

```
#include "DxLib.h"
#include "GameCommon.h"
#include "KeyCheck.h"
#include "_debug/_DebugConOut.h"
#include "_debug/_DebugDispOut.h"
#include "Application.h"

bool Application::Init(void)
{

    // システム処理
    SetWindowText("Project");
    SetGraphMode(SCREEN_SIZE_X, SCREEN_SIZE_Y, 32);
    ChangeWindowMode(true);
    if (DxLib_Init() == -1)
    {
        TRACE("DxLib の初期化失敗");
        return false;
    }

    KeyInit();    //キー情報の初期化
    mSceneManager.Init();

    // デバッグ
    _dbgSetup(SCREEN_SIZE_X, SCREEN_SIZE_Y, 255);

    return true;
}

void Application::Run(void)
{
    //ゲームループ
    while (ProcessMessage() == 0 && CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) == 0)
    {

        _dbgStartDraw();

        CheckKeyList();    //キー情報の取得

        mSceneManager.Update();

        _dbgAddDraw();

        ScreenFlip();

    }
}
```

```
bool Application::Release(void)
{
    mSceneManager.Release();

    DxLib_End();

    return true;
}
```