

```
#include "DxLib.h"
#include "KeyCheck.h"
#include "SceneManager.h"
#include "TitleScene.h"

TitleScene::TitleScene(SceneManager* manager) : SceneBase(manager)
{
}

void TitleScene::Init(void)
{
    //タイトル画像の読み込み
    mImage = LoadGraph("Image/Scene/Title.png");
}

void TitleScene::Update(void)
{
    if (keyTrgDown[KEY_SYS_START])
    {
        mSceneManager->ChangeScene(SCENE_ID::GAME, true);
    }
}

void TitleScene::Draw(void)
{
    SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK);
    ClearDrawScreen();

    // タイトル画像の描画
    DrawGraph(0, 0, mImage, true);
}

void TitleScene::Release(void)
{
    // 画像の開放
    DeleteGraph(mImage);
}
```