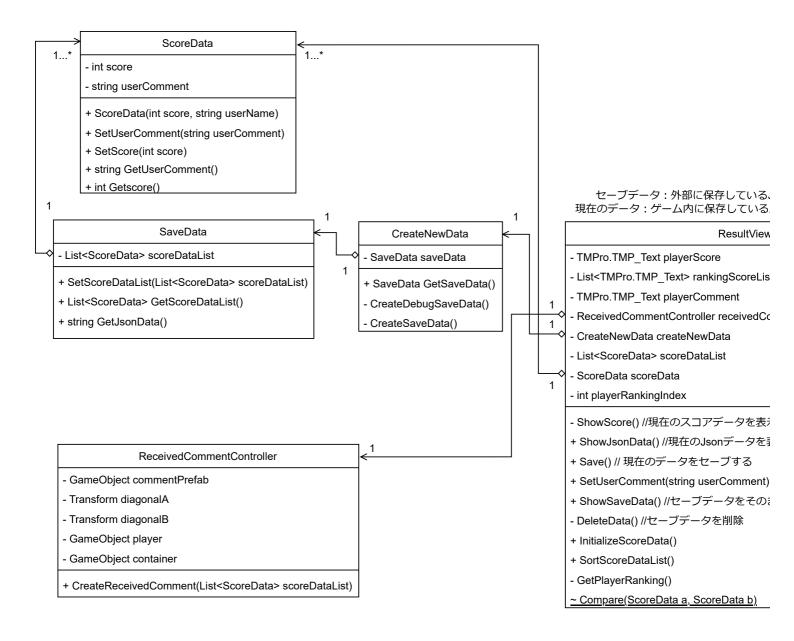
GameObject			こわすもの	
	1	0,1	- 属性	
			- 攻撃力	
			+ 攻撃	
			- 最終攻撃力計算	
			こわされるもの	
		0,1	- 属性に対する耐性値	
			- 耐久値	
			- 防御力	
			- 壊れる	
			+ 攻撃される(最終攻撃力、属	性)
			- ダメージ計算	
			- 耐久値減少	

SceneOfMainScene

- int score
- + AddScore(int addScore)
- + GetScore()
- + FinishScore()



JsonData スコアデータ

SceneController

+ ChangeToTargetScene(string targetSceneName)