

[illegible]

```

var Players=[];
var Cool=[];
var Turn=0;
var Power=JPower=false;
var ability={'마법사':[7,13,'무적서','투명화','자신이 무적 효과를 3 턴 간 받습니다.','ㄹ이 포함된 단어를 받으면 상대방의
능력을 1 턴 간 회피합니다.'],'판사':[7,13,'금지령',';상대방이 초성 및 받침 ㄱㄴㄷㄹ가 포함된 말을 4 턴 간 하지 못하도록
합니다.'],''}
var Picks=[];
var First=[];
var JPick=0;
response=(room,msg,sender,isGroupChat,replier)=>{
sender = sender.replace(/%u200b|%u202e/g,"").trim();
msg = msg.replace(/%u200b|%u202e/g,"").trim();
say=s=>replier.reply(s);
sayb=s=>replier.reply('-- '+sender+' 님 --%n'+s);
if (msg.indexOf('A')==0&&!Power&&!JPower){
msg=msg.slice(1);
if (msg=='참가'&&Players.length!=2){
Join(sender);
sayb('참가되었습니다!%n참가 인원: '+Players.join(', '));
}
if (!Power&&!JPower&&Players.length==2){
JStart();
say('능력을 선택해 주세요.%n('A능력 (능력))%n'+see+'%n[ 능력자 목록 ]%n%'+Object.keys(ability).map(s=>'<
'+s+'>%n%'+ability[s].slice(2)[0]+' ')%n%'+ability[s].slice(2)[2]+'%n%'+ability[s].slice(2)[1]+' ')%n%
'+ability[s].slice(2)[3]].join('%n%'));
}
}
if (JPower&&msg.indexOf('A능력')==0){
msg=msg.slice(4);
if (Object.keys(ability).indexOf(msg)!=-1){
Pick(sender,msg);
sayb(msg+' 능력자를 선택하셨습니다. ');
JPick++;
if(JPick==2){var D=Math.random()*D.length[0];Start();First[0]=D;First[1]=Double(D);say('게임을 시작합니다.%n(!단어 Ab'로 능력을
사용하실 수 있습니다)%n현 표준국어대사전의 명사만 가능합니다.%n('GG'를 입력하여 게임을 포기할 수 있습니다.));if
(First[1]!==undefined){say('순서: '+Players.map(s=>s+'['+Picks[s]+' ')).join('%n')+ '%n시작 단어:
'+First[0]+'('+First[1]+' '));}else say('순서: '+Players.map(s=>s+'['+Picks[s]+' ')).join('%n')+ '%n시작 단어: '+First[0]);
Cool[Players[0]]=0
Cool[Players[1]]=ability[Picks[Players[1]]][0];
}}
else if(JPick!=2){
sayb('그런 능력자는 없습니다. ');
sayb('능력을 선택해 주세요.%n('A능력 (능력))%n'+see+'%n[ 능력자 목록 ]%n%'+Object.keys(ability).map(s=>'<
'+s+'>%n%'+ability[s].slice(2)[0]+' ')%n%'+ability[s].slice(2)[2]+'%n%'+ability[s].slice(2)[1]+' ')%n%
'+ability[s].slice(2)[3]].join('%n%'));
}
if (JPick==2&&Power&&!JPower){
if (msg=='GG'){
say(sender+' 님이 게임을 포기했습니다.%n승자는 '+Players[1]+' 님입니다!');
Reset();
}
if (msg.indexOf('!')==0&&Players[0]==sender){
msg=msg.slice(1);

```

```

if (HasStatus(sender,'NoOneCome')&&OneCome(msg)){
sayb('상대방이 무적이라서 한방단어를 사용할 수 없습니다.');
```

```

return;
}
if (HasStatus(sender,'NoAbility')&&msg.slice(-2)=='Ab'){
sayb('상대방이 투명이라서 능력을 사용할 수 없습니다.');
```

```

return;
}
if (HasStatus(sender,'ChoBan')&&(SplitKorEveryThing(msg.slice(1)).indexOf('ㄱ')!=-1||SplitKorEveryThing(msg.slice(1)).indexOf('ㄴ')!=-1||SplitKorEveryThing(msg.slice(1)).indexOf('ㄷ')!=-1||SplitKorEveryThing(msg.slice(1)).indexOf('ㄹ')!=-1)){
sayb('통제 상태라서 ㄱㄴㄷㄹ이 포함된 단어를 사용할 수 없습니다.');
```

```

return;
}
if (msg.slice(-2)=='Ab'){
if (CoolTime(sender)<1){
Cool[sender+'CoolTimeMessage']=false;
CoolDown(sender,-ability[Picks[sender]][1]);
Turn[sender+'TurnMessage']=false;
if(Picks[sender]=='판사'){
setStatus(Players[1],'ChoBan',4,true);
say('['+Picks[sender]+'] 판결을 내리겠다.');
```

```

say('이제 '+Players[1]+' 님은 4 턴 간 ㄱㄴㄷㄹ이 포함된 모든 단어를 사용할 수 없습니다.');
```

```

}
}else sayb('쿨타임이 다 되지 않았습니다.₩쿨타임이 끝나기까지: '+CoolTime(sender));
return;
}
msg=msg.replace('Ab','').trim();
if (msg.match(/[^ㄱㄴㄷㄹ가-힣 ]/))return;
if (msg.length<2){sayb('한 글자는 안 됩니다!');return;}
if (Words.indexOf(msg)!=-1){
sayb('이미 사용한 단어입니다.');
```

```

return;
}
if (msg.indexOf(First[0])!=0&&msg.indexOf(First[1])!=0){sayb('앞 단어가 맞지 않습니다.');
```

```

return;}
if (NameCheck(msg)){
First[0]=msg.slice(-1);
First[1]=Double(msg.slice(-1));
Next=msg.slice(-1);
Next=Next+'('+First[1]+')'+Han(Next);
if (First[1]==undefined){
Next=First[0]+Han(Next);
}
NextTurn(msg);
say(sender+' 님이 [ '+msg+' ] 단어를 하셨습니다.('+Turn+'턴)₩₩다음 단어는 '+Next+' 순서는 [ '+Players.join(' → ')+' ] 입니다.₩₩'+Words.join(' ');
}else sayb('그런 명사 단어는 없습니다.');
```

```

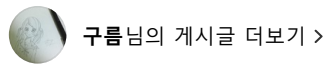
}
CoolDown('all',1);
Turn[sender]--;
if (CoolTime(sender)<0&&!Cool[[sender]+'CoolTimeMessage']){
sayb('쿨타임이 완료되었습니다.');
```


```

Cool[sender+'CoolTimeMessage']=true;
}
if(Turn[sender]<0&&Turn[sender+'TurnMessage']){




```


```
if(!turn[sender]<0&&!turn[sender+turnmessage]){
sayb('디버프가 해제되었습니다.');
```






 좋아요 0  댓글 5




 공유 |  신고




댓글  등록순  최신순 




댓글알림 




 **AlphaDo** 
???ㅋㅋㅋㅋ
2020.01.24. 21:21 

 **구름** **작성자** 
ㄹㅇ
2020.01.24. 21:22 

 **구름** **작성자** 
초보니다
2020.01.24. 21:22 

 **MinSoup** 
한글분리 이용하면 두음 싹가능인ㄷ
2020.01.24. 22:05 


 **구름** **작성자** 
나라
2020.01.24. 22:11 

Hibot
댓글을 남겨보세요
  

 글쓰기  답글  목록  ▲ TOP

안전한 JS 실행, EasyEval 2.1b [9]	OnTheWay	2020.01.26.
우박 피하기 게임 🔗 [3]	알랑뽕까	2020.01.26.
끝말잇기 능력자 만들다가 [5]	구름	2020.01.24.
(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.4 by seori [6]	seori	2020.01.23.
(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.3 by seori 🔗 [5]	seori	2020.01.23.

이 카페 인기글



혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지 아시는분 계신가요??
간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공하는 카톡봇앱 개발 예정


성빈

👍1 💬16

안녕하세요!

트위터봇

👍0 💬6



틱택토 (Player vs Bot)

👍0 💬05

메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

타 메신저 사용시 무한반복

NaN

👍0 💬1

글자의 개수가 넘어가면 자르기 질문

흑까마귀

👍0 💬5



틱택토 (카카오링크 적용)

👍0 💬05

봇을쓰는데 메세지가 두번