```
using System.Collections;
using UnityEngine;

public class Shooter : MonoBehaviour
{
    public GameObject bulletPrefab; //Bulletのプレハブ情報
    Transform player; //プレイヤーのTransform情報
    GameObject gate; //プレイヤーについているGateオブジェクトの情報
    public float shootSpeed = 100f; //投げた時の力
    public float upSpeed = 8f;    //投げた時の上向きの力

    bool possibleShoot; //ショット可能フラグ

    public int shotPower = 10;
    public int recoverySeconds = 3;

    Camera cam; //カメラ情報の取得

    void Start()
    {
        //時間差でシュート可能にする
        Invoke("ShootEnabled", 0.5f);

        //プレイヤーのTransform情報の取得
        player = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").transform;
        //プレイヤーについているGateオブジェクト情報の取得
        gate = player.transform.Find("Gate").gameObject;

        //カメラ情報の取得（MainCameraタグがついているカメラ情報は簡単に参照可）
        cam = Camera.main;
    }

    void Update()
    {
        if (GameManager.gameState != GameState.playing) return;

        if (Input.GetMouseButtonDown(0))    //もしも左クリックがおされたら
        {
            if (possibleShoot) Shot(); //フラグがONならショットするメソッド
        }
    }

    //ショット可能にする
    void ShootEnabled()
    {
        possibleShoot = true;
    }
```

```
//ショットメソッド
  void Shot()
  {
    //プレイヤーが消滅していなければ
    if (player == null || shotPower <= 0) return;

    //プレイヤーの位置にBulletを生成
    GameObject obj = Instantiate(bulletPrefab, gate.transform.position, Quaternion.identity);

    //生成したBulletのRigidbodyを取得
    Rigidbody rbody = obj.GetComponent<Rigidbody>();

    //※カメラの角度を考慮した方向を生成
    Vector3 v = new Vector3(
          cam.transform.forward.x * shootSpeed,
          cam.transform.forward.y + upSpeed,
          cam.transform.forward.z * shootSpeed
          );

    //生成した球のAddForceの力でシュート
    rbody.AddForce(v,ForceMode.Impulse);

    //shotPowerを消費
    ConsumePower();
  }

  //shotPowerを消費
  void ConsumePower()
  {
    shotPower--; //消費
    StartCoroutine(RecoverPower()); //回復コルーチン
  }

  //回復コルーチン
  IEnumerator RecoverPower()
  {
    //RecoverySeconds秒待つ
    yield return new WaitForSeconds(recoverySeconds);
    shotPower++; // 1 つ回復
  }
}
```