

```
#pragma once

// シーン情報
enum eSceneType
{
    E_TITLE,
    E_MAIN,
    E_HELP,
    E_RANKING_DISP,
    E_RANKING_INPUT,
    E_RESULT,
    E_END
};

// 基底シーンクラス
class SceneBase
{
public:
    SceneBase() {}
    virtual ~SceneBase() {}

    // 初期化处理
    virtual void Initialize() {}
    // 更新処理
    virtual eSceneType Update()
    {
        return GetNowScene();
    }
    // 描画処理
    virtual void Draw() const {}
    // 終了時処理
    virtual void Finalize() {}

    // 現在のシーン情報を取得
    virtual eSceneType GetNowScene() const = 0;
};
```