

```
#pragma once
```

```
//-----
```

```
// 定数定義
```

```
//-----
```

```
const int GAMEOVER_SIZE_WID = 800;
```

```
const int GAMEOVER_SIZE_HIG = 500;
```

```
// ゲームオーバー画像の幅
```

```
// ゲームオーバー画像の高さ
```

```
//-----
```

```
// プロトタイプ宣言
```

```
//-----
```

```
bool SceneGameOverInit(void);
```

```
void SceneGameOverMainProc(void);
```

```
void SceneGameOverUpdate(void);
```

```
void SceneGameOverDraw(void);
```

```
bool SceneGameOverRelease(void);
```