添加按钮只用于测试，实际添加是在文件夹下的每个道具的左键事件。

图表, 气泡图

描述已自动生成 添加Key，key的效果实现：加密文件夹右键事件判断是否Key在容器中存在即可（调用容器下的ContainCounter组件的UseItems(0)，返回不是null，表明存在key，解锁并Destory(返回的Item)）

图表, 气泡图

描述已自动生成添加粉碎机，粉碎机的效果实现:文件右键事件和key类似，加速删除速度并Destory(返回的Item

图表, 气泡图

描述已自动生成 添加时钟，效果实现，点击事件需要联动进度条类，删除事件已经完成，进度条点击事件需要用类似粉碎机的方案去删除容器中的时钟。

图表

中度可信度描述已自动生成添加砸瓦鲁多，效果已经实现，无需联动(静止类需要设置tag)

图表, 气泡图

描述已自动生成添加防火墙，效果已经实现，自动触发无敌时间

图表, 气泡图

描述已自动生成发射子弹

预制件：

图形用户界面

描述已自动生成