

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "Menu.h"
4 #include "Input.h"
5
6 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
7
8 //初期化
9 void Menu_Initialize() {
10     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_Menu.png");    //画像のロード
11 }
12
13 //終了処理
14 void Menu_Finalize() {
15     DeleteGraph(mImageHandle);    //画像の解放
16 }
17
18 //更新
19 void Menu_Update() {
20
21     if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_LEFT) { //マウスクリック
22         GetMousePoint(&iMouseX, &iMouseY); //マウス座標の取得
23         //タイトル画面での選択(ゲーム選択)
24         if (iMouseX > 480 && iMouseX < 630 && iMouseY > 282 && iMouseY < 322) {
25             SceneMgr_ChangeScene(eScene_Game); //シーンをゲーム画面に変更
26         }
27     }
28 }
29
30
31 //描画
32 void Menu_Draw() {
33     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
34 }
35
```