

# ESライブラリ&& ゲームプログラミング

## 導入編 - 第4回 プログラムの記述と実行

### 課題

プログラムを記述し、画面に文字を描画してみましょう。

(1)ソリューションエクスプローラから "GameMain.cpp" をダブルクリックしてください。エディタに、ソースファイルが表示されます。

(2)以下のプログラムをソースファイル "GameMain.cpp" の "Draw関数" に追加しましょう。

```
/// <summary>  
/// This is called when the game should draw itself.  
/// </summary>
```

```
void CGameMain::Draw()  
{
```

```
    GraphicsDevice.Clear(Color_CornflowerBlue);
```

```
    // TODO: Add your drawing code here  
    GraphicsDevice.BeginScene();
```

```
    // 文字列の描画  
    SpriteBatch.DrawString(DefaultFont, TEXT("文字"),  
                            Vector2(0.0f, 0.0f), Color(1.0f, 1.0f, 1.0f));
```

追加

```
    GraphicsDevice.EndScene();
```

```
}
```

「文字の描画」はゲームループの「描画処理」に該当します。よって、Draw関数に記述します。

SpriteBatch.DrawString関数は、ES Game Libraryの文字列描画関数です。この関数を実行すると、画面に文字列を表示することができます。

(3)プログラムをビルドします。F7キーを押すか、メニューから「ビルド ソリューションのビルド」を選んでください。エラーが出た場合は、プログラムのどこかに間違いがあるので、入力したプログラムを確認してください。

(4)プログラムを実行してみましょう。F5または を押すとプログラムが実行されます。