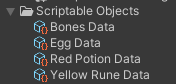
**Scriptable Objects**

Pridané dva objekty: základný ItemData ktorý dedí zo ScriptableObject a má definované fieldy -> meno, popis, cena a obrázok.

Ďalej je pridaný objekt ConsumableItemData, ktorý dedí z ItemData a navyše má field -> healthToRestore

Oba objekty majú definovaný atribút na vytvorenie asset menu.

Vytvorené 4 inštancie týchto tried v zložke Scriptable Objects:



Ktoré slúžia ako základné itemy pre inventárový systém.

**Inventory system**



Vytvorená nová hierarchia ktorá definuje UI pre inventár. Inventory Controller obsahuje pripnutý skript rovnakého názvu.

Naľavo sa zobrazí vždy hráčov inventár a napravo ten s ktorým interaguje. Inventár má preddefinovanú veľkosť 12 slotov.

Player Inventor Displayer rovnako ako aj Other Inventor Displayer majú grid layout group teda potomkovia sa usporiadajú do gridu. Ďalej majú pripnutý skript InventoryDisplayer, ktorý naplní dané sloty itemami ktoré majú objekty v inventári (objekty – hráč a druhá entita).

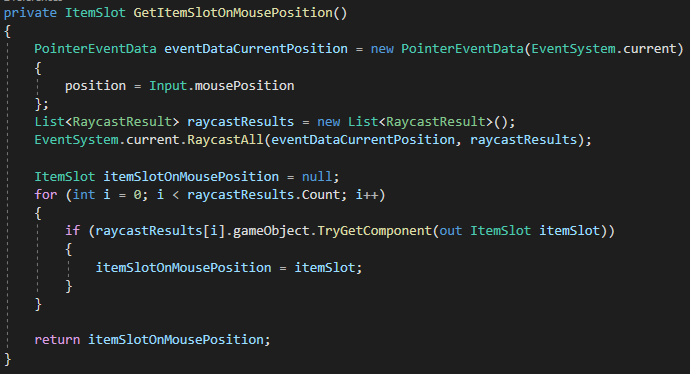
Item slot má pripnutý skript ItemSlot, ktorý o sebe vie akému inventáru patrí a aký je jeho slot index. Ďalej ako potomka obsahuje grafiku itemu na ktorý Item Slot aplikuje masku (component Mask). Tým sa docieli zaoblená ikonka aj napriek tomu že grafika itemu je štvorcová.

Dragging Slot je rovnaký prefab ako Item Slot s tým rozdielom že nemá pevne určenú pozíciu v gride ale pohybuje sa zároveň s myškou. Zobrazí sa vždy keď sa začne presúvať item, nasleduje myšku a keď sa skončí presúvanie tak sa skryje.

**Inventory Skripty**

InventoryController – stará sa o zobrazovanie inventáru, zisťovanie či objekt má inventár a presúvanie itemov. Presúvanie itemov sa začne ak sa klikne na item slot a item slot nie je prázdny.

Získanie kliknutého item slotu (raycasting UI objektov):



InventoryDisplayer – obsahuje 1 metódu ktorá berie argument inventár objektu a napĺňa príslušné item sloty.

ItemSlot – obsahuje metódy na skrytie zobrazenie itemu a referenciu na inventár ktorému patrí.

ObjectsInventory – jednoduchá trieda ktorá obsahuje zoznam 12 prvkov typu ItemData. Obsahuje metódu OnValidate, ktorá zaistí že sa nezmení veľkosť inventára v inšpektore. + obsahuje metódy na pridanie a odobranie itemu.

ObjectsInventory skript pripnutý na hráča, NPC a chestky. V cheste zakomentovaný OnMouseDown aby sa neničila pri kliknutí.