

```
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_Help,      //ヘルプ画面
7     eScene_End,       //ゲーム終了(End)画面
8     eScene_Stop,      //ゲーム停止
9
10    eScene_None,       //無し
11 } eScene ;
12
13 void SceneMgr_Initialize();//初期化
14 void SceneMgr_Finalize();//終了処理
15 void SceneMgr_Update();//更新
16 void SceneMgr_Draw();//描画
17
18 // 引数 nextScene にシーンを変更する
19 void SceneMgr_ChangeScene(eScene nextScene);
20
21 // ゲーム終了メニューが選択されたかどうかを返す
22 int SceneMgr_GameEnd_Status();
23
```