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の黒糖工場のコスト）を呼び出す

・ConstructionTimeにConstaticSpaceの黒糖工場の建設期間を代入する

Update関数

・if分岐

↳ConstructedFlag

If分岐

↳MonthとMonthChangeCheckが同じとき

何もしない

↳else

・StaticSpaceの国庫にSugarcaneGrowthを足す。

・SugarcaneGrowthに0を代入する

・StaticSpaceの国庫からConstaticSpaceの黒糖工場の維持費を引く

↳else

If分岐

↳MonthとMonthChangeCheckが同じとき

何もしない

↳else

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