## 主背包道具获取途径

* 任务奖励
* 副本奖励
* BOSS掉落
* 小怪掉落
* 玩家掉落
* 商城购买
* 公会仓库
* 玩家交易

## 道具配置

1. 统一道具配置文件

* 背包整理，放进背包，移除背包方便
* 新道具走配置ID

## 新道具生成唯一ID

可折叠---->配置ID

不可折叠--->配置ID + orderId

## 消耗类道具使用

唯一ID -----> 配置ID ---> 配置文件 --- jsonObject ---> 消耗道具类 ---> 恢复hp类---->走策略

唯一ID -----> 配置ID ---> 配置文件 --- jsonObject ---> 消耗道具类--->恢复mp类---->走策略

唯一ID -----> 配置ID ---> 配置文件 ---- jsonObject ---> 消耗道具类 --->传送类 ---->走策略

唯一ID ----->配置ID ---> 配置文件 ---- jsonObject ---> 技能道具类

## 得到道具

玩家丢弃 -----> ID-----> 道具

公会仓库 -----> 唯一ID -----> 配置ID

玩家掉落 -----> ID-----> 道具

玩家交易 -----> 唯一ID-----> 配置ID

任务奖励 -----> 配置ID

副本奖励 -----> 配置ID

小怪掉落 -----> ID --->道具

Boss掉落 -----> ID ---> 道具

## 存档

仅用一个领域类Item

扩展属性 JOSNObject ------> ext

公会仓库：

* Item ---->公会仓库实体类GuildWarehouseEntity
* guildId---> 公会仓库实体类GuildWarehouseEntity

主背包：

* Item ---->道具实体类ItemEntity
* actorId---> 道具实体类ItemEntity

装备：

道具唯一ID -----> 配置ID ----> 装备道具-----> 扩展属性 JOSNObject ------> ext

----> 装备类型，耐久度

## 读档