スクリプト一覧（用途・相互作用）

1) GameManager.cs

- **アタッチ先**：GameManager オブジェクト（Main シーン）
- **用途**:
  - ゲームクリア／ゲームオーバー演出
  - BGM の再生（効果音）
  - UI パネルの表示切り替え
  - シーン遷移（Main ↔ Title）
- **主要フィールド**:audioSource, gameClearBgm, gameOverBgm, gameOverPanel, gameClearPanel, buttons
- **主なメソッド**:GameOver(), GameClear(), LoadMainScene(), LoadTitleScene()
- **相互作用**:
  - PlayerController から GameClear(), GameOver() を呼び出される
  - UI パネルの表示切り替え（SetActive）
  - AudioSource 経由で効果音を再生
- **注意**:ゲームの勝敗判定ロジックは外部（PlayerController）にあるため、このクラスはあくまで演出と画面制御の担当に限定されている

---

2) PlayerController.cs

- **アタッチ先**：Player オブジェクト
- **用途**:
  - プレイヤーの移動・ジャンプ・重力処理
  - アニメーション制御
  - 敵との衝突判定、アイテム取得、ゴール判定
  - タイマーによる時間制限
  - アイテム数と残り時間表示
- **主要フィールド**:audioSource, jump, attack, getItem, timeLimitText, itemCountText, rankText, gameManager, rigidbody2D, animator, moveSpeed, jumpPower, vx, vy, isGrounded, canMove, timeLimit, itemCount
- **主なメソッド**:Start(), Update(), LateUpdate(), MovePlayer(), ChangeAnimation(), Jump(), GameOver(), GameClear(), ShowRank(), DestroyThisGameObject(), CameraScroll()
- **相互作用**:
  - GameManager の GameOver() / GameClear() を呼び出す
  - ChickenController の PlayHitAnimation() を呼び出す
  - Text コンポーネントで UI 更新（残り時間、アイテム数）
- **注意**:space キーでジャンプ、right/left キーで左右移動。
  isGrounded によるジャンプ制限あり（ジャンプ中はジャンプ不可）

3) ChickenController.cs

- **アタッチ先**：Chicken（敵）
- **用途**:
  - 左右移動（moveSpeed）による自動巡回
  - 壁や他のニワトリと衝突すると反転
  - 踏まれた際にヒットアニメーション再生＋破壊処理
- **主要フィールド**:rigidbody2D, animator, moveSpeed, canMove
- **主なメソッド**:Update(), OnTriggerExit2D(), OnCollisionEnter2D(), Turn(), PlayHitAnimation(), DestroyThisGameObject()
- **相互作用**:
  - PlayerController から PlayHitAnimation() を呼ばれる
- **注意**:物理移動処理には Rigidbody2D.velocity を使用

---

4) BeeController.cs

- **アタッチ先**：Bee（敵）
- **用途**:一定時間ごとに上下移動方向を反転し、y 方向に移動
- **主要フィールド**:rigidbody2D, moveSpeed, interval
- **主なメソッド**:Start(), Update(), Turn()
- **相互作用**:
  - 単体で完結、他クラスとの直接的な連携なし
- **注意**:InvokeRepeating("Turn", ...) により上下反転。速度は常に y 方向に加算される

---

5) TitleManager.cs

- **アタッチ先**：TitleManager オブジェクト（Title シーン）
- **用途**:
  - タイトルボタンから Main シーンへの遷移処理
  - 終了ボタンによるアプリ終了処理
  - exitPanel の表示によるクレジット表示演出＋フェードアウト
- **主要フィールド**:audioSource, exitPanel, fadeOutTime, startVol
- **主なメソッド**:Start(), Update(), LoadMainScene(), QuitGame(), OnClickExitButton()
- **相互作用**:
  - シーン遷移により Main シーンへ移動（GameManager 初期化）
  - 音量を減衰させてからアプリを終了
- **注意**:音量フェード処理は Update() 内で exitPanel がアクティブなときのみ進行