

```

#pragma once

#include "SceneBase.h"
#include "../Object/Player.h"
#include "../Object/Enemy.h"

class GameMainScene : public SceneBase
{
private:
    int high_score;           // ハイスコア
    int back_ground;         // 背景画像
    int barrier_image;        // バリア画像
    int mileage;              // 走行距離
    int enemy_image[3];       // 敵画像
    int enemy_count[3];       // 通り過ぎた敵カウント
    Player* player;           // プレイヤー
    Enemy** enemy;            // 敵

public:
    GameMainScene();
    virtual ~GameMainScene();

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

    virtual eSceneType GetNowScene() const override;

private:
    // ハイスコア読み込み処理
    void ReadHighScore();
    // 当たり判定
    bool IsHitCheck(Player* p, Enemy* e);
};

```