

(디지털 컨버전스) 스마트 콘텐츠와 웹 융합 응용 SW개발자 양성과정

훈련기간 : 2021.05.07 ~ 2021.12.08

Vue-ShopList

HTML

```
<label>
  <input type="checkbox" v-model="shopView" v-on:click="shuffleShopList">판매목록
</label>
<table border="1" v-if="shopView">
  <tr>
    <th align="center" width="40">번호</th>
    <th align="center" width="120">아이템명</th>
    <th align="center" width="160">가격</th>
    <th align="center" width="320">아이템 설명</th>
    <th align="center" width="40">구매</th>
  </tr>
  <tr v-for="(list, idx) in shopList" v-bind:key="list.name">
    <th align="center" width="40">{{ idx + 1 }}</th>
    <th align="center" width="120">{{ list.name }}</th>
    <th align="center" width="160">{{ list.price }}</th>
    <th align="center" width="320">{{ list.effect.desc }}</th>
    <th align="center" width="40">
      <label>
        <input type="checkbox" v-model="shopListValue" v-bind:value="list">
      </label>
    </th>
  </tr>
</table>
<button v-if="shopView" v-on:click="purchase">구매하기</button>
```

checkbox선택시 v-bind에 list기때문에 아래같이 list값을 가져온다.
만약 list.name을 한다면 v-model로 가져오는 값이 list.name 하나이다.

```
[ { "name": "포션III", "price": 2000, "effect": { "desc": "hp회복", "amount": 2000 } } ]
```

☑ 판매목록

번호	아이템명	가격	아이템 설명	구매
1	포션I	200	hp회복	<input type="checkbox"/>
2	포션II	700	hp회복	<input type="checkbox"/>
3	포션III	2000	hp회복	<input type="checkbox"/>
4	포션IV	4000	hp회복	<input type="checkbox"/>
5	포션V	6000	hp회복	<input type="checkbox"/>
6	검	5000	무기	<input type="checkbox"/>
7	강철검	5000000	무기	<input type="checkbox"/>
8	환두대도	500000000	무기	<input type="checkbox"/>
9	발라리아 강철검	1200000000	무기	<input type="checkbox"/>
10	칠지도	100000000000	무기	<input type="checkbox"/>

구매하기

Vue

```
shopView: false,
```

```
itemBook: [
  { name: '포션I', price: 200, effect: {desc: 'hp회복', amount: 200}},
  { name: '포션II', price: 700, effect: {desc: 'hp회복', amount: 700}},
  { name: '포션III', price: 2000, effect: {desc: 'hp회복', amount: 2000}},
  { name: '포션IV', price: 4000, effect: {desc: 'hp회복', amount: 4000}},
  { name: '포션V', price: 6000, effect: {desc: 'hp회복', amount: 6000}},
  { name: '검', price: 5000, effect: {desc: '무기', atk: 100}},
  { name: '강철검', price: 5000000, effect: {desc: '무기', atk: 200}},
  { name: '환두대도', price: 500000000, effect: {desc: '무기', atk: 350}},
  { name: '발라리아 강철검', price: 1200000000, effect: {desc: '무기', atk: 500}},
  { name: '칠지도', price: 100000000000, effect: {desc: '무기', atk: 1000}},
]
```

```
shuffleShopList(){
  if (!this.shopView){
    this.shopListValue = []
  }
  for( var i = 0; i < 10; i++) {
    // var randIdx = Math.floor(Math.random() * this.itemBook.length)
    this.shopList[i] = this.itemBook[i]
  }
},
```

Vue-LevelUp

캐릭터 상태 창

HP: 9615 MP: 30 ATK: 91 LV: 28

STR: 10 INT: 10 DEX: 10 DEF: 37 MEN: 0 VIT: 10 totalLevelBar: 1090 currentLevelBar: 845 leftExp: 245

현재 경험치 상태 845 / 1090

현재 머니 : 6155

HTML

```
<p>캐릭터 상태 창</p>
<p> HP: {{ Math.floor(characterStatus.hp) }} MP: {{ characterStatus.mp }}
  ATK: {{ characterStatus.atk }} LV: {{ Math.floor(characterStatus.level) }}</p>
<p>STR: {{ characterStatus.str }} INT: {{ characterStatus.int }}
  DEX: {{ characterStatus.dex }} DEF: {{ characterStatus.def }}
  MEN: {{ characterStatus.men }} VIT: {{ characterStatus.vit }}
  totalLevelBar: {{ characterStatus.totalLevelBar }} currentLevelBar: {{ characterStatus.currentLevelBar }}
  leftExp: {{ characterStatus.needExp }} </p>
<p>현재 경험치 상태 {{ characterStatus.currentLevelBar }} / {{ characterStatus.totalLevelBar}}</p>
<p>현재 머니 : {{ characterStatus.money }}</p><br><br>
```

Vue-beforeUpdate()

```
var criteria = this.characterStatus.currentLevelBar

for (let i = 0; this.criteria >= this.characterStatus.totalLevelBar; i++) {
  this.criteria =
    parseInt(this.criteria -
      this.characterStatus.totalLevelBar)
  this.characterStatus.level += 1
  this.characterStatus.hp *= 1.2
  this.characterStatus.atk += 3
  this.characterStatus.def += 1

  // 레벨링 시스템 구축
  if (this.characterStatus.level < 10) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.1)
  } else if (this.characterStatus.level < 20) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.2)
  } else if (this.characterStatus.level < 30) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.3)
  } else if (this.characterStatus.level < 40) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.4)
  } else if (this.characterStatus.level < 50) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.5)
  } else if (this.characterStatus.level < 80) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 1.7)
  } else if (this.characterStatus.level < 100) {
    this.characterStatus.totalLevelBar =
      parseInt(this.characterStatus.totalLevelBar * 2)
  }
}
```

몬스터가 잡히는 시점에서 exp획득과 레벨업진행여부를 결정하기때문에 beforeUpdate에 배치됨

Vue-인벤토리,구매버튼

HTML

```
<button v-if="shopView" v-on:click="purchase">구매하기</button>
```

구매하기

Vue

```
purchase() {  
  this.purchaseSum == 0  
  
  for (var j = 0 ; j < this.shopListValue.length; j++) {  
    this.purchaseSum += this.shopListValue[j].price  
    alert(this.purchaseSum)  
  }  
  if (this.characterStatus.money >= this.purchaseSum){  
    for (var i = 0 ; i <= this.shopListValue.length ; i++) {  
      this.Inventory.push({  
        name: this.shopListValue[i].name,  
        desc: this.shopListValue[i].effect.desc,  
        atk: this.shopListValue[i].effect.atk,  
        price: this.shopListValue[i].price  
      })  
      this.characterStatus.money -= this.shopListValue[i].price  
      alert("구매완료")  
    }  
    alert(this.shopListValue.length)  
  }else {  
    alert("소지금 부족")  
    alert(this.shopListValue.length)  
  }  
}
```

디버깅용

www.localhost:7777 내용:
5000

확인

www.localhost:7777 내용:
구매완료

확인

www.localhost:7777 내용:
소지금 부족

확인

```
Inventory: [  
  { name: "기본칼", desc: "무기", atk: 5, price: 200}  
],
```

위와 같이 인벤토리에 형식을 미리 만들어 놓지 않으면 값은 들어가지만, name, desc, atk, price 와 같은 형식을 구분짓지 않고 합쳐져서 들어간다. 미리 형식을 만들어 놓고 넣어야한다.

push기능을 쓰지 않고 반복문만을 이용하려고했는데 구현못했다.

Vue-디버깅했던것 (1)

```
purchase() {
  this.purchaseSum == 0

  for (var j = 0 ; j < this.shopListValue.length; j++) {
    this.purchaseSum += this.shopListValue[j].price
    alert(this.purchaseSum)
  }
  if (this.characterStatus.money >= this.purchaseSum){
    for (var i = 0 ; i <= this.shopListValue.length ; i++) {
      this.Inventory[i].name = this.shopListValue[i].name
      this.Inventory[i].price = this.shopListValue[i].price
      this.Inventory[i].desc = this.shopListValue[i].effect.desc
      this.Inventory[i].atk = this.shopListValue[i].effect.atk
      this.characterStatus.money -= this.purchaseSum
      alert("구매완료")
      // alert(this.shopListValue.length)
    }
    alert(this.shopListValue.length)
  }else {
    alert("소지금 부족")
    alert(this.shopListValue.length)
  }
}
```

구매할때 값이 누적되어서 들어가고있던 이유

디버깅해보니 this.characterStatus.money += this.pusrchaseSum으로 실수하고있었다.

```
this.characterStatus.money -= this.shopListValue[i].price
```

소지금에서 구입한 금액은 정상적으로 빠지는데 왜 alert에서는 this.purchaseSum이 계속 누적되서 나오는지 모르겠다.
this.purchaseSum == 0, this.purchaseSum === 0 둘다 초기화를 못시키는 것 같다.

200

확인

상점

☒ 판매목록

번호	아이템명	가격	아이템 설명	구매
1	포션I	200	hp회복	<input checked="" type="checkbox"/>

400

확인

상점

☒ 판매목록

번호	아이템명	가격	아이템 설명	구매
1	포션I	200	hp회복	<input checked="" type="checkbox"/>

shopListValue.length가 누적되는 줄알았지만 길이는 계속 1로 나온다.

www.localhost:7777 내용:

1

확인

Vue-인벤토리 디버깅 (2)

```

purchase() {
  this.purchaseSum == 0
  var z = Inventory.length

  for (var j = 0 ; j < this.shopListValue.length; j++) {
    this.purchaseSum = this.shopListValue[j].price
    alert(this.purchaseSum)
  }
  if (this.characterStatus.money >= this.purchaseSum){
    for (var i = 0 ; i <= this.shopListValue.length ; i++) {
      this.Inventory[i + z].name = this.shopListValue[i].name
      this.Inventory[i + z].price = this.shopListValue[i].price
      this.Inventory[i + z].desc = this.shopListValue[i].effect.desc
      this.Inventory[i + z].atk = this.shopListValue[i].effect.atk
      this.characterStatus.money -= this.purchaseSum
      alert("구매완료")
      alert(this.shopListValue.length)
    }
    alert(this.shopListValue.length)
  }else {
    alert("소지금 부족")
    alert(this.shopListValue.length)
  }
}

```

왼쪽의 경우 배열이 계속 바뀌치기만 되서 (성공하지 못했다.)

인벤토리				
번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	기본칼	200	무기 공격력 : 5	■

↓

인벤토리				
번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	포션	200	hp회복 공격력 :	■

```

purchase() {
  this.purchaseSum == 0

  for (var j = 0 ; j < this.shopListValue.length; j++) {
    this.purchaseSum = this.shopListValue[j].price
    alert(this.purchaseSum)
  }
  if (this.characterStatus.money >= this.purchaseSum){
    for (var i = 0 ; i <= this.shopListValue.length ; i++) {
      this.Inventory.push( {
        name: this.shopListValue[i].name,
        desc: this.shopListValue[i].effect.desc,
        atk: this.shopListValue[i].effect.atk,
        price: this.shopListValue[i].price
      })
      alert("구매완료")
    }
    alert(this.shopListValue.length)
  }else {
    alert("소지금 부족")
    alert(this.shopListValue.length)
  }
}

```

오른쪽의 경우 push 사용 (성공)

인벤토리				
번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	기본칼	200	무기 공격력 : 5	■
2	포션	200	hp회복 공격력 :	■
3	포션	200	hp회복 공격력 :	■
4	포션	200	hp회복 공격력 :	■

장착하기

Vue-장착 (문제점있음)

```
<button v-if="InvenView" v-on:click="equip">장착하기</button>
```

☑ 인벤토리				
번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	기본칼	200	무기 공격력 : 5	<input type="checkbox"/>
2	포션I	200	hp회복 공격력 :	<input type="checkbox"/>
3	포션I	200	hp회복 공격력 :	<input type="checkbox"/>
4	포션I	200	hp회복 공격력 :	<input type="checkbox"/>
장착하기				

```
equip() {  
  for ( var i = 0 ; i < this.equipment.length; i++) {  
    this.addAtk = parseInt(this.equipment[i])  
  }  
  alert(this.addAtk)  
  this.characterStatus.atk += this.addAtk  
},
```

캐릭터 상태 창

HP: 9615 MP: 30 ATK: 91 LV: 28

STR: 10 INT: 10 DEX: 10 DEF: 37 MEN: 0 VIT: 10 totalLevelBar: 1090 currentLevelBar: 845 leftExp: 245

현재 경험치 상태 845 / 1090

현재 머니 : 6155

☑ 인벤토리				
번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	기본칼	200	무기 공격력 : 5	<input type="checkbox"/>
2	검	5000	무기 공격력 : 100	<input checked="" type="checkbox"/>
장착하기				

캐릭터 상태 창

HP: 9615 MP: 30 ATK: 191 LV: 28

STR: 10 INT: 10 DEX: 10 DEF: 37 MEN: 0 VIT: 10 totalLevelBar: 1090 currentLevelBar: 845 leftExp: 245

현재 경험치 상태 845 / 1090

현재 머니 : 6155

www.localhost:7777 내용:

100

확인

문제점:
장착하기를 누르면 atk는 올라가긴 하지만 사라지게 만들진 못했다.
장착하기를 누르면 계속 atk가 중복으로 올라간다.

장비창을 만들고 해제버튼도 구현이 필요한것 같다.

Vue-GAME 진행중

캐릭터 상태 창

HP: 11539 MP: 30 ATK: 94 LV: 29

STR: 10 INT: 10 DEX: 10 DEF: 38 MEN: 0 VIT: 10 totalLevelBar: 1417 currentLevelBar: 553 leftExp: 864

현재 경험치 상태 553 / 1417

현재 머니 : 13160

상점

☒ 판매목록

번호	아이템명	가격	아이템 설명	구매
1	포션I	200	hp회복	<input type="checkbox"/>
2	포션II	700	hp회복	<input checked="" type="checkbox"/>
3	포션III	2000	hp회복	<input type="checkbox"/>
4	포션IV	4000	hp회복	<input type="checkbox"/>
5	포션V	6000	hp회복	<input type="checkbox"/>
6	검	5000	무기	<input type="checkbox"/>
7	강철검	5000000	무기	<input type="checkbox"/>
8	환두대도	500000000	무기	<input type="checkbox"/>
9	발라리아 강철검	1200000000	무기	<input type="checkbox"/>
10	철지도	100000000000	무기	<input type="checkbox"/>

구매하기

[{ "name": "포션II", "price": 700, "effect": { "desc": "hp회복", "amount": 700 } }]

[{ "name": "기본칼", "desc": "무기", "atk": 5, "price": 200 }, { "name": "포션II", "desc": "hp회복", "price": 700 }]

☒ 인벤토리

번호	아이템명	가격	아이템 설명	장착/사용
1	기본칼	200	무기 공격력 : 5	<input type="checkbox"/>
2	포션II	700	hp회복 공격력 :	<input type="checkbox"/>

MDG

몬스터 100마리 리젠

몬스터 추가하기

ID.1 슬라임 HP.30 EXP.1

평가

몬스터 삭제

ID.2 고블린농민 HP.50 EXP.50

평가

몬스터 삭제

ID.3 카오스 드래곤 HP.99999999 EXP.55555555 개썰다

평가

몬스터 삭제

몬스터 도감이며 앞으로 계속 업데이트 될 예정입니다.

- 이름: 슬라임 HP: 30 EXP : 1 경험치: 5 드랍머니 : 5
- 이름: 고블린농민 HP: 350 EXP : 21 경험치: 20 드랍머니 : 20
- 이름: 레드 슬라임 HP: 70 EXP : 50 경험치: 30 드랍머니 : 30
- 이름: 홀 고블린 HP: 120 EXP : 40 경험치: 55 드랍머니 : 55
- 이름: 스켈레톤 HP: 200 EXP : 30 경험치: 100 드랍머니 : 100
- 이름: 고블린 마법사 HP: 250 EXP : 50 경험치: 200 드랍머니 : 200
- 이름: 고블린 제사장 HP: 500 EXP : 100 경험치: 300 드랍머니 : 300
- 이름: 오우거 메이지 HP: 1500 EXP : 200 경험치: 3500 드랍머니 : 3500
- 이름: 귀인 HP: 2000 EXP : 880 경험치: 3500 드랍머니 : 3500
- 이름: 킹 슬라임 HP: 3000 EXP : 85 경험치: 2500 드랍머니 : 2500
- 이름: 고스트 HP: 3200 EXP : 4 경험치: 3500 드랍머니 : 3500
- 이름: 카오스 드래곤 HP: 99999999 EXP : 3000 경험치: 1500 드랍머니 : 1500
- 이름: 리무르 HP: 9999999999999999 EXP : 5000000 경험치: 2500 드랍머니 : 2500