## 放进背包

折叠物品：唯一ID，数量 ----> item ---->map:( 配置ID -----> 存放该道具的格子列表)

非折叠物品：唯一ID，数量1 --->item --->放进空格子

场景拾取：ID --->场景道具Item----->pushBackpack

玩家交易：唯一ID---> 玩家背包---> popBackpack ---> item ---> pushBackpack --->item

任务奖励： 配置ID --->Item --->玩家背包

卸载装备：唯一ID ---> item ---> pushBackpack

## 整理背包

唯一ID --->map:( orderId+配置ID,数量）

折叠：叠加上限--->背包位置--->唯一ID--->item

非折叠：空格子--->背包位置 --->唯一ID ---item

## 取出背包

折叠物品：唯一ID，数量 ----> item ---->map:( 配置ID -----> 存放该道具的格子列表)

非折叠物品：唯一ID，数量1 --->item --->清空存放该道具的格子

使用消耗道具：唯一ID 玩家背包---> popBackpack ---> item

使用技能书籍：唯一ID 玩家背包---> popBackpack ---> item

穿戴装备：唯一ID 玩家背包---> popBackpack ---> item

## 背包结构

* 背包结构：格子数组
* 辅助结构：折叠map:( 配置ID -----> 存放该道具的格子列表)
* 格子结构：背包位置+Item
* Item结构：基本属性+扩展属性ext(JSONObject)+调用方法

## 存档

玩家背包：Item ---->ItemEntity +actorId ----->增删改

公会仓库：Item ---->GuildWarehouseEntity +actorId ----->增删改

## 读档