

```
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      eScene_Rank,        //ランキング画面
7      eScene_RankInput,    // ランキング入力画面
8      eScene_End,         //エンド画面
9      eScene_Stop,        //
10
11      eScene_None,        //無し
12 } eScene ;
13
14 void SceneMgr_Initialize(); //初期化
15 void SceneMgr_Finalize(); //終了処理
16 void SceneMgr_Update(); //更新
17 void SceneMgr_Draw(); //描画
18
19 // 引数 nextScene にシーンを変更する
20 void SceneMgr_ChangeScene(eScene nextScene);
21
22 // ゲーム終了メニューが選択されたかどうかを返す
23 int SceneMgr_GameEnd_Status();
24
```