

Hello, LaTeX!!

```
1 import javax.swing.*;
2 import java.awt.*;
3
4 class MiniCook extends JFrame {
5     DrawModel model;
6     DrawView view;
7     DrawController cont;
8     AudioManager audio;
9     Result resultScreen;
10
11     private CardLayout cardLayout;
12     private JPanel cardPanel;
13
14     public MiniCook() {
15         System.out.printf("\n---Start---\n\n"); //見やすいように
16         model = new DrawModel();
17         view = new DrawView(model);
18         cont = new DrawController(model, view, this);
19         audio = new AudioManager();
20
21         model.getPlayer().setController(cont);
22         model.getPlayer().setView(view);
23         view.setController(cont);
24         view.addKeyListener(cont);
25
26         this.setBackground(Color.WHITE);
27         this.setTitle("MiniCookey");
28         this.setSize(1016, 950);
29         this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
30         setLocationRelativeTo(null);
31
32         // カードレイアウトの設定
33         cardLayout = new CardLayout();
34         cardPanel = new JPanel(cardLayout);
35
36         // 各画面の追加
37         Start startScreen = new Start(this);
38         resultScreen = new Result(this);
39
40         cardPanel.add(startScreen, "start");
41         cardPanel.add(resultScreen, "result");
```

```

42
43     // ゲーム画面
44     JPanel gamePanel = new JPanel(new BorderLayout());
45     gamePanel.add(view, BorderLayout.CENTER);
46
47     cardPanel.add(gamePanel, "game");
48
49     add(cardPanel);
50     cardLayout.show(cardPanel, "start");
51 }
52
53 // スタート画面からゲーム画面に切り替える
54 public void startGame() {
55     cardLayout.show(cardPanel, "game");
56     cont.startGame();
57     //audio.playBGM("./sound/music_background2.wav");
58
59     // キーボード入力を受け取るためにフォーカスを設定
60     view.requestFocusInWindow();
61 }
62
63 // ゲーム終了時にリザルト画面を表示する
64 public void showResult() {
65     audio.stopBGM();
66     System.out.println("リザルト画面を表示します。");
67     resultScreen.updateScore(model.score);
68     cardLayout.show(cardPanel, "result");
69 }
70
71 // リザルト画面からもう一度プレイ
72 public void restartGame() {
73     audio.playBGM("./sound/music_background2.wav");
74     model.reset(); // ゲームデータをリセット（必要なら実装）
75     startGame(); // ゲームを開始
76 }
77
78 public static void main(String[] args) {
79     new MiniCook().setVisible(true);
80 }
81 }

```