

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine.UI;

public class Itembuy : MonoBehaviour
{
    int ringo;
    int cookie;
    int meet;
    int power1;
    int power2;
    int power3;

    public void IB()
    {
        //メソッドの呼び出し
        StartCoroutine("ib");
    }

    IEnumerator ib()
    {
        Text t = GameObject.Find("Canvas").transform.Find("Text2").GetComponent<Text>();
        //飛ぶ時の遅延
        yield return new WaitForSeconds(0.0f);
        //テキスト型の変数を設定
        if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo1")
        { // Buyinfo1シーンでやりたい処理

            if (Test.money < 500)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                ringo++;
                Test.money = Test.money - 500;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
        else if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo2")
        { // Buyinfo2シーンでやりたい処理
            if (Test.money < 1000)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                cookie++;
                Test.money = Test.money - 1000;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
        else if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo3")
        { // Buyinfo3シーンでやりたい処理
            if (Test.money < 1500)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                meet++;
                Test.money = Test.money - 1500;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
        else if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo4")
        { // Buyinfo4シーンでやりたい処理
            if (Test.money < 500)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                power1++;
                Test.money = Test.money - 500;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
        else if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo5")
        { // Buyinfo5シーンでやりたい処理
            if (Test.money < 1000)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                power2++;
                Test.money = Test.money - 1000;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
        else if (SceneManager.GetActiveScene().name == "buyinfo6")
        { // Buyinfo6シーンでやりたい処理
            if (Test.money < 1500)
            {
                t.text = "お金がたりません！！";
            }
            else
            {
                power3++;
                Test.money = Test.money - 1500;
                //オブジェクトの破壊
                Destroy(gameObject);
                //飛ぶシーン名
                SceneManager.LoadScene("buy");
            }
        }
    }
}

```