変数

・int　SugarcaneGrowth　工場に入ってくるサトウキビ

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

・if分岐

↳ConstructedFlag

If分岐

↳CheckChangeMonth関数を呼び出す

・StaticSpaceの国庫に（SugarcaneGrowth×ConstaticSpaceのラムの値段）を足す。

・SugarcaneGrowthに0を代入する

・PayCost関数（引数にConstaticSpaceのラム工場の維持費）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。

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。