

```
1 #pragma once
2
3 // define定義
4 #define MENU_GAME_START 0
5 #define MENU_GAME_RANKING 1
6 #define MENU_GAME_END 2
7
8
9 void Menu_Initialize();//初期化
10 void Menu_Finalize();//終了処理
11 void Menu_Update();//更新
12 void Menu_Draw();//描画
13
```