

```
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,      //ランキング表示画面
7     eScene_RankInput, //ランキング入力画面
8     eScene_End,       //終了
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);
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
```