

```
// #pragma once
#include "TitleScene.h"
class SceneBase;
class Fader;

// シーン管理用
enum class SCENE_ID
{
    NONE
    , TITLE
    , GAME
    , GAMEOVER
};

class SceneManager
{
public:
    void Init(void);
    void Update(void);
    void Release(void);

    void ChangeScene(SCENE_ID nextId, bool isFading);

    // デルタタイムの取得
    float GetDeltaTime(void);

private:
    SCENE_ID mSceneID;
    SCENE_ID mWaitSceneID;

    SceneBase* mScene;
    Fader* mFader;

    bool mIsSceneChanging;

    // デルタタイム
    float mTickCount;
    float mDeltaTime;

    void DoChangeScene(void);
};
```