

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Rank.h"
3 #include "Game.h"
4 #include "Menu.h"
5 #include "SceneMgr.h"
6
7 //SceneMgr 内変数
8 static eScene mScene = eScene_Menu; //シーン管理変数
9 static eScene mNextScene = eScene_None; //次のシーン管理変数
10
11 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene); //指定モジュールを初期化する
12 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene); //指定モジュールの終了処理を行う
13
14 //初期化
15 void SceneMgr_Initialize() {
16     SceneMgr_InitializeModule(mScene);
17 }
18
19 //終了処理
20 void SceneMgr_Finalize() {
21     SceneMgr_FinalizeModule(mScene);
22 }
23
24 //更新
25 void SceneMgr_Update() {
26     int ret = 0;
27
28     if(mNextScene != eScene_None) { //次のシーンがセットされていたら
29         SceneMgr_FinalizeModule(mScene); //現在のシーンの終了処理を実行
30         mScene = mNextScene; //次のシーンを現在のシーンセット
31         mNextScene = eScene_None; //次のシーン情報をクリア
32         SceneMgr_InitializeModule(mScene); //現在のシーンを初期化
33     }
34
35     switch(mScene) { //シーンによって処理を分岐
36     case eScene_Menu: //現在の画面がメニューなら
37         Menu_Update(); //メニュー画面の更新処理をする
38         break;
39     case eScene_Game:
40         Game_Update(); //ゲーム画面の更新処理をする
41         break;
42     case eScene_Rank:
43         Rank_Update(); //ランキング表示画面の処理をする
44         break;
45     case eScene_RankInput:
46         break;
47     case eScene_End:
48         break; //ゲーム終了の処理をする
49     }
50 }
51
52 //描画
53 void SceneMgr_Draw() {
54     switch(mScene) { //シーンによって処理を分岐
55     case eScene_Menu: //現在の画面がメニュー画面なら
56         Menu_Draw(); //メニュー画面の描画処理をする
57         break;
58     case eScene_Game:
59         Game_Draw(); //ゲーム画面の描画処理をする
60         break;
```

```
61     case eScene_Rank:
62         Rank_Draw();    //ランキング表示画面の描画処理をする
63         break;
64     case eScene_RankInput:
65         Rank_Input();    //ランキング入力画面の描画処理をする
66         break;
67     case eScene_End:    //ゲーム終了
68         break;
69     }
70 }
71
72 // 引数 nextScene にシーンを変更する
73 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
74     mNextScene = NextScene;    //次のシーンをセットする
75 }
76
77 // メニューで” ゲームエンド” が選択されたかどうかを返す
78 int SceneMgr_GameEnd_Status() {
79     if (mScene == eScene_End) {
80         return 1;
81     }
82     else {
83         return 0;
84     }
85 }
86
87 // 引数sceneモジュールを初期化する
88 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
89     switch(scene) {    //シーンによって処理を分岐
90     case eScene_Menu:    //指定画面がメニュー画面なら
91         Menu_Initialize();    //メニュー画面の初期化処理をする
92         break;
93     case eScene_Game:
94         Game_Initialize();    //ゲーム画面の初期化処理をする
95         break;
96     case eScene_Rank:
97     case eScene_RankInput:
98         Rank_Initialize();    //ランキング画面の初期化処理をする
99         break;
100     }
101 }
102
103 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
104 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
105     switch(scene) {    //シーンによって処理を分岐
106     case eScene_Menu:    //指定画面がメニュー画面なら
107         Menu_Finalize();    //メニュー画面の終了処理処理をする
108         break;
109     case eScene_Game:
110         Game_Finalize();    //ゲーム画面の終了処理処理をする
111         break;
112     case eScene_Rank:
113     case eScene_RankInput:
114         Rank_Finalize();    //ランキング画面の終了処理処理をする
115         break;
116     }
117 }
118 }
```