

```
1 #pragma once
2
3 typedef enum {
4     eScene_Menu,    //メニュー画面
5     eScene_Game,    //ゲーム画面
6     // 修正箇所
7     eScene_Clear,   //設定画面
8
9     eScene_None,    //無し
10 } eScene ;
11
12 void SceneMgr_Initialize();//初期化
13 void SceneMgr_Finalize();//終了処理
14 void SceneMgr_Update();//更新
15 void SceneMgr_Draw();//描画
16
17 // 引数 nextScene にシーンを変更する
18 void SceneMgr_ChangeScene(eScene nextScene);
19
```