

```
#pragma once

#include "SceneBase.h"

// 固定化するフレームレート値
#define TARGET_FREAM_RATE (60)
// 1フレーム当たりの時間（マイクロ秒）
#define DELTA_SECOND (1000000 / TARGET_FREAM_RATE)

// シーンマネージャークラス
class SceneManager
{
private:
    SceneBase* current_scene;          // 現在シーン情報

public:
    SceneManager();
    ~SceneManager();

    void Initialize();                  // 初期化处理
    void Update();                      // 更新処理
    void Finalize();                    // 終了時処理

private:
    void Draw() const;                 // 描画処理
    void ChangeScene(eSceneType scene_type); // シーン切り替え処理
    SceneBase* CreateScene(eSceneType scene_type); // シーン生成処理
};
```