

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

```
61     mNextScene = NextScene;    //次のシーンをセットする
62 }
63
64 // 引数sceneモジュールを初期化する
65 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
66     switch(scene) {            //シーンによって処理を分岐
67         case eScene_Menu:      //指定画面がメニュー画面なら
68             Menu_Initialize(); //メニュー画面の初期化処理をする
69             break; //以下略
70         case eScene_Game:
71             Game_Initialize();
72             break;
73         case eScene_Config:
74             Config_Initialize();
75             break;
76     }
77 }
78
79 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
80 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
81     switch(scene) {            //シーンによって処理を分岐
82         case eScene_Menu:      //指定画面がメニュー画面なら
83             Menu_Finalize();   //メニュー画面の終了処理処理をする
84             break; //以下略
85         case eScene_Game:
86             Game_Finalize();
87             break;
88         case eScene_Config:
89             Config_Finalize();
90             break;
91     }
92 }
93
```