物品类道具相关

物品类道具指进入物品包的道具。这些道具都放在表格csv/item/item.xlsx下进行管理。

物品的公有字段有：

ID：物品的唯一标识。

名称：物品的显示名称。

所有者：策划用字段，用于管理多人编辑。

物品类型：供客户端描述物品类型用。

图标地址：客户端使用，物品的图标地址。

等级：目前预留用。

品质：物品的品质。

售出价格：售卖逻辑使用。售卖得到的货币为虚拟币。

性别限制，门派限制：部分物品会拥有这些属性，大部分物品都为null。

绑定类别：只分为绑定和不绑定。

绑定类别指的是物品的绑定基类。这个绑定类别会与其他模块的绑定类别经过绑定逻辑处理之后，得出物品真正的绑定状态。

说明：客户端显示用，策划查阅用。物品的详细说明。

最小使用等级、最大使用等级：部分物品会有这一限制。

最大堆叠数量：物品的最大堆叠数量。在物品个数超过物品最大堆叠数量时会分堆存放。能堆叠在一起的物品都是相同的。（最大堆叠数量为1的物品不要显示堆叠数字）

是否直接使用字段在一部分的物品类中会出现。这个字段为TRUE时，物品不用进包，直接使用即可。（相当于得到物品时，直接使用掉）

冷却时间：物品的冷却时间。单位为秒。

是否可以出售：配合出售字段使用。

每日限定次数：每日限定的物品使用次数。

可否使用字段和使用之后跳转页面字段在客户端逻辑中会用到。

目前主要有以下几类道具：

1、药品类消耗品。类名为ItemMedicine。作用为为玩家增加当前HP和当前MP。涉及的特殊字段有：

（1）附加buff。使用药品之后会获得buff效果，具体效果对应buff表中的编号。

（2）加血。有按百分比加血和按固定值加血两个需求。

（3）加蓝。有按百分比加蓝和按固定值加蓝两个需求。

（4）冷却组。在同一个冷却组的药品，共同计算冷却时间。

该类物品都是可以使用的。使用之后物品生效，为玩家增加对应的血/蓝，并进入冷却。

计算冷却时间时，要将在同一个冷却组的药品共同进入冷却时间，冷却时间按照当前使用的药品进行计算。

2、礼包。礼包打开之后可以获得物品。走bonus逻辑即可。

3、元宝类道具。逻辑和礼包类相同，但是这类物品一般直接使用字段都是TRUE。也就是说该类道具其实玩家不会看到，进入包裹之后就直接使用掉了。

4、经验丹。部分经验丹需要跳转到对应页面进行使用，部分可以直接使用。

5、强化道具。会在强化系统中用到。部分物品使用之后会打开物品的使用界面。

6、任务物品。会在任务中用到。一半不会直接由怪物掉落，而是开启某个任务之后才会获得。

7、宝石。宝石会在玉佩中用到。使用宝石后会打开宝石的使用界面。

8、护符。护符是一个装备，但是进入物品包。使用之后会打开护符界面。

9、花。花会在好友系统中用到。使用花之后会打开好友系统的送花页面。