

仓库回调函数

仓库加载完成回调

```
function LoadComplete () {  
    //应该此处初始化相关链接并加载数据  
}
```

设置获取货物的URL并加载货物

```
gameInstance.SendMessage('GameController','LoadGoods','http://repository.xzjs.love/api/shelfs');
```

前两个参数为固定值，最后一个参数为指定的url

设置获取货物流动数据URL

```
gameInstance.SendMessage('GameController','SetFlowUrl','flow.json');
```

设置获取调度计划的URL

```
gameInstance.SendMessage('GameController','SetPlanUrl','plan.json');
```

点击货物回调函数

```
function ClickCallback (name,tag,json) {  
    //此处添加点击层，单元格，货物的展示逻辑  
  
    //若使用系统自带的调用这句即可  
    //gameInstance.SendMessage('UI Root','GameShow',name+'_'+tag);  
}
```

- 传入的三个参数分别为点击的名称，标签，和对应的json数据
- 标签有“floor”和“cell”，点击层为“floor”，点击单元格和货物均为“cell”
- 调用系统自带的显示，在回调函数中调用系统的显示即可
可 `gameInstance.SendMessage('UI Root','GameShow',name+'_'+tag)` ,前两个参数为固定值，最后一个参数为获取到的name和tag用下划线连接

