**宠物**

所需字段：ID、名字（有默认名字，宠物可修改）、等级、经验、一级属性、二级属性、修正属性、状态变化属性（只有抗性）、种族、忠诚度、技能栏数量、水晶属性、技能



左边显示宠物列表（最多只能携带3只宠物，如果身上已经有3只宠物了，再捕捉宠物的时候，提示：宠物栏已满不能捕捉。宠物携带数量目前为3只，做成配置以后可以修改），可用手指上下拉动，右边显示宠物属性和加点，加点方式和人物相同。

## 1. 属性

#### 2.1 一级属性

宠物出生的1级的属性是根据成长值来算出来的（配置一个带成长值得公式），宠物每升1级会根据成长值来自动增加相应的点数，额外会给与玩家1点可分配1级属性。

* 体力：生命+8魔力+1攻击+0.2防御+0.2敏捷+0.1回复+0.8精神-0.3
* 力量：生命+2魔力+2攻击+2.7防御+0.3敏捷+0.2回复-0.1精神-0.1
* 强度：生命+3魔力+2攻击+0.3防御+3敏捷+0.2回复-0.1精神+0.2
* 速度：生命+3魔力+2攻击+0.3防御+0.3敏捷+2回复+0.2精神-0.1
* 魔法：生命+1魔力+10攻击+0.2防御+0.2敏捷+0.1回复-0.3精神+0.8

#### 2.2 二级属性

二级属性由一级属性增加而带来，也能通过装备所携带的属性改变

宠物出生二级属性：生命20，魔力20，攻击20，防御20，敏捷20，精神100，恢复100

* 生命：宠物生命力属性，生命力为0的时候角色死亡，战斗失败
* 魔力：宠物魔力属性，释放技能和魔法时需要消耗魔力，魔力不足时不能释放技能
* 攻击：宠物物理攻击力，影响普通攻击和物理技能的伤害数值
* 防御：宠物物理防御力，影响受到普通攻击和物理技能的伤害数值
* 敏捷：宠物敏捷属性，影响宠物出手速度
* 回复：宠物回复力属性，影响战斗中加血（技能或者使用血瓶）回复的生命力数值
* 精神：宠物精神值，影响宠物魔法技能伤害
* 物理攻击实际伤害值= (攻击力\*2-防御力)\*(1 加减 10%)/4= 伤害幅度范围

#### 2.3 修正属性

有少数稀有宠物会携带状态变化属性，大部分宠物状态变化属性为0

* 必杀：影响宠物普通攻击或者物理技能打出必杀的概率，出现必杀时伤害大量增加。
* 命中：影响宠物普通攻击或者物理技能打中敌人的概率。
* 闪避：影响宠物躲避普通攻击和物理技能的概率
* 反击：影响宠物被普通攻击或者物理技能后反击的概率

#### 2.4 状态变化属性

有少数稀有宠物会携带状态变化属性，大部分宠物状态变化属性为0

* 抗昏睡：抵抗被昏睡魔法命中的概率
* 抗毒：抵抗被毒魔法命中的概率
* 抗石化：抵抗被石化魔法命中的概率
* 抗酒醉：抵抗被酒醉魔法命中的概率
* 抗混乱：抵抗被混乱魔法命中的概率
* 抗遗忘：抵抗被遗忘魔法命中的概率

#### 2.4 水晶属性

* 每个宠物都有一个固定水晶属性，不可改变，属性之间相互克制：风-->地-->水-->火-->风

**2.5种族**

* 每种宠物都有固定的种族，不可改变，比如：小蝙蝠是飞行系……

## 2. 成长

点击查看成长按钮，在宠物界面右侧弹出成长界面。点击问号按钮，显示描述



* 控制宠物每升1级每项一级属性增长的比例和数量（精确到0.1）
* BP：即属性点，宠物升级会根据成长来分配属性点，还会额外给1点玩家自己分配
* 宠物每一项一级属性都有成长，每项一级属性都有0-4个档次，最好的宠物是五项一级属性都是0档，最差的宠物是五项一级属性都是4档。例如虎人的成长档为：22 26 17 19 16（每一种宠物档次固定，走配置）。如果体力掉3档，则该虎人的体力成长档就为19档。显示为22-3
* 宠物初始BP为：总成长档\*0.2+2，每一项的BP分布为该项的档数\*0.2，另外2点会在1级的时候随机分配给每一项1级属性
* 宠物成长为该属性的档数\*0.042，即每升一级在该1级属性上增加的BP值为该属性的档数\*0.042
* 1级属性计算公式为：档位\*[0.042\*(lv-1)+0.2]+0.4

## 3. 忠诚度

* 忠诚度控制宠物是否会听从玩家下达的指令，忠诚度/100为听从命令的概率，如果不听从命令，宠物将随机进行普通攻击或者防御指令或者什么都不做
* 宠物忠诚度和宠物等级还有主角所学习技能（调教）等级有关
* 宠物初始忠诚度为60，最大为100，学习调教后，忠诚度会增加
* 调教x级可以让x\*10级的宠物忠诚度为100
* 如果宠物等级超过x\*10级，每升一级宠物的忠诚度降低4点
* 公式为100-4\*（宠物等级-调教等级\*10）。最小值为60，最大值为100，超过就置成临界值60和100

## 8. 技能栏数

* 每种宠物有固定的技能栏数，不可改变，超出宠物技能栏数的的技能栏显示锁的标志，空着的技能栏显示空的框，有的技能（包括攻击、防御）显示技能图标。手指长按技能图标显示技能的tips（包括技能图标，技能描述，技能消耗），tips形式和道具的tips相同

## 9. 出战状态

* 宠物列表旁边有出战和等待按钮，选择时，按钮呈按下状态。最多只有1个出战状态，出战和等待状态的数量最多为3个
* 出战状态表示该宠物参加战斗
* 待命状态表示战斗中可以更换改宠物参加战斗

## 宠物的品质与档位

#### 宠物品质

* 宠物在monster表中的五个基础属性字段：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| BIG\_Stama | BIG\_Strength | BIG\_Power | BIG\_Speed | BIG\_Magic |

* + 根据这五个值总和得出结果，按品质分段区间配置，策划填表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 区间 | | 颜色 |
| 100 | 114 | 白 |
| 115 | 124 | 绿 |
| 120 | 124 | 蓝 |
| 125 | 134 | 紫 |
| 135 | 144 | 橙 |
| 145 | 150 | 红 |

* 程序需求
  + Monster表中添加PetQuality字段，只作用于宠物：Pet字段为1的，填写对应品质颜色：

|  |  |
| --- | --- |
| 白 | QC\_White |
| 绿 | QC\_Green |
| 蓝 | QC\_Blue |
| 紫 | QC\_Purple |
| 金 | QC\_Golden |
| 橙 | QC\_Orange |
| 粉 | QC\_Pink |

#### 宠物档位显示

* 根据宠物当前成长档位区间判断，分数区间如下
* 0-20

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 区间 | | 评级 |
| 20 | 14 | C |
| 13 | 7 | B |
| 6 | 2 | A |
| 1 | 0 | S |

* + 评级显示在头像上，如下图：
  + 