Using　System.Collections.Generic

変数

Public　List＜GameObject＞　FactorysList

Start関数

・PayCost関数（引数はConstaticSpaceの風力発電機のコスト）を呼び出す

・ConstructionTimeにConstaticSpaceの風力発電機の建設期間を代入する

・FactorysListをnewする

Update関数

・if分岐

↳ConstructedFlag

・何もしない

↳else

If分岐

↳CheckChangeMonth関数

・DecreaseConstructionTime関数を呼び出す

If分岐

↳ConstructionTime　＜=　0

・ConstructedFlagにtrueを代入する

OnTriggerStay関数（ネットで使い方を調べる）

If分岐

↳CheckChangeMonth　かつ　ConstructedFlagのとき

If分岐

↳衝突したゲームオブジェクトのタグがRumFactoryの時

If分岐

↳ゲームオブジェクトからGetComponent＜ラム工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagがfalseのとき

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜ラム工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにtrueを代入する

・FactorysListへ衝突したゲームオブジェクトをaddする

↳else　if衝突したゲームオブジェクトのタグがTobaccoFactoryの時

If分岐

↳ゲームオブジェクトからGetComponent＜タバコ工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagがfalseのとき

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜タバコ工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにtrueを代入する

・FactorysListへ衝突したゲームオブジェクトをaddする

↳else　if衝突したゲームオブジェクトのタグがHotelの時

If分岐

↳ゲームオブジェクトからGetComponent＜ホテルクラス＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagがfalseのとき

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜ホテルクラス＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにtrueを代入する

・FactorysListへ衝突したゲームオブジェクトをaddする

DestroyThisGenerator関数（オリジナル関数）

・for（int　i　＝　0からFactorysListのsizeまで1つずつ）

If分岐

↳衝突したゲームオブジェクトのタグがRumFactoryの時

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜ラム工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにfalseを代入する

↳else　if衝突したゲームオブジェクトのタグがTobaccoFactoryの時

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜タバコ工場クラス（さつきがつけた名前）＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにfalseを代入する

↳else　if衝突したゲームオブジェクトのタグがHotelの時

・ゲームオブジェクトからGetComponent＜ホテルクラス＞をしてWind＿PowerGeneratorFlagにfalseを代入する