

```
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_Clear,   //クリア画面
7
8     eScene_None,    //無し
9 } eScene ;
10
11 void SceneMgr_Initialize();//初期化
12 void SceneMgr_Finalize();//終了処理
13 void SceneMgr_Update();//更新
14 void SceneMgr_Draw();//描画
15
16 // 引数 nextScene にシーンを変更する
17 void SceneMgr_ChangeScene(eScene nextScene);
18
```