

```
1 #include "DxLib.h"
2 #include "Clear.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_Clear:
39         Clear_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_Clear:
54         Clear_Draw();
55         break;
56     }
57 }
58
59 // 引数 nextScene にシーンを変更する
```

```
61 void SceneMgr_ChangeScene(eScene NextScene) {
62     mNextScene = NextScene;    //次のシーンをセットする
63 }
64
65 // 引数sceneモジュールを初期化する
66 static void SceneMgr_InitializeModule(eScene scene) {
67     switch(scene) {            //シーンによって処理を分岐
68     case eScene_Menu:          //指定画面がメニュー画面なら
69         Menu_Initialize();    //メニュー画面の初期化処理をする
70         break;                //以下略
71     case eScene_Game:
72         Game_Initialize();
73         break;
74     case eScene_Clear:
75         Clear_Initialize();
76         break;
77     }
78 }
79
80 // 引数sceneモジュールの終了処理を行う
81 static void SceneMgr_FinalizeModule(eScene scene) {
82     switch(scene) {            //シーンによって処理を分岐
83     case eScene_Menu:          //指定画面がメニュー画面なら
84         Menu_Finalize();      //メニュー画面の終了処理処理をする
85         break;                //以下略
86     case eScene_Game:
87         Game_Finalize();
88         break;
89     case eScene_Clear:
90         Clear_Finalize();
91         break;
92     }
93 }
94
```