

```
#include "GameOverScene.h"
```

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

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

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

```
* 変数宣言
```

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

```
int GameOverImage;
```

```
int GameOverSE;
```

```
int GameOverFlag;
```

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

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

```
* ゲームオーバー画面：初期化处理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：エラー情報
```

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

```
int GameOverScene_Initialize(void)
```

```
{
```

```
    int ret = 0;
```

```
    // 画像読み込み
```

```
    GameOverImage = LoadGraph("images/gameover.png");
```

```
    // 音源読み込み
```

```
    GameOverSE = LoadSoundMem("sounds/gameover_se.mp3");
```

```
GameOverFlag = FALSE;
```

```
// エラーチェック
```

```
if (GameOverImage == -1)
```

```
{
```

```
    ret = -1;
```

```
}
```

```
if (GameOverSE == -1)
```

```
{
```

```
    ret = -1;
```

```
}
```

```
return ret;
```

```
}
```

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

```
* ゲームオーバー画面：更新処理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：なし
```

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

```
void GameOverScene_Update(void)
```

```
{
```

```
    //ゲームオーバー効果音再生チェック
```

```
    if (CheckSoundMem(GameOverSE) == 0)
```

```
    {
```

```
        if (GameOverFlag == TRUE)
```

```
        {
```

```
        Change_Scene(E_GAME_OVER);
    }
    else
    {
        PlaySoundMem(GameOverSE, DX_PLAYTYPE_BACK);
        GameOverFlag = TRUE;
    }
}
}
```

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

```
* ゲームオーバー画面：描画処理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：なし
```

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

```
void GameOverScene_Draw(void)
```

```
{
    //ゲームオーバー画像表示
    DrawGraph(0, 0, GameOverImage, FALSE);
}
```