

```
#include "TitleScene.h"

#include "DxLib.h"

#include "InputControl.h"

#include "SceneManager.h"
```

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

```
* マクロ定義
```

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

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

```
* 型定義
```

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

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

```
* 変数宣言
```

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

```
int TitleImage;
```

```
int TitleBGM;
```

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

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

```
* タイトル画面：初期化处理
```

```
* 引 数：なし
```

* 戻り値 : エラー情報

*****/

int TitleScene_Initialize(void)

{

int ret = 0;

// 画像読み込み処理

TitleImage = LoadGraph("images/title.png");

// 音源読み込み処理

TitleBGM = LoadSoundMem("sounds/title_bgm.mp3");

if (TitleImage == D_ERROR)

{

ret = D_ERROR;

}

if (TitleBGM == D_ERROR)

{

ret = D_ERROR;

}

return ret;

}

*****/

* タイトル画面 : 更新処理

* 引 数 : なし

* 戻り値 : なし

*****/

```

void TitleScene_Update(void)
{
    //タイトルBGM
    if (CheckSoundMem(TitleBGM) == 0)
    {
        PlaySoundMem(TitleBGM, DX_PLAYTYPE_BACK);
    }

    if (GetKeyFlg(MOUSE_INPUT_LEFT) == TRUE)
    {
        if (GetMousePositionX() > 120 && GetMousePositionX() < 290 &&
GetMousePositionY() > 260 && GetMousePositionY() < 315)
        {
            Change_Scene(E_GAMEMAIN);

            StopSoundMem(TitleBGM);
        }
        if (GetMousePositionX() > 120 && GetMousePositionX() < 220 &&
GetMousePositionY() > 345 && GetMousePositionY() < 400)
        {
            Change_Scene(E_END);
            StopSoundMem(TitleBGM);
        }
    }
}

```

```

/*****

```

```

* タイトル画面：描画処理

```

* 引 数 : なし

* 戻り値 : なし

*****/

void TitleScene_Draw(void)

{

 //タイトル画面を表示

 DrawGraph(0, 0, TitleImage, FALSE);

}