

```

/*****
* 車避けゲームを作ってみよう！
*****/

#include "DxLib.h"
#include "Scene/SceneManager.h"

// メイン関数（プログラムはここから始まります。）
int WINAPI WinMain(_In_ HINSTANCE hInstance, _In_opt_ HINSTANCE hPrevInstance,
_In_ LPSTR lpCmdLine, _In_ int nCmdShow)
{
    // 例外処理（異常が発生したら、catch文に飛びます）
    try
    {
        // シーンマネージャー機能の生成
        SceneManager manager;

        // シーンマネージャー機能の初期化处理
        manager.Initialize();

        // シーンマネージャー機能の更新処理
        manager.Update();

        // シーンマネージャー機能の終了時処理
        manager.Finalize();
    }
    catch (const char* err_log)
    {
        // エラー発生内容の出力
        OutputDebugString(err_log);

        // エラー終了を通知
        return -1;
    }

    // 正常終了を通知
    return 0;
}

```