

```
#include "HelpScene.h"
#include "../Utility/InputControl.h"
#include "DxLib.h"

HelpScene::HelpScene() : background_image(NULL)
{

}

HelpScene::~HelpScene()
{

}

// 初期化处理
void HelpScene::Initialize()
{
    // 画像の読み込み
    background_image = LoadGraph("Resource/images/Title.bmp");

    // エラーチェック
    if (background_image == -1)
    {
        throw ("Resource/images/Title.bmpがありません\n");
    }
}

// 更新処理
eSceneType HelpScene::Update()
{
    // Bボタンが押されたら、タイトルに戻る
    if (InputControl::GetButtonDown(XINPUT_BUTTON_B))
    {
        return eSceneType::E_TITLE;
    }

    return GetNowScene();
}
```

```
// 描画処理
void HelpScene::Draw() const
{
    // 背景画像の描画
    DrawGraph(0, 0, background_image, FALSE);

    // ゲーム説明
    SetFontSize(16);
    DrawString(20, 120, "ヘルプ画面", 0xffffffff, 0);

    DrawString(20, 160, "これは障害物を避けながら", 0xffffffff, 0);
    DrawString(20, 180, "走り続けるゲームです", 0xffffffff, 0);
    DrawString(20, 200, "燃料が尽きるか障害物に", 0xffffffff, 0);
    DrawString(20, 220, "数回当たるとゲームオーバーです。", 0xffffffff, 0);

    DrawString(150, 450, "----- Bボタンを押してタイトルへ戻る -----", 0xffffffff, 0);
}

// 終了時処理
void HelpScene::Finalize()
{
    // 読み込んだ画像の削除
    DeleteGraph(background_image);
}

// 現在のシーン情報を取得
eSceneType HelpScene::GetNowScene() const
{
    return eSceneType::E_HELP;
}
```