変数

・int　TobaccoGrowth　工場に入ってくるタバコ

Start関数

・TobaccoGrowthに0を代入する。

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのタバコ工場のコスト）を呼び出す

・ConstructionTimeにConstaticSpaceのタバコ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（TobaccoGrowth×ConstaticSpaceのタバコの値段）を足す。

・TobaccoGrowthに0を代入する

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのタバコ工場の維持費）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（ネットで調べて）

・衝突したゲームオブジェクトのタグがTobaccoFarmの時、

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

して、TobaccoFactory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TobaccoFarmの時、

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

して、FactoryFlagにtrueを代入する。