

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

```
#include "DxLib.h"
```

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

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

```
* マクロ定義
```

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

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

```
* 型定義
```

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

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

```
* 変数宣言
```

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

```
int GameClearImage;
```

```
int GameClearSE;
```

```
int GameClearFlag;
```

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

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

```
* ゲームクリア画面：初期化处理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：エラー情報
```

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

```
int GameClearScene_Initialize(void)
{
    int ret = 0;

    // 画像の読み込み
    GameClearImage = LoadGraph("images/gameclear.png");

    // 音源の読み込み
    GameClearSE = LoadSoundMem("sounds/gameclear_se.mp3");

    GameClearFlag = 0;

    // エラーチェック
    if (GameClearImage == -1)
    {
        ret = -1;
    }

    if (GameClearSE == -1)
    {
        ret = -1;
    }

    return ret;
}
```

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

```
* ゲームクリア画面：更新処理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：なし
```

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

```
void GameClearScene_Update(void)
```

```
{
```

```
    //ゲームクリア効果音再生チェック
```

```
    if (CheckSoundMem(GameClearSE) == 0)
```

```
    {
```

```
        if (GameClearFlag == TRUE)
```

```
        {
```

```
            Change_Scene(E_GAMEMAIN);
```

```
        }
```

```
    else
```

```
    {
```

```
        PlaySoundMem(GameClearSE, DX_PLAYTYPE_BACK);
```

```
        GameClearFlag = TRUE;
```

```
    }
```

```
}
```

```
}
```

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

```
* ゲームクリア画面：描画処理
```

```
* 引 数：なし
```

```
* 戻り値：なし
```

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

```
void GameClearScene_Draw(void)
```

```
{
```

```
    DrawGraph(0, 0, GameClearImage, FALSE);
```

```
}
```