

```
#pragma once
```

```
/*  
 * マクロ定義  
 */
```

```
/*  
 * 型定義  
 */
```

```
/*  
 * プロトタイプ宣言  
 */
```

```
int EndScene_Initialize(void);
```

```
void EndScene_Update(void);
```

```
void EndScene_Draw(void);
```

```
int Get_EndTime(void);
```