饰品相关说明和数据表说明

1. 饰品生成

饰品生成关系到表equip下的accessory页签和表accessorygenerate。

首先，从表equip中读取第1主属性，第2主属性和附加属性的属性池ID。使用这个属性池ID,可以从表accessorygenerate中取到具体的属性。

表accessorygenerate由属性池ID项索引。每个属性池均有若干个条目，条目包含了条目所增加的战斗属性、条目的权重、条目值的上限和下限。读取该表的数据，对每个条目进行加权随机，即可从每一个属性池之中取出条目。

附加属性有5条（写死了），因此需要从附加属性的属性池中分别独立进行5次加权随机，取出5个条目。

经过上面的操作之后，饰品的属性的属性种类就确定了。但属性值有最小值和最大值，还需要从最小值和最大值之间取一个值来作为属性值。

表equip中记载了每一档属性的权重，而分档的个数要依照权重数组的元素多少来决定。例如表中配置了第1-第5档属性权重，则饰品属性需要分成5档。第1档是最差的，即最小值；第5档是最好的，即最大值。中间档的属性是均匀分布的。例如最小攻击150，最大攻击190的饰品，第1-第5档分别是150，160，170，180，190。将所有档次进行加权随机，取出一个档次来，该档次对应的值便是具体的属性值。

每一个条目都要进行两次加权随机。第一次加权随机是取种类，第二次加权随机是取具体值。

2、饰品条目的颜色判定

对于一条已经确定了种类和属性的饰品条目来说，条目颜色可以通过计算得到。从表accessory/accessorycolor下，可以查到对应等级，对应属性的计算系数。将饰品的具体值除以这个系数。例如例如30级饰品的HP系数是500，饰品有一条+300HP的属性，那么该条属性的品质系数就是300/500=0.6。

得到品质系数的数值之后，可以从equip.xml下的常量JUDGE\_COLOR\_LIST中查询到该品质系数所对应的颜色。该常量一共有6个数值，分别对应白，绿，蓝，紫，橙，红。例如绿色一档数字为0.55，蓝色一档数字为0.65，由于0.55<0.6<0.65，因此该条属性是绿色的。

如果该条属性是主属性的话，品质系数还要除以JUDGE\_COLOR\_MAIN，再参与属性颜色的判定。