1. **计算流程**

假设：角色A使用技能B攻击角色C。

1. **计算本次攻击的类型。**

【角色A】的属性和【技能B】的属性会影响攻击类型。

函数：CalcAttackType（【角色A】,【技能B】）

返回值：物理攻击0、冰1、火2、雷3、毒4、奥术5、神圣6。

计算方式：目前暂时直接返回【技能B】上配置的属性。

1. **计算本次攻击结果的类型。**

【角色A】和【角色C】的属性、【技能B】的属性、【本次攻击的类型】会影响攻击结果的类型。

函数：CalcAttackResultType(【角色A】,【技能B】,【角色C】,【本次攻击的类型】)

返回值：躲闪1、格挡2、爆击3、普通命中4。

计算方式：

**当攻击类型为0时（物理攻击）：**

假设a%为【角色B】的躲闪几率（a精确到小数点后两位）。

假设b%为【角色B】的格挡几率（b精确到小数点后两位）。

假设c%为【角色A】的爆击几率（c精确到小数点后两位）。

随机一次，rdm=math.random(1,10000)/100;

如果rdm<=a，返回1；

如果a<rdm<=(a+b)，返回2；

如果(a+b)<rdm<=(a+b+c)，返回3；

如果rdm>(a+b+c)，返回4；

**当攻击类型为非0时（法术攻击）：**

假设m%为【角色A】的爆击几率（m精确到小数点后两位）。

随机一次，rdm=math.random(1,10000)/100;

如果rdm<=m，返回3；

如果rdm>m，返回4。

1. **计算本次攻击的最终伤害。**

**当攻击类型为0，攻击结果类型为躲闪1时：**

最终伤害=0；

**当攻击类型为0，攻击结果类型为格挡2时：**

最终伤害=math.random(A武器伤害下限，A武器伤害上限) \*(1+A主属性/100)\*（1-C护甲减伤百分比）-C格挡值；

**注：护甲减伤百分比=护甲值/(护甲值+攻击者等级\*50)；**

**当攻击类型为0，攻击结果类型为爆击3时：**

最终伤害=math.random(A武器伤害下限，A武器伤害上限)\*(1+A主属性/100)\*（1-C护甲减伤百分比）\*(1+爆击伤害百分比加成)；

**当攻击类型为0，攻击结果类型为普通命中4时：**

最终伤害=math.random(A武器伤害下限，A武器伤害上限)\*(1+A主属性/100)\*（1-C护甲减伤百分比）；

**当攻击类型为非0，攻击结果类型为爆击3时：**

最终伤害=math.random(A武器伤害下限，A武器伤害上限)\*(1+A主属性/100)\*（1-C对应抗性减伤百分比）\*(1+爆击伤害百分比加成)；

**注：抗性减伤百分比=抗性/(抗性+ 攻击者等级\* 5)；**

**当攻击类型为非0，攻击结果类型为普通命中4时：**

最终伤害=math.random(A武器伤害下限，A武器伤害上限)\*(1+A主属性/100)\*（1-C对应抗性减伤百分比）；