

```

/*****
* プログラミング実習（テトリス編）
*****/

#include "DxLib.h"
#include "FreamControl.h"
#include "SceneManager.h"
#include "InputControl.h"

/*****
* マクロ定義
*****/

#define SCREEN_HEIGHT (720)
#define SCREEN_WIDTH (1280)
#define SCREEN_COLORBIT (32)
#define FONT_SIZE (20)

/*****
* 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)
{
    // タイトルを変更
    SetMainWindowText("テトリス");

    // ウィンドウモードで起動
    ChangeWindowMode(TRUE);

    // ウィンドウサイズの決定
    SetGraphMode(SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT, SCREEN_COLORBIT);

    // DXライブラリの初期化处理

```

```
if (DxLib_Init() == -1)
{
    // エラー終了
    return -1;
}

// フレーム制御機能初期化处理
FreamControl_Initialize();

// シーン管理機能初期化处理
SceneManager_Initialize(E_TITLE);

// 入力制御機能初期化处理
InputControl_Initialize();

// 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() == 0 && GetExitButton() != TRUE && ErrorCheck() ==
D_NORMALITY)
{
    // フレーム制御機能更新処理
    FreamControl_Update();

    // 画面の初期化
    ClearDrawScreen();

    // 入力制御機能更新処理
    InputControl_Update();

    // シーン管理機能更新処理
    SceneManager_Update();

    // シーン管理機能描画処理
    SceneManager_Draw();

    // 裏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();
```

```
// ソフトの終了  
return 0;  
}
```