

```

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

//-----
// 変数定義
//-----
int gameOverImage;          // ゲームオーバー画像のハンドル番号

/**
 *-----
 * ゲームオーバー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 SceneGameOverInit(void)
{
    gameOverImage = LoadGraph("image/gameOver.png");
    if (gameOverImage == -1) return false;

    return true;
}

/**
 *-----
 * ゲームオーバーシーンのメイン処理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   無し
 *-----
 */
void SceneGameOverMainProc(void)
{
    SceneGameOverUpdate();
    SceneGameOverDraw();
}

/**
 *-----
 * ゲームオーバーシーンの更新処理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   無し
 *-----
 */
void SceneGameOverUpdate(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
        nowScene = SCENE_KIND_TITLE;
    }
}

```

```

/**
 *-----
 * ゲームオーバーシーンの描画処理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   無し
 *-----
 */
void SceneGameOverDraw(void)
{
    SetDrawScreen(DX_SCREEN_BACK);          // 描画対象画面を裏画面に設定する
    ClearDrawScreen();

    int xx = (WINDOW_SIZE_WID - GAMEOVER_SIZE_WID) / 2;
    int yy = (WINDOW_SIZE_HIG - GAMEOVER_SIZE_HIG) / 2;
    DrawGraph(xx, yy, gameOverImage, true);

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

    ScreenFlip();                            // 裏画面の内容を表画面に瞬間コピーする
}

/**
 *-----
 * ゲームオーバーシーンの解放処理
 * Input:
 *   無し
 * Output:
 *   true = 正常終了 / false = エラー終了
 *-----
 */
bool SceneGameOverRelease(void)
{
    if (DeleteGraph(gameOverImage) == -1) return false;

    return true;
}

```