

```
#pragma once
```

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

```
* マクロ定義
```

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

```
#define D_ERROR      (-1)
```

```
#define D_NORMALITY  (0)
```

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

```
* 型定義
```

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

```
enum GAME_MODE
```

```
{
```

```
    E_TITLE,
```

```
    E_GAMEMAIN,
```

```
    E_GAME_CLEAR,
```

```
    E_GAME_OVER,
```

```
    E_END,
```

```
    E_MODE_MAX
```

```
};
```

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

```
* プロトタイプ宣言
```

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

```
int SceneManager_Initialize(GAME_MODE mode);           // 初期化处理
```

```
void SceneManager_Update(void);                         // 更新処理
```

```
void SceneManager_Draw(void);                           // 描画処理
```

```
void Change_Scene(GAME_MODE mode);                     // シーン変更処理
```