

```
1 #include "Clear.h"
2 #include "SceneMgr.h"
3 #include "DxLib.h"
4 #include "Input.h"
5 #include "Game.h"
6
7 static int mImageHandle;    //画像ハンドル格納用変数
8
9 //初期化
10 void Clear_Initialize() {
11     mImageHandle = LoadGraph("images/Scene_clear.png"); //画像のロード
12 }
13
14 //終了処理
15 void Clear_Finalize() {
16     DeleteGraph(mImageHandle); //画像の解放
17 }
18
19 //更新
20 void Clear_Update() {
21     if (iKeyFlg & MOUSE_INPUT_RIGHT) {
22         SceneMgr_ChangeScene(eScene_Menu); //シーンをメニュー画面に変更
23     }
24 }
25
26 //描画
27 void Clear_Draw() {
28     static int WaitTime;
29
30     DrawGraph(0, 0, mImageHandle, FALSE);
31
32     SetFontSize(100);
33     DrawFormatString(160, 200, 0x00FF00, "%2d.%03d", EndTime / 1000, EndTime % 1000);
34
35     //文字の点滅
36     if (++WaitTime < 30) {
37         SetFontSize(20);
38         DrawString(180, 450, "— 右クリックでタイトル —", 0xFF0000);
39     }
40     else if (WaitTime > 60) {
41         WaitTime = 0;
42     }
43 }
44
45
```