

```
#pragma once
```

```
/*  
 * マクロ定義  
 */
```

```
/*  
 * 型定義  
 */
```

```
/*  
 * プロトタイプ宣言  
 */
```

```
int TitleScene_Initialize(void);  
void TitleScene_Update(void);  
void TitleScene_Draw(void);
```