変数

・int　RedPotatoGrowth　工場に入ってくる紅芋

Start関数

・RedPotatoGrowthに0を代入する。

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのぷるぷる工場のコスト）を呼び出す

・ConstructionTimeにConstaticSpaceのぷるぷる工場の建設期間を代入する

Update関数

・if分岐

↳ConstructedFlag

If分岐

↳CheckChangeMonth関数を呼び出す

・StaticSpaceの国庫に（RedPotatoGrowth×ConstaticSpaceのぷるぷるの値段）を足す。

・RedPotatoGrowthに0を代入する

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのぷるぷる工場の維持費）を呼び出す

↳else

If分岐

↳CheckChangeMonth関数を呼び出す

・DecreaseConstructionTime関数を呼び出す

If分岐

↳ConstructionTime　＜=　0

ConstructedFlagにtrueを代入する。

OnTriggerEnter関数

If分岐

↳衝突したゲームオブジェクトのタグがRedPotatoFarmの時、

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜紅芋畑クラス（辰彦のスクリプトの名前）＞

して、PurupuruFactoryにthis.gameObjectを代入する

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜紅芋畑クラス（辰彦のスクリプトの名前）＞

して、FactoryFlagにtrueを代入する。