

```

#include "EndScene.h"
#include "DxLib.h"

/*****
*   マクロ定義
*****/

/*****
*   型定義
*****/

/*****
*   変数宣言
*****/
int wait_count;

/*****
*   プロトタイプ宣言
*****/

/*****
*   エンド画面：初期化处理
*   引 数：なし
*   戻り値：エラー情報(-1:異常有, -1以外:正常)
*****/
int EndScene_Initialize(void)
{
    int ret = 0;

    wait_count = 0;

    return ret;
}

/*****
*   エンド画面：更新処理
*   引 数：なし
*   戻り値：なし
*****/
void EndScene_Update(void)
{
    wait_count++;
}

```

```

/*****
* エンド画面：描画処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
void EndScene_Draw(void)
{
    DrawString(10, 10, "エンド画面です", GetColor(255,255,255));
}

```

```

/*****
* エンド画面：終了確認処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
int Get_EndTime(void)
{
    if (wait_count > 300)
    {
        return TRUE;
    }
    return FALSE;
}

```