

```
#pragma once
class SceneManager;

class SceneBase
{
public:

    SceneBase(SceneManager* _manager);
    ~SceneBase();

    // 初期化处理
    virtual void Init(void);

    // 更新ステップ
    virtual void Update(void);

    // 描画処理
    virtual void Draw(void);

    // 解放処理
    virtual void Release(void);

    SceneManager* GetSceneManager(void);

protected:
    SceneManager* mSceneManager;
};
```