

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using uikanri;

public class CardManager : MonoBehaviour
{
    //cardのデータベース
    //新しいリストを作成しそのリスト名はcards 参照先はCardスクリプト
    public List<Card> cards = new List<Card>();

    public void Awake()
    {
        for(int i = 0; i<30; i++)
        {
            Card card;

            card = new Card(i);
            cards.Add(card);

        }
    }
}
```