終了フラグ
14 static int gameEndWaitTime;   //ゲームオーバー表示時間
15
16 //初期化
17 void Game_Initialize() {
18     gameScore = 0;            //ゲームスコア初期化
19     gameEndFlg = 0;           //ゲーム終了フラグ初期化
20     gameEndWaitTime = 200;    //ゲームオーバー表示カウント
21
22     Paddle_Initialize();      //パドルの初期化
23     Ball_Initialize();        //ボールの初期化
24     Block_Initialize();       //ブロックの初期化
25 }
26
27 //終了処理
28 void Game_Finalize() {
29     Paddle_Finalize();        //パドルの後処理
30     Ball_Finalize();          //ボールの後処理
31     Block_Finalize();         //ブロックの後処理
32 }
33
34 //更新
35 void Game_Update() {
36     //BボタンまたはESCボタンでメニューに戻る
37     if (iKeyFlg == PAD_INPUT_B || (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0)) {
38         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニューに変更
39     }
40
41     Block_Update();           //ブロック処理
42     Paddle_Update();          //パドル処理
43     Ball_Update();            //ボール処理
44 }
45
46 //描画
47 void Game_Draw() {
48     if (!gameEndFlg) { //ゲーム中
49         Block_Draw();    //ブロック描画
50         Paddle_Draw();   //パドル描画
51         Ball_Draw();     //ボール描画
52
53         //スコア描画
54     }
55     else { //ゲーム終了（ブロックのみ表示したままにする）
56         Game_gameEndDraw();
57     }
58 }
59
60 //ゲームスコア取得
```

```
61 int Game_GetScore() {
62     return gameScore;
63 }
64
65 //ゲームスコア加算
66 void Game_ScoreAdd(int p) {
67     gameScore += p;
68 }
69
70 //ゲーム終了フラグをセット
71 void Game_SetgameEndFlg() {
72     gameEndFlg = 1;
73 }
74
75 void Game_gameEndDraw() {
76     SetDrawBright(160, 160, 160); //ブロック表示を少し暗く
77     Block_Draw(); //ブロック描画
78
79     SetDrawBright(255, 255, 255); //画面をもとの明るさに
80     SetFontSize(64);
81     DrawString(180, 200, "GAME OVER", GetColor(255, 255, 255));
82
83     //ゲームオーバー表示時間
84     if (--gameEndWaitTime < 0) {
85         //スコアがランキングに入る
86         SceneMgr_ChangeScene(eScene_RankInput);
87     }
88 }
89
90 //スコア描画
91
92
```