

```
#pragma once
```

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

```
* マクロ定義
```

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

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

```
* 型定義
```

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

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

```
int StageInitialize(void);
```

```
void CreateBlock(void);
```

```
void SelectBlock(void);
```

```
void StageDraw(void);
```

```
void FadeOutBlock(void);
```

```
void MoveBlock(void);
```

```
void CheckBlock(void);
```

```
void CheckClear(void);
```

```
int Get_StageState(void);
```

```
int Get_StageClearFlag(void);
```

```
int Get_StageScore(void);
```

```
void Set_StageMission(int mission);
```