



使用方法:

[1] 打开 artifacts.xlsx, 录入圣遗物信息(套装序列号参照上方), 效果以格式: {种类}={加成}. (百分比加成务必加上%, 数值不需要%, 也不需要任何空格) EX: hp=40% 等于生命+10%. 添加完记得保存

加成种类参照		元素种类对照		位置对照	
hp	生命值	pyro		flower	
atk	攻击力	dendro		plume	
def	防御	hydro		sands	
e_m	元素精通	cryo		goblet	
e_r	元素充能	electro		circlect	
crit_rate	暴击率	anemo			
crit_dmg	暴击伤害	geo			
heal	治疗	physical	物理		

[2] 打开 character.xlsx, 填入角色不带任何圣遗物时基本信息(可以先把当前一套全部放在一个没用过的角色上), 并且在 damage\_dependence 填入伤害取决因素(ex: atk), 因为有角色伤害完全基于生命值, 有角色伤害完全基于攻击力。保存更改并运行: terminal run "python recommendation.py")

[3] output 为排名前 10(数量可打开 recommendation.py 最下方更改)的圣遗物套装, 根据自己喜好选择即可。第一行为圣遗物序号, 在 terminal 里 print 出的表格序号为准; 第二行为装备此圣遗物的人物数值。注: 排名仅供参考, 前位不代表伤害高, 只代表期望伤害(expectation)高, 欧洲人天生暴击率高可忽略。

```

18 flower 13 hp=4781 hp=9.9% crit_rate=3.5% crit_dmg=19.4% atk=37
19 circlect 13 crit_rate=31.1% atk=14.6% def=19.7% e_r=5.2% atk=14
20 circlect 13 crit_dmg=62.2% atk=10.5% def=5.1% crit_rate=7% hp=837
21 circlect 13 crit_dmg=62.2% e_r=16.2% def=10.9% crit_rate=3.5% hp=11.1%
19,15,14,12,0
{'hp': 18294, 'atk': 1761, 'def': 1118, 'e_m': 0, 'crit_rate': 52.8, 'crit_dmg': 95.1, 'e_r': 282.2}

```

[4] 备注: 4 件套效果目前只有绝缘套算入, 别的日后再加(欸嘿)