

```

//-----
// インベーターゲーム
//-----
// SceneTitle.cpp
#include <DxLib.h>
#include "main.h"
#include "SceneTitle.h"
#include "SceneGame.h"
#include "Player.h"

//-----
// 変数定義
//-----
int titleImage;                                // タイトル画像のハンドル番号を格納する変数

/**
 *-----
 * タイトルシーンの初期化处理
 * Input:
 *     無し
 * Output:
 *     true = 正常終了 / false = エラー終了
 *-----
 */
bool SceneTitleInit(void)
{
    titleImage = LoadGraph("image/title.png");
    if (titleImage == -1) return false;
    return true;
}

/**
 *-----
 * タイトルシーンのメイン処理
 * Input:
 *     無し
 * Output:
 *     無し
 *-----
 */
void SceneTitleMainProc(void)
{
    SceneTitleUpdate();
    SceneTitleDraw();
}

```

```

/**
*-----
* タイトルシーンの更新処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   無し
*-----
*/
void SceneTitleUpdate(void)
{
    if (nowSpaceKey == 0 && prevSpaceKey == 1) {
        // アップトリガーでスペースキーの押下を判定する
        GameInit();

        nowScene = SCENE_KIND_GAME;
        nowStageNo = 1;
        // タイトル画面からゲーム画面に移行する前にプレイヤーの機数を減らしておく
        playerRestPlaneNum--;
    }
}

/**
*-----
* タイトルシーンの描画処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   無し
*-----
*/
void SceneTitleDraw(void)
{
    SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK); // 描画する画面を裏の画面に設定する
    ClearDrawScreen();             // 描画する画面の内容を消去する

    int xx = (WINDOW_SIZE_WID - TITLE_SIZE_WID) / 2;
    int yy = (WINDOW_SIZE_HIG - TITLE_SIZE_HIG) / 2;
    DrawGraph(xx, yy, titleImage, true);

    // 文字列表示
    xx = (WINDOW_SIZE_WID - 100) / 2;
    yy = WINDOW_SIZE_HIG - 200;
    DrawString(xx, yy, "Hit Space KEY!!", 0xffffffff);

    ScreenFlip(); // 裏の画面を表の画面に瞬間コピー
}

/**
*-----
* タイトルシーンの解放処理
* Input:
*   無し
* Output:
*   true = 正常終了 / false = エラー終了
*-----
*/
bool SceneTitleRelease(void)
{
    if (DeleteGraph(titleImage) == -1) return false;
    return true;
}

```