

```
1 #include "Game.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4 #include "Input.h"
5
6 /*****
7 ** 変数 **
8 *****/
9 // ナンバー
10 struct Object Nums[NUM_MAX];
11
12 int AnswerNum;
13 int StartTime;
14 int EndTime;
15
16 int NumsImage[NUM_MAX];
17
18
19 static int mImageHandle; //画像ハンドル格納用変数
20
21 //初期化
22 void Game_Initialize() {
23     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Game.png"); //画像のロード
24     LoadDivGraph("images/num.png", 25, 5, 5, 80, 80, NumsImage); //ナンバー画像
25
26     for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
27         Nums[i].flg = 1;
28         Nums[i].x = 170 + (i % 5) * 82;
29         Nums[i].y = 40 + i / 5 * 82;
30         Nums[i].w = 80;
31         Nums[i].h = 80;
32         Nums[i].image = i;
33     }
34
35     for (int k = 0; k < NUM_MAX; k++) {
36         int i = GetRand(24);
37         int j = GetRand(24);
38         int w = Nums[i].image;
39         Nums[i].image = Nums[j].image;
40         Nums[j].image = w;
41     }
42
43     StartTime = GetNowCount();
44     AnswerNum = 0;
45 }
46
47 //終了処理
48 void Game_Finalize() {
49     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
50 }
51
52 //更新
53 void Game_Update() {
54     if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_LEFT) { //パネルクリック
55         int sx1, sx2, sy1, sy2;
56         // マウスの位置を取得
57         GetMousePoint(&iMouseX, &iMouseY);
58         for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
59             sx1 = Nums[i].x;
60             sx2 = sx1 + Nums[i].w;
```

```
61         sy1 = Nums[i].y;
62         sy2 = sy1 + Nums[i].h;
63         if (sx1 <= iMouseX && sx2 >= iMouseX && sy1 <= iMouseY && sy2 >= iMouseY) {
64             if (Nums[i].flg == 1 && Nums[i].image == AnswerNum) {
65                 if (++AnswerNum == NUM_MAX) {
66                     SceneMgr_ChangeScene(eScene_Clear); //シーンをゲーム画面に変更
67                 }
68                 Nums[i].flg = 0;
69             }
70         }
71     }
72 }
73 }
74
75 //描画
76 void Game_Draw() {
77     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, TRUE); //背景を描画
78
79     SetFontSize(36);
80     EndTime = GetNowCount() - StartTime;
81     DrawFormatString(20, 240, 0x00FF00, "%2d.%03d", EndTime / 1000, EndTime % 1000);
82
83     for (int i = 0; i < NUM_MAX; i++) {
84         if (Nums[i].flg == 1) {
85             DrawGraph(Nums[i].x, Nums[i].y, NumsImage[Nums[i].image], TRUE); //ナンバを描画
86         }
87         else {
88             DrawBox(Nums[i].x, Nums[i].y, Nums[i].x + Nums[i].w, Nums[i].y + Nums[i].h, 0xff0000, TRUE);
89             //画像を消す
90         }
91     }
92 }
93 }
```