

```
#pragma once
```

```
/******
```

```
* マクロ定義
```

```
*****/
```

```
/******
```

```
* 型定義
```

```
*****/
```

```
/******
```

```
* プロトタイプ宣言
```

```
*****/
```

```
int GameClearScene_Initialize(void);
```

```
void GameClearScene_Update(void);
```

```
void GameClearScene_Draw(void);
```