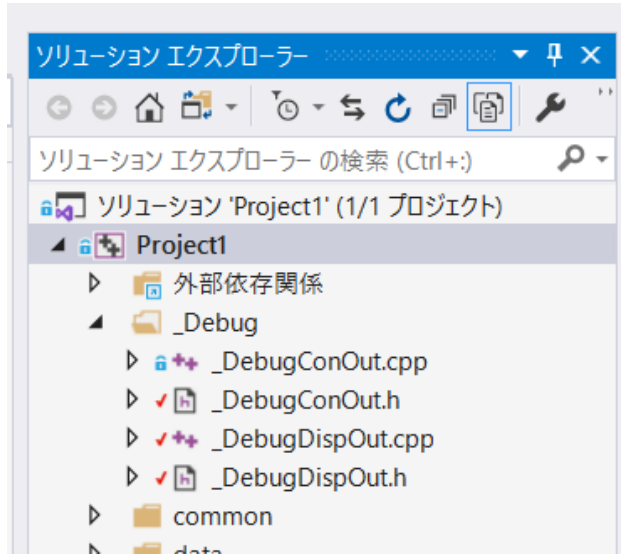


ダウンロードしたファイルをプロジェクトに追加しましょう。



既に存在している場合は、上書きをしてください。

■使い方

- ① 初期化をしましょう。

プログラムが実行されたら1回だけ呼べば良いので、SysInit()などに記述します。

_dbgSetup(int screenSizeX, int screenSizeY, int alpha);

第1引数：デバッグ用スクリーンの解像度(横幅)

第2引数：デバッグ用スクリーンの解像度(縦幅)

第3引数：デバッグ用スクリーンの透明度(0~255、0で完全に透明)

- ② ゲームループの先頭でデバッグ用描画開始の命令を呼び出します。

```
_dbgStartDraw();
12      // ゲームループ
13      while (ProcessMessage() == 0 && CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) == 0)
14      {
15          _dbgStartDraw();
16      }
```

- ③ デバッグ用の描画命令を呼び出します。

下記の命令が存在し、それぞれの使い方はDXライブラリの通常の命令と同じです。

```
12      #define _dbgDrawGraph(fmt, ...)
13      #define _dbgDrawBox(fmt, ...)
14      #define _dbgDrawLine(fmt, ...)
15      #define _dbgDrawCircle(fmt, ...)
16      #define _dbgDrawPixel(fmt, ...)
17      #define _dbgDrawString(fmt, ...)
18      #define _dbgDrawFormatString(fmt, ...)
```

- ④ バックバッファのScreenFlip()の直前に_dbgAddDraw()を呼び出してください。

```
29      SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK);
30      ClsDrawScreen(); // 画面消去
31      scene_>Draw();
32      _dbgAddDraw();
33      ScreenFlip(); // 裏画面を表画面に瞬間切り替え
```

- ⑤ その他の機能については、実行中にF1キーを押すと表示されます。