

```
#pragma once

#include "SceneBase.h"
#include "../Object/RankingData.h"

class RankingInputScene : public SceneBase
{
private:
    int background_image;        // 背景画像
    RankingData* ranking;        // ランキング情報
    int score;                    // スコア
    char name[15];                // 名前
    int name_num;                 // 名前入力数
    int cursor_x;                 // カーソルx座標
    int cursor_y;                 // カーソルy座標

public:
    RankingInputScene();
    virtual ~RankingInputScene();

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

    virtual eSceneType GetNowScene() const override;

private:
    // 名前入力処理
    bool InputName();
};
```