逻辑层代码目录：

Assets/Hotfix/Module/UI/Equip（老版本的，没删）

Assets/Hotfix/Module/UI/EquipNew（新版的）

预设目录：

Assets/Bundles/UIPrefab/EquipNew

UIEquipNewInfo.prefab 装备信息界面

UIEquipNewInfoProp.prefab 装备信息中的属性预设（样式1）

UIEquipNewInfoProp2.prefab装备信息中的属性预设（样式2）

UIEquipNewSelect.prefab装备替换选择界面

UIEquipNewSelectItem.prefab装备替换选择中的单个栏目

UIEquipNewStrengthen.prefab装备强化界面

UIEquipNewStrengthenItem.prefab装备强化界面道具Icon

UIEquipNewStrengthenProp.prefab装备强化界面的属性

数据层代码目录：

Assets/Hotfix/InstanceData/DCEquipNew.cs

网络层代码：

Assets/Hotfix/Communication/ProxyComponent/EquipNewProxyComponent.cs

配置相关：

EquipClass.xlsx，装备表，游戏中所有装备

EquipClassLevel.xlsx，装备等级经验配置

EquipClassRandProp.xlsx，装备随机属性

其他的带Equip 都是老版本的表，无视即可

注意：

装备在数据层存储分两种，在DCEquipNew里有提现

1. 在背包里的
2. 在英雄身上的（这个不在背包里）