

```
#pragma once
```

```
/*  
 * マクロ定義  
 */
```

```
/*  
 * 型定義  
 */
```

```
/*  
 * プロトタイプ宣言  
 */
```

```
int GameMainScene_Initialize(void);
```

```
void GameMainScene_Update(void);
```

```
void GameMainScene_Draw(void);
```

```
int Get_Score(void);
```