ミニゲーム

タイトル画面

↓

ゲーム選択画面

↓

ミニゲーム

↓

スコア画面、スコアランキング

↓

ゲーム選択画面に戻る

スコアランキング

（BGM,SE）

ミニゲーム案（仮）

今まで作ったゲームの改良版

●×ゲーム

ブロック崩し

クロッシーロードみたいなやつ

１，Game/MiniGameファイルに、ミニゲームのクラスを作る

Base::Add（new ゲーム名（引数は何でもOK））；

↑これで呼び出せる形でミニゲームを作成。

ミニゲーム終了時は

Base::KillAll();

Base::Add(new SelectScene());

この２つを実行する

２，ミニゲームの数に応じてShareNum::MaxGameを変更する

３，SelectScene.hのenumに、そのゲームのstateを作る

４，SelectScene.hのgame\_title[10][100]に、そのゲームのタイトルを書く。

５，SelectScene::Updateに、そのゲームのstateのcaseを作成

　　caseの中にそのミニゲームのクラスを呼び出すコードを書く

GameTitleのstateは例です。

eButton10はエンターキーです。

画像、音楽等はまだ未実装であり、今後追加していく予定です。

スコアの実装をする場合、スコアランキングを表示可能。

リズムゲームルート

osuリスペクト（パクリ）ゲーム

ノーツの丸い画像

長押し&ノーツ周りのラインの白い画像

タイミング用の丸いライン

順番の数字

時間を示すバー

増えるスコア

現在のスコア

上のバー

動画と音声

左側用の、ノーツ、ライン