# 资源道具统一模块

游戏中，道具和基础资源，在代码内的结构是不一样的，这个设计本身没有问题，但是却导致了新增需求开发的问题，因为策划经常会提出一些把资源、道具等都当作同一类型来处理的需求，以前的代码都要加以区分，甚至写很多的if.else代码去做处理，因此做了资源道具的统一抽象，同时可以适配未来各种不同类型的资源。

这个模块目前开发了一半，但是后期补充非常方便。

Assets\Code\IF\DayZClasses\view\popup\GoldExchangeView\CommonShopMall\Helper

改模块目前所有的代码都放在这个文件夹之中，可以自己看一下。

RewardTypeHelperFactory：工厂类，用来获取不同资源类型的辅助类，目前只提供了一个根据ItemInfo获取辅助类的方法。

RewardTypeExtension：辅助扩展类，方便根据ItemInfo对象获取很多的特有数据。

IRewardTypeHelper：接口类，如果后期有新的类型需要适配，可以继承这个接口。

目前具体的实现类只有三个：钻石、道具、普通资源。

使用简单工厂很方便，但是新增一个实现类，需要修改工厂类，也是有问题的，在这里提出两个解决办法：

1. 根据类型及字符串构造，比如统一规则都叫做{0}RewardTypeHelper，然后就可以根据ItemInfo的Key做构造；
2. 添加自定义属性，建议参考战斗模块；