

```
/******
```

```
* プログラミング実習
```

```
* マッチ 3 ゲームの制作
```

```
*****/
```

```
#include "DxLib.h"
```

```
#include "FreamControl.h"
```

```
#include "InputControl.h"
```

```
#include "SceneManager.h"
```

```
/******
```

```
* マクロ定義
```

```
*****/
```

```
#define SCREEN_HEIGHT      (480)           // スクリーンサイズ (高さ)
```

```
#define SCREEN_WIDTH       (640)           // スクリーンサイズ (幅)
```

```
#define SCREEN_COLORBIT    (32)            // スクリーンカラービット
```

```
#define FONT_SIZE          (20)            // 文字サイズ
```

```
/******
```

```
* 型定義
```

```
*****/
```

```
/******
```

```
* グローバル変数宣言
```

```
*****/
```

```
/******
```

* プロトタイプ宣言

*****/

/*****

* プログラムの開始

*****/

```
int WINAPI WinMain(_In_ HINSTANCE hInstance, _In_opt_ HINSTANCE hPrevInstance,  
_In_ LPSTR lpCmdLine, _In_ int nShowCmd)
```

```
{
```

```
    // ウィンドウタイトル設定
```

```
    SetMainWindowText("Match 3 Puzzle");
```

```
    // ウィンドモードで起動
```

```
    ChangeWindowMode(TRUE);
```

```
    // 画面サイズの最大サイズ, カラービット数を設定
```

```
    SetGraphMode(SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT, SCREEN_COLORBIT);
```

```
    // Dxライブラリ初期化处理
```

```
    // エラーが発生したら、終了する
```

```
    if (DxLib_Init() == D_ERROR)
```

```
    {
```

```
        return D_ERROR;
```

```
    }
```

```
    // 各機能の初期化处理
```

```
    FreamControl_Initialize();
```

```
    // フレームレート制御機能
```

```
    Input_Initialize();
```

```
    // 入力制御機能
```

```
// シーンマネージャー初期化处理
// エラーが発生したら、終了する
if (SceneManager_Initialize(E_TITLE) == D_ERROR)
{
    return D_ERROR;
}

// 描画先画面を裏にする
SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK);

// 文字サイズを設定
SetFontSize(FONT_SIZE);

// ゲームループ
while (ProcessMessage() != D_ERROR && Input_Escape() == FALSE)
{
    // 入力制御機能更新処理
    Input_Update();

    // シーンマネージャー更新処理
    SceneManager_Update();

    // 画面クリア
    ClearDrawScreen();

    // シーンマネージャー描画処理
    SceneManager_Draw();
}
```

```
// フレームレート制御処理
```

```
FreamControl_Update();
```

```
// 画面の内容を表画面に反映
```

```
ScreenFlip();
```

```
}
```

```
// Dxライブラリ使用の終了処理
```

```
DxLib_End();
```

```
return 0;
```

```
}
```