

```
// SceneBuild.cs

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine;

public class SceneBuild : MonoBehaviour
{
    //現在のシーンの所得
    public string currentscene;

    /*****Sceneの名前*****/
    //シーンを追加した場合ここに追加する。
    public enum Scenestate
    {
        TitleScene,
        BaseScene,
        GameScene,
    }
    public Scenestate Scene_state;
    /*****/

    //変数
    string Title = "Title";
    string Game = "Stage";

    //trueがロード中,falseがロード中じゃない
    [SerializeField]
    private bool loadingScene = false;

    //ロードが終了したか
    private bool endload = false;

    //フェードの値
    private float fade_alpha;
```

```

void Start()
{
    BaseScene();
}

void Update()
{
    currentscene = SceneManager.GetActiveScene().name;

    //タイトルシーン
    if (Scene_state == Scenestate.TitleScene)
    {
        TitleScene();
    }
    //ゲームシーン
    if (Scene_state == Scenestate.GameScene)
    {
        Gamescene();
        Debug.Log("Game");
    }
}

void BaseScene()
{
    Scene_state = Scenestate.TitleScene;
}

//タイトルシーン
public void TitleScene()
{
    //同じ名前のシーンがあるか
    if (!ContainsScene(Title))
    {
        //なければ追加
        SceneManager.LoadSceneAsync(Title, LoadSceneMode.Additive);
    }
}

```

```

    }

    //シーンのアクティブ化
    if (SceneActive(Title))
    {
        SceneManager.SetActiveScene(SceneManager.GetSceneByName(Title));
    }
}

//ゲームシーン
void Gamescene()
{
    //同じ名前のシーンがあるか
    if (!ContainsScene(Game))
    {
        //なければ追加
        SceneManager.LoadSceneAsync(Game, LoadSceneMode.Additive);
    }

    //シーンのアクティブ化
    if (SceneActive(Game))
    {
        SceneManager.SetActiveScene(SceneManager.GetSceneByName(Game));
    }
}

//次のシーンへ移動
public void NextScene()
{
    //タイトルシーンステートからゲームシーンステートへ
    if (Scene_state == Scenestate.TitleScene)
    {
        //シーンの追加
        //SceneManager.LoadSceneAsync(Game, LoadSceneMode.Additive);

        if (ContainsScene(Title))

```

```

    {
        //シーンのアンロード
        SceneManager.UnloadSceneAsync(Title);
    }

    //シーンステートをゲームシーン変更
    Scene_state = Scenestate.GameScene;
}
//ゲームシーンステートからリザルトシーンステートへ
else if (Scene_state == Scenestate.GameScene)
{
    //追加ではなく読み込みし直しをして初期化
    SceneManager.LoadScene("BaseScene");
}
}
}

```

```

private void SceneDelete()
{
    //自身以外のシーンを削除する保険
    if (Scene_state == Scenestate.TitleScene)
    {
        //シーンがあれば
        if (ContainsScene(Game))
        {
            //シーンのアンロード
            SceneManager.UnloadSceneAsync(Game);
        }
    }
    else if (Scene_state == Scenestate.GameScene)
    {
        //タイトルシーンがあれば
        if (ContainsScene(Title))
        {
            SceneManager.UnloadSceneAsync(Title);
        }
    }
}

```

```

    }

    // ゲーム内に同じ名前のシーンがあるか検索する//
    bool ContainsScene(string SceneName)
    {
        for (int i = 0; i < SceneManager.sceneCount; i++)
        {
            if (SceneManager.GetSceneAt(i).name == SceneName)
            {
                return true;
            }
        }
        return false;
    }

    //シーンのアクティブ化//
    //今アクティブになっているシーンの名前を確認してアクティブじゃなければアクティブにする
    bool SceneActive(string SceneName)
    {
        if (currentscene != SceneName)
        {
            return true;
        }
        return false;
    }
}

```