

可配置工具代码设计

元素数据存储

元素与它的属性用哈希表一一对应，所有属性在ElePropertyData类内存储

ElePropertyData存储的数据：

基础属性.....

状态效果动画信息 statusAnimationMap

收集动画 collectAnimationMap

状态配置 statusConfigMap

容器 poolConfigMap

基础属性

所有基础属性以私有数据的形式存储，其中图标存储文件路径（QString）

状态与效果动画

动画的相应属性放在一个结构体中，动画名称和结构体以map形式对应

收集动画

动画与其对应的详细配置以哈希表形式存储，详细配置存在结构体中

状态配置

状态配置中的数据较为复杂，因此将其存储在一个statusConfigData类中

左侧为空时，生成模板按钮根据数据中的层数生成<数字，配置数据>对应的map

statusConfigData

前面的初始化动画等等全部存在私有数据域（另写一个公开函数导出这些数据）；事件则用哈希表，事件名称为键，对应属性打包成struct存入值

存储的数据：状态配置的基础属性、事件配置 eventConfigMap

容器

pool和其对应属性存入map，容器类型和表格放入struct中，表格数据一行一行放入vector中

子元素这里为一个vector childElementsVec : <名称，使用的容器>

UI

元素列表主界面

使用QListWidget放置各个元素，每个QListWidgetItem由水平对齐的label和text组成，分别放置图标和名称。（但是目前不知道为什么QListWidgetItem不能显示在QListWidget上）