

```
using UnityEngine;  
using UnityEngine.SceneManagement;
```

```
public class BackDeckItems : MonoBehaviour  
{  
    // ボタンをクリックするとDeck&Itemシーンに移動します  
    public void OnclickDeckItemButon()  
    {  
        SceneManager.LoadScene("Deck&Item");  
    }  
}
```