



浆果灌木丛

重点部分：

1. 如何实现采摘浆果后砍伐灌木丛
2. 浆果资源重生逻辑
3. 浆果灌木丛种植逻辑

核心脚本：

1. BushBerry_Controller.cs
 2. BushBerryTypeData.cs
-



浆果灌木丛控制器 BushBerry_Controller.cs

说明：浆果灌木丛控制器继承自 `Bush_Controller, IBuilding` 其中 `Bush_Controller` → `HitMapObjectBase` → `MapObjectBase`

重要属性：

```
[SerializeField] List<Material> materials;           // 0: 有浆果的材质; 1. 没有浆果的材质
[SerializeField] int bushBerryGrowDayNum;           // 浆果成长天数
private BushBerryTypeData bushBerryTypeData;       // 浆果动态数据
```

初始化方法

1. 调用基类初始化方法，记录当前浆果灌木丛所在地图块控制器、mapObjectId和解锁科技树id
2. 查看当前浆果是由存档生成还是新建造的，如果是存档生成则读取存档数据设置浆果灌木丛属性，否则则生成一份新的浆果灌木丛数据并将其添加到存档管理器中
3. 设置当前天数为最后采摘天数
4. <检查并修改浆果灌木丛状态>
5. 添加<浆果刷新事件>，在时间管理器更新天数时触发事件

采摘方法

1. 设置浆果默认为不可采摘
2. 修改浆果灌木丛外观为不带有浆果的样式
3. 初始化当前最后采摘天数

检查并修改浆果灌木丛状态

1. 如果当前浆果没有被采摘过
 - a. canPickUp=true、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为带有浆果的material
2. 如果浆果已经被采摘过
 - a. 查看当前天数-上次被采摘的时间是否 \geq 浆果生长天数，如果 \geq 浆果生长天数则设置canPickUp=true、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为带有浆果的material，否则则设置canPickUp=false、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为没有浆果的material

浆果刷新事件

1. 如果浆果可以采摘，即果子没有被摘下则返回
 2. <检查并修改浆果灌木丛状态>
-

浆果灌木丛数据 BushBerryTypeData

```
[Serializable]
public class BushBerryTypeData : IMapObjectTypeData
{
    public int lastPickUpDayNum = -1;        // 浆果最后一次被采摘的天数
}
```