

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

```
#include "TitleScene.h"
```

```
#include "GameMainScene.h"
```

```
#include "GameClearScene.h"
```

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

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

```
* マクロ定義
```

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

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

```
* 型定義
```

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

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

```
* 変数宣言
```

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

```
GAME_MODE Game_Mode;
```

```
// ゲームモード情報（現在）
```

```
GAME_MODE Next_Mode;
```

```
// ゲームモード情報（次）
```

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

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

```
* シーン管理機能：初期化处理
```

* 引 数 : ゲームモード情報

* 戻り値 : なし

*****/

int SceneManager_Initialize(GAME_MODE mode)

{

int Read_Error;

// シーン読み込み処理

// タイトル画面

Read_Error = TitleScene_Initialize();

if (Read_Error == D_ERROR)

{

return D_ERROR;

}

// ゲームメイン画面

Read_Error = GameMainScene_Initialize();

if (Read_Error == D_ERROR)

{

return D_ERROR;

}

// ゲームクリア画面

Read_Error = GameClearScene_Initialize();

if (Read_Error == D_ERROR)

{

return D_ERROR;

}

```

// ゲームオーバー画面
Read_Error = GameOverScene_Initialize();
if (Read_Error == D_ERROR)
{
    return D_ERROR;
}

Game_Mode = mode;
Next_Mode = Game_Mode;

return Read_Error;
}

/*****
* シーン管理機能：更新処理
* 引 数：なし
* 戻り値：なし
*****/
void SceneManager_Update(void)
{
    // 前フレームとゲームモードが違っていたらシーンを切り替える
    if (Game_Mode != Next_Mode)
    {
        SceneManager_Initialize(Next_Mode);
    }

    // 各画面の更新処理

```

```

switch (Game_Mode)
{
    case E_TITLE:
        TitleScene_Update();
        break;
    case E_GAMEMAIN:
        GameMainScene_Update();
        break;
    case E_GAME_CLEAR:
        GameClearScene_Update();
        break;
    case E_GAME_OVER:
        GameOverScene_Update();
        break;
    default:
        break;
}
}

```

```

/*****

```

```

* シーン管理機能：描画処理

```

```

* 引 数：なし

```

```

* 戻り値：なし

```

```

*****/

```

```

void SceneManager_Draw(void)

```

```

{

```

```

    // 各画面の描画処理

```

```

    switch (Game_Mode)

```

```

{
    case E_TITLE:
        TitleScene_Draw();
        break;
    case E_GAMEMAIN:
        GameMainScene_Draw();
        break;
    case E_GAME_CLEAR:
        GameClearScene_Draw();
        break;
    case E_GAME_OVER:
        GameOverScene_Draw();
        break;
    default:
        break;
}
}

```

```

/*****

```

```

* シーン管理機能：シーン切替処理

```

```

* 引 数：変更するゲームモード

```

```

* 戻り値：なし

```

```

*****/

```

```

void Change_Scene(GAME_MODE mode)

```

```

{
    Next_Mode = mode;
}

```