背包系统

代码是根据<https://www.bilibili.com/video/BV1AJ411i7gY/?p=3&spm_id_from=333.880.my_history.page.click&vd_source=7faac5f6d484ca0e33363d0e99a9616c>系列视频编写。

**1.首先我编辑了两个scpritableobject作为数据库，一个名为item**

**数据内容如下：**

itemname：物品名称

itemsprite：物品图片

itemcount：物品计数

iteminfo：物品信息

equip：是否装备（暂时没屌用）

**一个名为bag，是一个itemlist用于储存背包数据**

**（1）物品设置**

1.创建物品前需要在data文件夹里右键创建该物体的数据（creatnewitem）

**2.**物品识别依靠的是ontriggerenter因此每个物品都需要添加碰撞器并勾选istrigger

3..所有物品需要挂在choosedata并选择相应的数据。

**（2）背包如何实现**

1.背包的小格子（文件内及下文皆称为grid），均为预制体，其本质为一个带有text和图片的按钮，当游戏awake时，会对bag列表进行遍历并打印，生成预制体在场景中的Grid下作为子物体。（代码在pickupitem里）（由于Grid添加了unity自带的grid约束，会按照我设定的格式排版）。

2.当人物与物品碰撞时，视为拾取，通过挂载的pickupitem遍历一遍bag内的itemlist，若不存在此物品的item数据，则在bag内添加该物体的数据并生成一个grid。若存在该物体，则该物体itemcount加一。

3.书接上回，若不存在此物体的item数据，会生成一个grid，通过脚本gridcontroller，grid能获取pickupitem内的数据，并将其传输给生成的grid。

如此便可实现背包list可视化。

**（3）物品摧毁以及其他**

1.物品摧毁使用了单独的代码（因为某种原因预制体数据传不出去），此脚本名为destroyitem，挂在canvas上，在gridcontroller里有一个changetext函数，上面提到过grid是一个按钮，这个函数是当单击grid时，改变下方文本框的数据。同时将这个grid内的数据传到canvas下的destoryitem中，并存储在其中。destoryitem中的destroygrid会在背包中的destory按钮按下时被调用，用于摧毁选中的gird及其数据。

**（4）后续更新**

1.将destory修改为drop，将摧毁物品改为丢弃物品

2.实装euqip的用法（与双武器系统联系，遥遥无期）。