

GameManager

```
public static GameState gameState // ゲームのステータス

public static bool[] doorsOenedState // ドアの開閉状況

public static int key1 // 鍵 1 の持ち数
public static int key2 // 鍵 2 の持ち数
public static int key3 // 鍵 3 の持ち数
public static bool[] keysPickedState // 鍵の取得状況

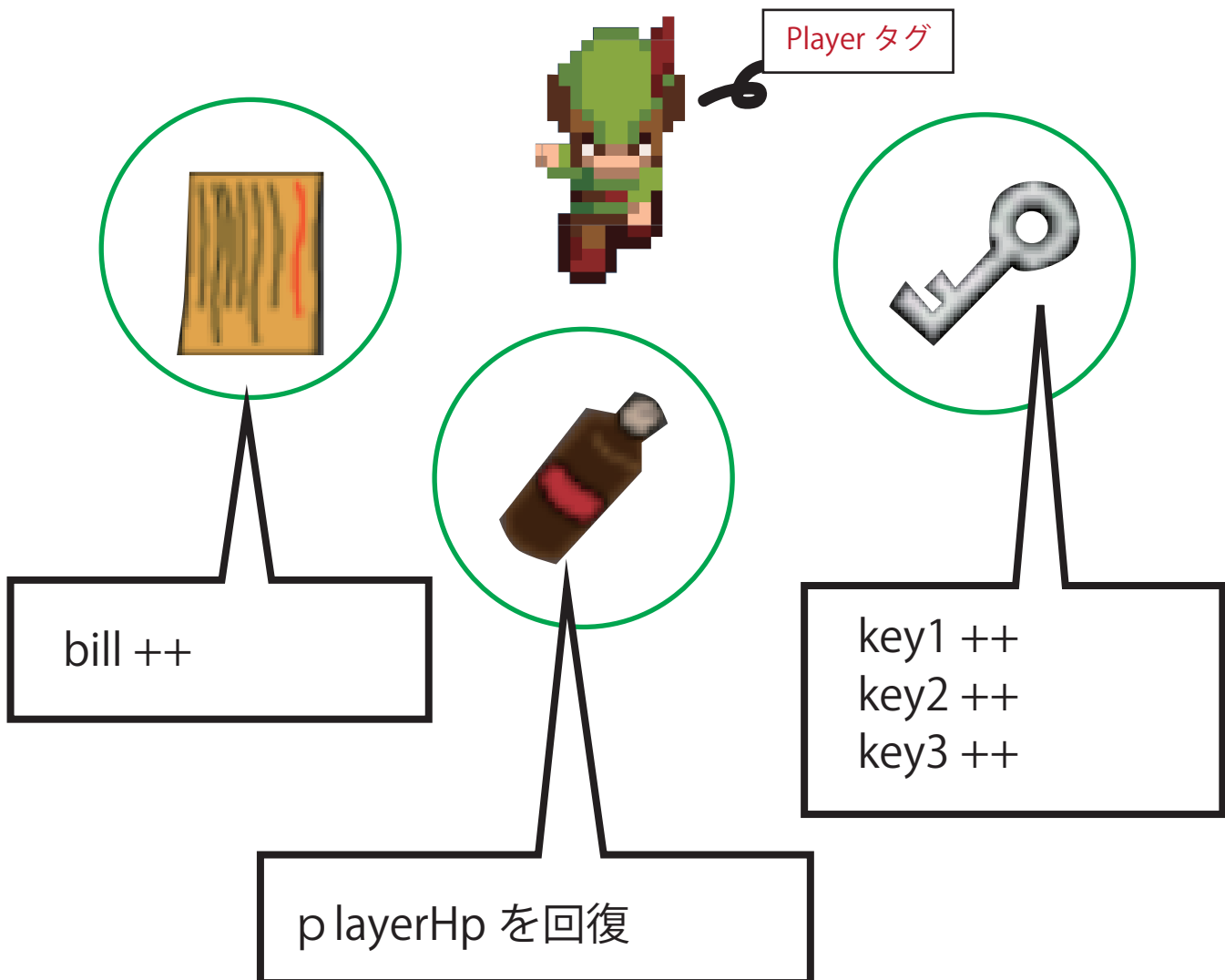
public static int bill // お札の持ち数
public static bool[] itemsPickedState // アイテムの取得況

public static bool hasSpotLight // スポットライトを持っているか
public static int playerHP // プレイヤーの HP
```

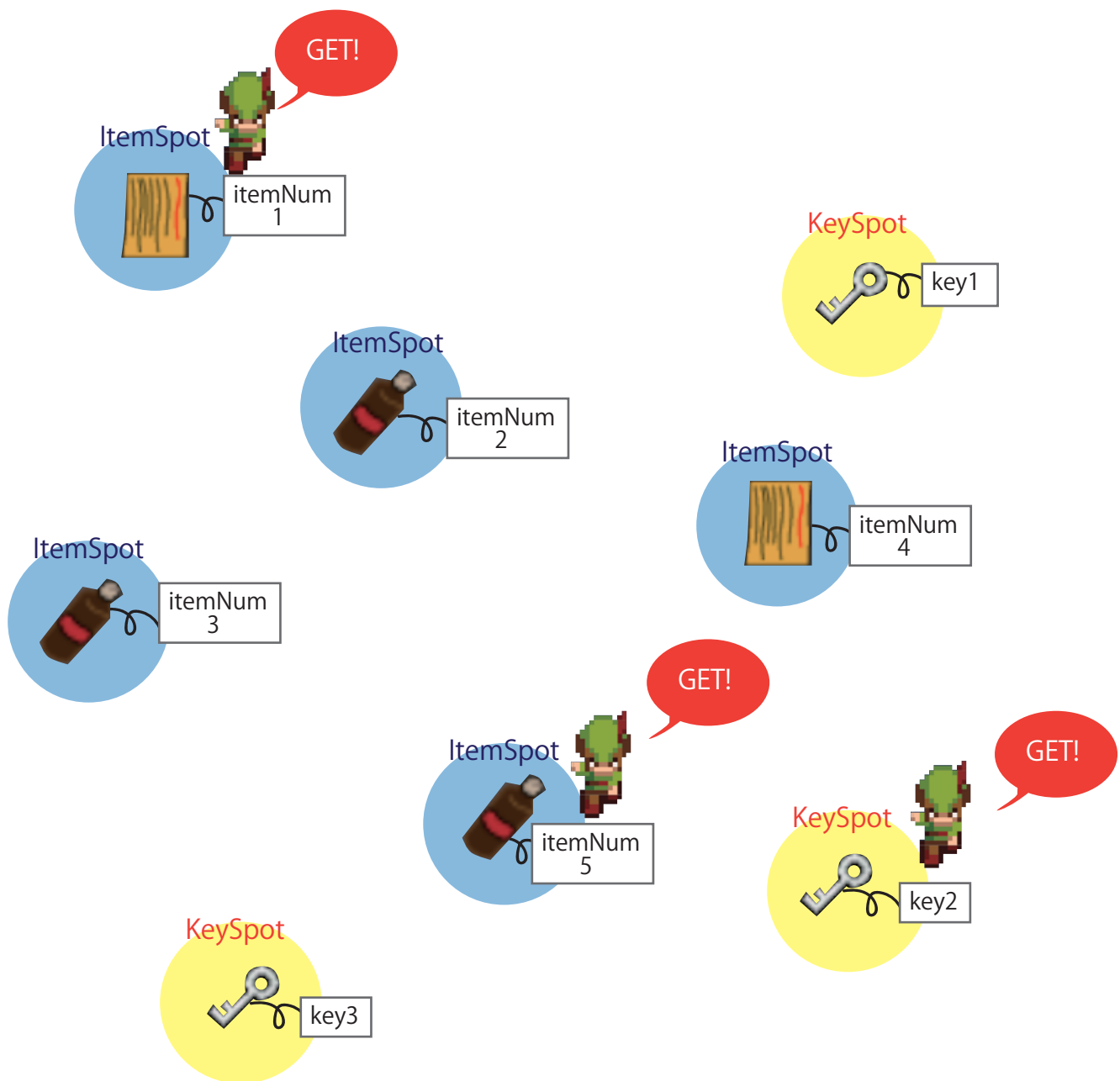
```
public enum GameState
```

- playing
- talk
- gameover
- gameclear
- stop
- ending

OnTriggerEnter2D で「Player」タグに触れるとアイテムをゲット



アイテムには識別番号があり、どの識別番号のアイテムを拾ったのか
配列で記録を行います。



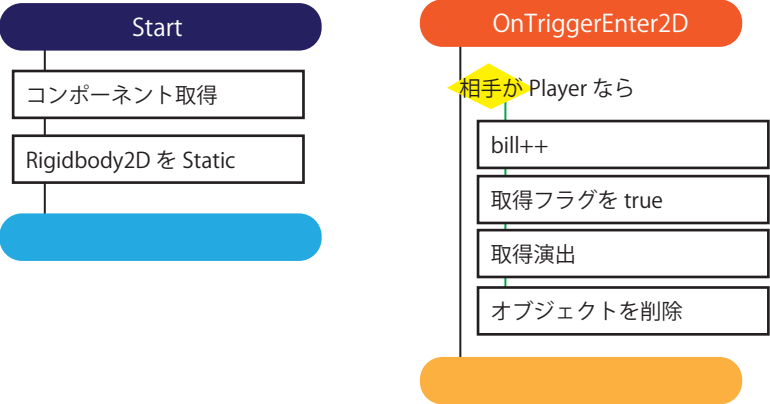
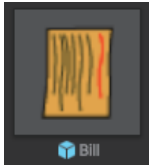
アイテム取得の配列

KeysPickedState → {false, true, false}

itemsPickedState → {true, false, false, false, true}

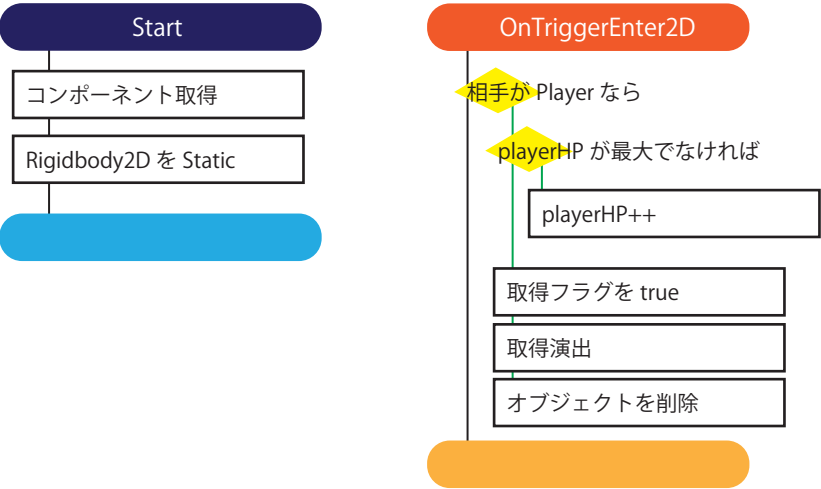
```
private Rigidbody2D rbody //Rigidbody2D コンポーネント
public int itemNum // 識別番号
```

BillData



```
private Rigidbody2D rbody //Rigidbody2D コンポーネント
public int itemNum // 識別番号
```

DrinkData



```
private Rigidbody2D rbody //Rigidbody2D コンポーネント
public int itemNum // 識別番号
```

KeyData

