

```
#pragma once

#include "SceneBase.h"

class TitleScene : public SceneBase
{
private:

private:
    int background_image;        // 背景画像
    int menu_image;              // メニュー画像
    int cursor_image;           // カーソル画像
    int menu_cursor;            // メニューカーソル番号

public:
    TitleScene();
    virtual ~TitleScene();

    virtual void Initialize() override;
    virtual eSceneType Update() override;
    virtual void Draw() const override;
    virtual void Finalize() override;

    virtual eSceneType GetNowScene() const override;
};
```