

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

Fader::FADE_STATE Fader::GetState(void)
{
    return mState;
}

bool Fader::IsEnd(void)
{
    return mIsEnd;
}

void Fader::SetFade(FADE_STATE state)
{
    mState = state;
    if (mState != FADE_STATE::NONE)
    {
        mIsEnd = false;
    }
}

void Fader::Init(void)
{
    mState = FADE_STATE::NONE;
    mBrightValue = 255;
    mIsEnd = true;
}

void Fader::Update(void)
{
    if (mIsEnd)
    {
        return;
    }

    switch (mState)
    {
    {
    case FADE_STATE::NONE:
        return;
    case FADE_STATE::FADE_IN:
        mBrightValue += 5;
        if (mBrightValue > 255)
        {
            // フェード終了
            mBrightValue = 255;
            mIsEnd = true;
        }
    }
```

```
    }  
    break;  
  
case FADE_STATE::FADE_OUT:  
    mBrightValue -= 5;  
    if (mBrightValue < 0)  
    {  
        // フェード終了  
        mBrightValue = 0;  
        mIsEnd = true;  
    }  
    break;  
  
default:  
    return;  
}  
  
SetDrawBright(mBrightValue, mBrightValue, mBrightValue);  
}
```