

```

#include "ResultScene.h"
#include "../Object/RankingData.h"
#include "../Utility/InputControl.h"
#include "DxLib.h"

ResultScene::ResultScene() : back_ground(NULL), score(0)
{
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {
        enemy_image[i] = NULL;
        enemy_count[i] = NULL;
    }
}

ResultScene::~~ResultScene()
{
}

// 初期化处理
void ResultScene::Initialize()
{
    // 画像の読み込み
    back_ground = LoadGraph("Resource/images/back.bmp");
    int result = LoadDivGraph("Resource/images/car.bmp", 3, 3, 1, 63, 120,
enemy_image);

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

    // ゲーム結果の読み込み
    ReadResultData();
}

```

```

}

// 更新処理
eSceneType ResultScene::Update()
{
    // Bボタンでランキングに遷移する
    if (InputControl::GetButtonDown(XINPUT_BUTTON_B))
    {
        return eSceneType::E_RANKING_INPUT;
    }

    return GetNowScene();
}

// 描画処理
void ResultScene::Draw() const
{
    // 背景画像を描画
    DrawGraph(0, 0, back_ground, TRUE);

    //スコア等表示領域
    DrawBox(150, 150, 490, 330, GetColor(0,153, 0), TRUE);
    DrawBox(150, 150, 490, 330, GetColor(0, 0, 0), FALSE);

    DrawBox(500, 0, 640, 480, GetColor(0, 153, 0), TRUE);

    SetFontSize(20);
    DrawString(220, 170, "ゲームオーバー", GetColor(204, 0, 0));
    SetFontSize(16);
    DrawString(180, 200, "走行距離", GetColor(0, 0, 0));
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {
        DrawRotaGraph(230, 230 + (i * 20), 0.3f, DX_PI_F / 2, enemy_image[i],
TRUE);
        DrawFormatString(260, 222 + (i * 21), GetColor(255, 255, 255), "%6d x
%4d=%6d",
            enemy_count[i], (i + 1) * 50, (i + 1) * 50 * enemy_count[i]);
    }
    DrawString(180, 290, "スコア", GetColor(0, 0, 0));
}

```

```

        DrawFormatString(180, 290, 0xFFFFFFFF, "        =%6d", score);
    }

// 終了時処理
void ResultScene::Finalize()
{
    // 読み込んだ画像を削除
    DeleteGraph(back_ground);
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {
        DeleteGraph(enemy_image[i]);
    }
}

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

// リザルトデータの読み込み
void ResultScene::ReadResultData()
{
    // ファイルオープン
    FILE* fp = nullptr;
    errno_t result = fopen_s(&fp, "Resource/dat/result_data.csv", "r");

    // エラーチェック
    if (result != 0)
    {
        throw ("Resource/dat/result_data.csvが読み込めません\n");
    }

    // 結果を読み込む
    fscanf_s(fp, "%6d,\n", &score);

    // 避けた数と得点を取得
    for (int i = 0; i < 3; i++)
    {

```

```
        fscanf_s(fp, "%6d\n", &enemy_count[i]);
    }

    // ファイルクローズ
    fclose(fp);
}
```