private void OnInstantiateItemInScene(int itemID, Vector3 location)

{

var item = Instantiate(itemPrefab,location,Quaternion.identity,itemParent);

item.itemID = itemID;

}

### 为什么不能直接修改 itemAmount？

因为 InventoryItem 是一个结构体（struct），它是值类型。访问 playerBag.inventoryItems[index] 时，返回的是 InventoryItem 的一个副本。如果你尝试直接修改 itemAmount，实际上只是修改了这个副本的值，而不是数组里的原始数据。因此，C# 不允许你这样直接修改结构体的字段。

你必须创建一个新的 InventoryItem 结构体，将所需的值赋给它，并重新将其存回 playerBag.inventoryItems[index]。这确保了对原始数据的更新。