

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

TitleScene::TitleScene() : background_image(NULL), menu_image(NULL),
cursor_image(NULL), menu_cursor(0)
{

}

TitleScene::~TitleScene()
{

}

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

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

// 更新処理
```

```
eSceneType TitleScene::Update()
{
    // カーソル下移動
    if (InputControl::GetButtonDown(XINPUT_BUTTON_DPAD_DOWN))
    {
        menu_cursor++;
        // 1番下に到達したら、一番上にする
        if (menu_cursor > 3)
        {
            menu_cursor = 0;
        }
    }

    // カーソル上移動
    if (InputControl::GetButtonDown(XINPUT_BUTTON_DPAD_UP))
    {
        menu_cursor--;
        // 1番上に到達したら、一番下にする
        if (menu_cursor < 0)
        {
            menu_cursor = 3;
        }
    }

    // カーソル決定（決定した画面に遷移する）
    if (InputControl::GetButtonDown(XINPUT_BUTTON_B))
    {
        switch (menu_cursor)
        {
            case 0:
                return eSceneType::E_MAIN;
            case 1:
                return eSceneType::E_RANKING_DISP;
            case 2:
                return eSceneType::E_HELP;
            default:
                return eSceneType::E_END;
        }
    }
}
```

```
// 現在のシーンタイプを返す
return GetNowScene();
}

// 描画処理
void TitleScene::Draw() const
{
    // タイトル画像の描画
    DrawGraph(0, 0, background_image, FALSE);

    // メニュー画像の描画
    DrawGraph(120, 200, menu_image, TRUE);

    // カーソル画像の描画
    DrawRotaGraph(90, 220 + menu_cursor * 40, 0.7, DX_PI / 2.0, cursor_image,
TRUE);
}

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

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