## 功能需求

1. 单个装备好坏的对比
2. 整套装备好坏对比

## 系统分析

1. **评价标准**

以伤害期望为计算标准，不考虑冷却时间、元素充能效率

1. **伤害期望的影响因素**

基础攻击力类：

* 1. 人物基础攻击力
  2. 武器基础攻击力

攻击力类：

* 1. 人物攻击力百分比词条
  2. 攻击力百分比词条
  3. 攻击力固定值词条

元素伤害类：

* 1. 人物元素伤害
  2. 元素伤害

暴击率类：

* 1. 人物暴击率
  2. 暴击率

暴击伤害类：

* 1. 人物暴击伤害
  2. 暴击伤害

注：物理伤害词条也被视为元素伤害词条

元素伤害为单一类型（非全属性），请填写符合角色属性的数值

如：凝光使用雷伤视为0

只有攻击力存在固定数值和百分比两种情况，不写的默认百分比伤害

1. **数据来源**

因为要比对单件的好坏，故因以单件装备为基础

人物：（固定数据，应该设置为枚举类）

* 1. 人物基础攻击力 CON
  2. 人物攻击力百分比词条 atk\_per
  3. 人物元素伤害 spAtk
  4. 人物暴击率**criticalChance**
  5. 人物暴击伤害**criticalDamage**

武器：（固定数据，应该设置为枚举类）

1. 武器基础攻击力
2. 武器暴击率
3. 武器元素伤害
4. 武器暴击伤害
5. 特殊效果

圣遗物（由于词条的存在，每件圣遗物都有如下属性）

1. 攻击力百分比词条
2. 攻击力固定值词条atk\_val
3. 元素伤害
4. 暴击率
5. 暴击伤害

圣遗物套装

1. 攻击力百分比词条
2. 元素伤害
3. 暴击率
4. 暴击伤害
5. 特殊效果

特殊效果（应为枚举类）

1. **数据选择方式**

人物：枚举选择

武器：枚举选择

圣遗物：5件单独输入

圣遗物套装：提供两个枚举选择，可空

1. **伤害计算**

**攻击力a**

**（人物基础攻击力+武器基础攻击力）\*（100%+攻击力百分比词条）+攻击力固定词条**

**元素伤害b**

**100%+元素伤害词条**

**暴击率c**

**0%+暴击率词条**

**暴击伤害d**

**150%+暴击伤害词条**

**特殊词条e**

**100%+特殊伤害**

**伤害期望=**

**=a\*b\*[c\*d+(100%-c)]\*e**

**=a\*b\*e\* [1+c\*(d-1)]**

**特殊词条额外加成,不一定是全局**

## 其他需求

**由于存在对A，E，Q单独加伤技能**

**单独列出平A/E/Q伤害**