

```
#pragma once

#include "SceneBase.h"

class ResultScene : public SceneBase
{
private:
    int back_ground;        // 背景画像
    int score;              // スコア
    int enemy_count[3];     // 敵のカウント
    int enemy_image[3];     // 敵画像

public:
    ResultScene();
    virtual ~ResultScene();

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

    virtual eSceneType GetNowScene() const override;

private:
    void ReadResultData();
};
```