

| 카카오톡 봇 강좌 | >

RPG 제작기 0편 객체지향이 뭐지?(개판)

 사로로 챗봇 창시자  1:1 채팅

2020.02.21. 21:18 조회 157

 댓글 3

URL 복사



안녕하세요 사로로입니다. 솔직히 객체지향 1도 몰라서 공부하는 참에 강좌도 같이 적을라고 합니다.

일단 이 강좌는 객체 배열을 자유롭게 쓸 수 있는 사람들에게 읽기 좋을겁니다

먼저 객체지향을 왜 쓰는지 알아보시다.

메이플을 생각해보죠

- 주황버섯이 갖는 특징
- 체력 마나 경험치 공격력 이속 등등
- 플레이어가 갖는 특징
- 체력 마나 경험치 공격력 이속...

이걸 객체 안쓰고 짜면 터지겠죠?


```
let orangeMus = {"level":8, "hp" : {"curr" :80 , "max" : 80} , "mp": {"curr" :0 , "max" : 0}, "attack" : {"phy" :40 , "spec" : 0} , "exp" :15, "speed" : 20}
```

```
let saroro = {"level" : 10, "hp" : {"curr" :120 , "max" : 340} , "mp": {"curr" :180 , "max" : 300}, "attack" : {"phy" :80 , "spec" : 60} , "exp" :85, "speed" : 40,"class" : null}
```

이걸 유저 하나씩 만든다고 하니 지옥.... 그리고 중복된 내용도 있고... 그래서 쓰는게 객체지향의 기초인 상속입니다

즉 체력 마나 공격력 이속등은 공통된 속성이니 부모가 되고 자식에다가 몬스터면 서식지 플레이어면 직업 등을 따로 추가하면 되는것입니다.

내일 직접 해보죠

 사로로님의 게시글 더보기 >

 좋아요 0

 댓글 3

 공유

 신고

댓글

등록순

최신순



댓글알림 

 hyun123

내일도 챙겨볼게요!



2020.02.21. 21:19 답글 쓰기



지영은빛
와 너무 어려워요 ㅠㅠ

2020.02.21. 23:00 답글 쓰기



supia
게임만드는 툴로 만들어도 힘든디,...

2020.02.22. 03:03 답글 쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'카카오톡 봇 강좌' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[소스] 반복문 안쓰고 1초마다 메시지를 보내는 방법 [14]	AlphaDo	2020.02.26.
[강좌] #5 연산자 ☺ [10]	AlphaDo	2020.02.25.
RPG 제작기 0편 객체지향이 뭐지?(개판) [3]	사로로	2020.02.21.
[기타] [초급] Chat Bot Simulator 새 스크립트 시 나오는 기본 값 수정 ☹ [1]	대기만성	2020.02.18.
[중급] 크롤링/파싱 예제 (한강 수온 예시) ☹ [8]	Dark Tornado	2020.02.16.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

안녕하세요

KHP

♡0 💬6

path질문

젤리파덕

♡0 💬2

eval 질문

Kiri

♡0 💬5

마녀사냥 금지

AlphaDo

♡3 💬8



틱택토 (Player vs Player)

안녕하세요!

트위터봇

♡0 💬6

테스도 오분장

종료 절차!
문제 결과
> 오분 34일남

링크를 포함한 글 홍보시 링크 분석(?)하기



네이버에서 지역별 날씨 정보 크롤링하기 /

스왑 알아서 주의

Dark Tornado

♡0 💬4

♡0 💬9

1

2

3

4

5