

道具图标ItemIconPanel

新增道具图标面板封装

- 预制体 `Assets/Bundles/UI/UIPrefab/_Common/ItemIcon/ItemIconPanel.prefab`
- Lua代码 `Assets/Lua/Game/UI/Common/ItemIcon/ItemIconPanel.lua`

后续新做功能统一用这个, 替换原来的 `GoodsSubPanel` 以及 `ClientItemSubPanel`; 原有用到的地方这几天我会逐步替换掉

接口说明

支持通过以下几个接口设置数据

1. 通过实体ID设置道具图标显示 (新接口)

```
--- @brief通过实体ID设置数据
--- 注意新增类型时, 需要在ItemIconBuilder中的添加对应方法, 并构造出跟下面的"SetData"中要求一致的数据
--- @param eId number
--- @public
function ItemIconPanel:SetEntityId(eId)
```

2. 通过自定义道具结构设置 (新接口)

```
--- @brief设置数据
--- @param data table
--- {
---     -- 通用字段
---     itemType : AppDef.ActivityGoodsType, -- 道具类型, 必须的
---     itemCount: number, -- 道具数量, 必须的
---     expireTime: number, -- 过期时间, 可选的
---
---     -- itemType == AppDef.ActivityGoodsType.Goods时
---     goodsId : number, -- 物品ID, 必须的
---
---     -- itemType == AppDef.ActivityGoodsType.Equipment时
---     equipmentId : number, -- 装备ID, 必须的
---
---     -- itemType == AppDef.ActivityGoodsType.BattleSoul时
---     battleSoulId : number, -- 战魂ID, 必须的
--- }
```

```
--- @public
function ItemIconPanel:SetItemData(data)
```

- 战魂相关的字段暂定, 还没调试完成
- 后续新增类型或者字段支持, 需要同步补充以上备注

3. 通过配置字符串形式设置 (跟ClientItemSubPanel一致)

```
--- @brief通过配置字符串设置图标显示
--- @paramvaluestring支持格式:道具类型_道具ID_道具数量 或者 道具类型_道具ID
--- @public
function ItemIconPanel:SetItemByString(value)
```

4. 通过类型,ID,以及数量直接设置 (跟ClientItemSubPanel一致)

```
--- @brief通过类型, ID以及数量设置图标显示
--- @paramitemTypenumber
--- @paramitemIdnumber
--- @paramitemCountnumber
--- @public
function ItemIconPanel:SetItemByTypeAndItemId(itemType, itemId, itemCount)
```

如无特殊情况, 请勿新增或者修改上述接口, 利于保持代码统一

支持设置以下几类回调

回调接口数据结构全部一致, 均为上述设置接口2的结构, 如果是通过其他几个接口设置的, 会内部自动生成对应结构 (注意: 跟以前的回调数据接口不一样, 迁移时需要小心)

1. 设置点击回调

```
--- @brief设置点击回调
--- @paramhandlefunction
--- @public
function ItemIconPanel:SetClickHandle(handle)
```

2. 设置长按回调

```
--- @brief设置长按回调
--- @paramhandlefunction
--- @public
function ItemIconPanel:SetLongPressHandle(handle)
```

3. 设置长按结束回调

```
--- @brief设置长按结束回调
--- @paramhandlefunction
--- @public
function ItemIconPanel:SetLongPressEndHandle(handle)
```

其他操作接口

具体接口可直接查看代码, 如果有其他需求通知我添加新接口即可

```
--- @brief设置显示简化弹窗
--- @paramvalueboolean
--- @public
function ItemIconPanel:SetSimplified(value)
```

```
--- @brief设置是否显示数量
--- @paramvalueboolean
--- @public
function ItemIconPanel:SetCountVisible(value)
```

```
--- @brief设置是否选中
--- @paramvalueboolean
--- @public
function ItemIconPanel:SetSelected(value)
```

```
--- @brief当前是否已选中
--- @returnboolean
--- @public
function ItemIconPanel:IsSelected()
```

```
--- @brief设置过期时间显示
--- @paramexpireTimenumber
--- @public
function ItemIconPanel:SetExpire(expireTime)
```

```
--- @brief设置数量显示
--- @paramvaluenumber
--- @public
function ItemIconPanel:SetCount(value)
```

```
--- @brief设置特定格式的数量显示
--- @public
function ItemIconPanel:SetFormattedCount(value)
```

```
--- @brief设置数量字体大小
--- @paramfontSizenumber
--- @public
function ItemIconPanel:SetCountFontSize(fontSize)
```

```
--- @brief设置品质
--- @paramqualitynumber
--- @public
function ItemIconPanel:SetQuality(quality)
```

```
--- @brief设置灰化
--- @paramgrayedboolean
--- @public
function ItemIconPanel:SetGrayed(grayed)
```

```
--- @brief设置透明度
--- @paramalphanumber[0,1]
--- @public
function ItemIconPanel:SetAlpha(alpha)
```

```
--- @brief设置能否点击  
--- @paramvalueboolean  
--- @public  
function ItemIconPanel:SetRaycastTarget(value)
```