

```

#include "GameMainScene.h"
#include "DxLib.h"
#include "Block.h"
#include "SceneManager.h"

/*****
* マクロ定義
*****/

/*****
* 型定義
*****/

/*****
* グローバル変数宣言
*****/
int BackGround_image;           // 背景画像イメージ
int BackGround_sound;          // BGM
int GameOver_sound;            // ゲームオーバーSE
int Score;                     // スコア

/*****
* プロトタイプ宣言
*****/

/*****
* ゲームメイン画面：初期化处理
* 引 数：なし
* 戻り値：エラー情報
*****/
int GameMainScene_Initialize(void)
{
    int ret = 0;

    ret = Block_Initialize();
    BackGround_image = LoadGraph("images/stage.png");
    BackGround_sound = LoadSoundMem("sounds/BGM017.ogg");
    GameOver_sound = LoadSoundMem("sounds/GameOver.mp3");

    // エラーチェック
    if (BackGround_image == -1)
    {
        ret = -1;
    }
}

```

```

    if (BackGround_sound == -1)
    {
        ret = -1;
    }

    return ret;
}

/*****
* ゲームメイン画面：更新処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
void GameMainScene_Update(void)
{
    // BGMの再生
    PlaySoundMem(BackGround_sound, DX_PLAYTYPE_LOOP, FALSE);

    // ブロック機能の更新
    Block_Update();

    Score = Get_Line() * 50;

    // 生成できなくなったら
    if (Get_GenerateFlg() != TRUE)
    {
        PlaySoundMem(GameOver_sound, DX_PLAYTYPE_BACK, FALSE);
        Change_Scene(E_RANKING);
        StopSoundMem(BackGround_sound);
    }
}

/*****
* ゲームメイン画面：描画処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
void GameMainScene_Draw(void)
{
    // 背景の描画
    DrawGraph(0, 0, BackGround_image, TRUE);
    // ブロックの描画
    Block_Draw();
    SetFontSize(100);
    // スコアを描画
    DrawFormatString(800, 100, GetColor(255, 255, 255), "%d", Score);
    SetFontSize(20);

```

```
}

/*****
* ゲームメイン画面：スコア取得処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
int Get_Score(void)
{
    return Score;
}
```