

```
1 #include "Config.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4
5 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
6
7 //初期化
8 void Config_Initialize() {
9     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Config.png"); //画像のロード
10 }
11
12 //終了処理
13 void Config_Finalize() {
14     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
15 }
16
17 //更新
18 void Config_Update() {
19     if (CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) != 0) { //Escキーが押されていたら
20         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニューに変更
21     }
22 }
23
24 //描画
25 void Config_Draw() {
26     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
27     DrawString(20, 380, "設定画面です。", GetColor(136, 136, 255));
28     DrawString(20, 400, "Escキーを押すとメニュー画面に戻ります。", GetColor(136, 136, 255));
29 }
```