### Document Technique pour Inventory.cs

**Namespace** : Units

#### Structure Inventory

La structure Inventory est utilisée pour représenter un élément dans l'inventaire d'un personnage ou d'une unité. Elle stocke des informations sur un objet d'arme et son état d'utilisation.

#### Champs :

* **Weapon item** :
  + **Type** : Weapon
  + **Description** : Représente l'élément d'arme stocké dans l'inventaire. L'arme est un objet ou une instance qui peut être utilisé par une unité.
* **bool isUsed** :
  + **Type** : bool
  + **Description** : Indique si l'élément d'arme a été utilisé ou non. Ce champ est généralement mis à jour après que l'arme ait été employée dans une action.

#### Utilisation :

* **Gestion de l'Inventaire** :
  + La structure Inventory est utilisée pour gérer les éléments dans l'inventaire d'une unité, permettant de suivre quels objets sont disponibles et leur état d'utilisation.
* **Interaction avec les Armes** :
  + Le champ item est essentiel pour accéder aux caractéristiques et aux actions associées à l'arme. Le champ isUsed aide à déterminer si l'arme a déjà été utilisée et pourrait influencer la disponibilité ou la fonctionnalité de l'arme dans le jeu.