変数

・int　SugarcaneGrowth　工場に入ってくるサトウキビ

・int　FermentDays　ラムの熟成期間

Start関数

・SugarcaneGrowthに0を代入する。

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのラム工場のコスト）を呼び出す

・ConstructionTimeにConstaticSpaceのラム工場の建設期間を代入する

Update関数

・SetPower関数を呼び出す

・if分岐

↳ConstructedFlag

If分岐

↳CheckChangeMonth関数を呼び出す

If分岐

↳CheckFermentDay関数を呼び出す

・StaticSpaceの国庫に（SugarcaneGrowth×ConstaticSpaceのラム酒の値段×ConstaticSpaceのラム酒のブランド力）を足す。

・Staticspaceのラム酒のブランド力にSugarcaneGrowthを代入する

・Reset関数を呼び出す

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのラム工場の維持費）を呼び出す

↳else

・Ferment関数を呼び出す

↳else

If分岐

↳CheckChangeMonth関数を呼び出す

・ConstructionTimeから1を引く

If分岐

↳ConstructionTime　＜=　0

・ConstructedFlagにtrueを代入する。

・FermentDaysにConstaticSpaceのラム酒の醸造期間を代入する

OnTriggerEnter関数（ネットで調べて）

・衝突したゲームオブジェクトのタグがSugarcaneFarmの時、

ゲームオブジェクトからGetComponent＜サトウキビ畑クラス（辰彦のスクリプトの名前）＞

して、BrawnSugarFactoryにthis.gameObjectを代入する

・衝突したゲームオブジェクトのタグがSugarcaneFarmの時、

ゲームオブジェクトからGetComponent＜サトウキビ畑クラス（辰彦のスクリプトの名前）＞

して、FactoryFlagにtrueを代入する。

醸造期間チェック関数

bool　CheckFermentDay（）

・if分岐

↳FermentDaysを前置デクリメントした値が0以下のとき

・trueを返す

↳else

・falseを返す

醸造期間リセット関数

void　Reset（int　fermentdays）

・FermentDaysにfermentdaysを代入する

・SugarcaneGrowthに0を代入する

醸造関数

void　Ferment()

FermentDaysに　乱数（１からConstaticSpaceの成長度の最大値）を足して代入する