保存的物体分为两类

1. 背包物体，如会掉落在世界中的物体
2. 非背包物体//todo

背包物体的保存需要通过SaveSceneStruct作为一个中间变量来存储InventoryItem

的一些基本参数，并且每个背包物体必须要有一个预制体存放在DefaultSo中的list中，每个必须要有独立的id，id从1000开始，list的顺序必须是逐个递增

保存的逻辑是

1. 获取当前场景中带有InventoryItem的物体
2. 记录id，poisition
3. new 一个SaveSceneStruct结构体
4. 通过es3保存

加载的逻辑是

1. 获得保存的SaveSceneStruct 列表
2. 获取当前场景中带有InventoryItem的物体
3. 如果在SaveSceneStruct列表中出现
4. 赋值
5. 否则从DefaultSo中的list中实列出，并且进行赋值