

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

RankingDispScene::RankingDispScene() : background_image(NULL), ranking(nullptr)
{

}

RankingDispScene::~RankingDispScene()
{

}

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

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

    // ランキング情報を取得
    ranking = new RankingData;
    ranking->Initialize();
}

// 更新処理
eSceneType RankingDispScene::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 RankingDispScene::Draw() const
{
    // 背景画像の描画
    DrawGraph(0, 0, background_image, FALSE);

    // 取得したランキングデータを描画する
    for (int i = 0; i < 5; i++)
    {
        DrawFormatString(50, 170 + i * 25, 0xffffffff, "%2d %-15s %6d",
ranking->GetRank(i), ranking->GetName(i), ranking->GetScore(i));
    }
}

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

    // 動的メモリの解放
    ranking->Finalize();
    delete ranking;
}

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

```