

```

#include "SceneManager.h"
#include "TitleScene.h"
#include "GameMainScene.h"
#include "RankingScene.h"
#include "EndScene.h"
#include "DxLib.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
GAME_MODE next_mode;           // 次のゲームモード
int read_error;                 // 読み込みエラー確認

/*****
*   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
*****/
void SceneManager_Initialize(GAME_MODE mode)
{
    read_error = D_NORMALITY;
    switch (mode)
    {
        case E_TITLE:
            read_error = TitleScene_Initialize();           // タイトル画面の初期化
            break;
        case E_GAMEMAIN:
            read_error = GameMainScene_Initialize(); // ゲームメイン画面の初期化
            break;
        case E_RANKING:
            if (game_mode == E_GAMEMAIN)
            {
                Set_RankingMode(RANKING_INPUT_MODE);       // ランキング入力モードで起

```

動

動

```
        Set_RankingScore(Get_Score());           // スコアの取得
    }
    else
    {
        Set_RankingMode(RANKING_DISP_MODE);       // ランキング描画モードで起
    }
    read_error = RankingScene_Initialize();       // ランキング画面の初期化
    break;
case E_END:
default:
    EndScene_Initialize();                       // エンド画面の初期化
    break;
}
game_mode = mode;
next_mode = game_mode;
}

/*****
* 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_RANKING:
            RankingScene_Update();
            break;
        case E_END:
        default:
            EndScene_Update();
            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_RANKING:
            RankingScene_Draw();
            break;
        case E_END:
        default:
            EndScene_Draw();
            break;
    }
}

/*****
* シーン管理機能：シーン変更処理
* 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;
}

/*****
* シーン管理機能：エラーチェック処理
* 引 数：なし
* 戻り値：エラー情報
*****/
int ErrorCheck(void)
{
    if (Get_EndTime() == TRUE)

```

```
{  
    read_error = D_ERROR;  
}  
  
return read_error;  
}
```