

```
#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_RANKING,  
    E_END,  
    E_MODE_MAX  
};
```

```
/*  
 * プロトタイプ宣言  
 */
```

```
void SceneManager_Initialize(GAME_MODE mode);  
void SceneManager_Update(void);  
void SceneManager_Draw(void);
```

```
// 初期化处理
```

```
// 更新処理
```

```
// 描画処理
```

```
void Change_Scene(GAME_MODE mode);
```

```
// シーン変更処理
```

```
int ErrorCheck(void);
```

```
// エラーチェック処理
```