

```
#include "DxLib.h"
#include "KeyCheck.h"
#include "GameCommon.h"
#include "SceneManager.h"
#include "GameoverScene.h"

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

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

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

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

    // 画像の描画
    DrawGraph(0, 0, mImage, true);
}

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