



# 物品合成系统

重点部分：

1. 物品合成流程

核心脚本：

1. InventoryManager.cs
2. BuildingConfig.cs

**注意：**物品合成流程非常简单，当点击游戏场景内左侧合成UI后会根据配置减少背包内的物品并刷新当前二三级窗口状态，详情见（背包/仓库系统）<使用合成/建造功能时更新物品数量>

## 合成配置

```
[CreateAssetMenu(fileName = "建造合成配置", menuName = "Config/建造与合成配置")]
public class BuildConfig : ConfigBase
{
    [LabelText("合成类型")]
    public BuildType buildType;
    [LabelText("前置科技")]
    public List<ulong> preconditionScienceIdList = new List<ulong>();
    [LabelText("合成条件")]
    public List<BuildConfigCondition> buildConfigConditions = new List<BuildConfigCondition>();
    [LabelText("合成产物")]
    public int targetId;

    // 检查建筑物是否满足前置科技条件
    public bool CheckPreconditionScienceId() {
        for (int i = 0; i < preconditionScienceIdList.Count; i++) {
            if (ArchiveManager.Instance.scienceData.CheckUnlock(preconditionScienceIdList[i]) == false) {
                return false;
            }
        }
        return true;
    }

    // 检查资源是否满足当前建造/合成配置
    public bool CheckBuildConfigCondition() {
        for (int j = 0; j < buildConfigConditions.Count; j++) {
            int currentCount = InventoryManager.Instance.GetItemCount(buildConfigConditions[j].itemId);
            if (currentCount < buildConfigConditions[j].count) {
                return false;
            }
        }
    }
}
```

```
    }  
    return true;  
  }  
}  
  
public class BuildConfigCondition  
{  
    [LabelText("物品Id"), HorizontalGroup]  
    public int itemId;  
    [LabelText("物品数量"), HorizontalGroup]  
    public int count;  
}
```