# 测试需求

根据提供的素材搭建一个简单的场景。在场景中使用食物素材，与人物素材分别生成对象。使用WSAD控制人物实现八方向移动，人物与食物素材碰撞之后可以拾取食物。食物素材要求数量20个以上。

使用UGUI实现一个背包界面，打开背包中显示有拾取的食物，食物数据不叠加数量。点击背包中的食物可以将食物将食物丢出，重新在场景中创建。

要点：此测试题主要要求展示对unity基本的3D、2D功能操作，面向对象思想，数据与显示的交互。不需要做得十分精细，请主要展示编程思想。