

[등업소스 보관함 >](#)

## 애교부릴사람에겐이봇을추천해드립니다!

아오입땡기네 챗봇 입문자 1:1 채팅

2020.04.03. 16:02 조회 58



댓글 3

[URL 복사](#)

```
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier)
{
if(msg=="야라고해도되?"){
replier.reply("감히천사인나에게?")
if(msg=="니꺼라고해도되?"){
replier.reply("응안되 ㅜㅜ")
if(msg=="우리들만아는애칭이필요해!"){
replier.reply("응내알빠아니아~~~~")
}
}
}
}
```

[아오입땡기네님의 게시글 더보기 >](#)

좋아요 0



댓글 3

[공유](#)[신고](#)

댓글

[등록순](#)[최신순](#)

렉s봇

그냥 이상한 사람 같은데..

2020.04.03. 16:06

아오입땡기네 작성자

....힉

2020.04.03. 16:24



성빈

ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

2020.04.03. 17:50

[글쓰기](#)[답글](#)[목록](#)[▲ TOP](#)

**'등업소스 보관함' 게시판 글**

이 게시판 새글 구독하기 ☐

아기이름순위 소스	상헌곳	2020.04.03.
전국미세먼지 소스	상헌곳	2020.04.03.
애교부릴사람에겐이봇을추천해드립니다! [3]	아오입땡기네	2020.04.03.
친히따라해주는봇 [1]	아오입땡기네	2020.04.03.
이모티콘 소스 🌧 [2]	웃는 꽃게	2020.04.03.

1 2 3

전체보기

## 이 카페 인기글

안녕하세요

0 0 0 5

## 덧셈/그룹챗 구분

시초는중국발  
♡0 💬8

## 함수를 입력받아 그래프 그리기

Steve28  
 ❤️ 2 💬 4

메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

카르치기 리로드..

Milk2  
♡ 0    ... 9

## kakao.py에 대해서

undefined  
 0 13

타 메신저 사용시 무한반복

NaN  
 0 1

```
Error: "FS" is not  
#14) at  
#14 (respons
```

```

1  public void Start()
2  {
3      // 초기화
4      for (int i = 0; i < 3; i++)
5      {
6          for (int j = 0; j < 3; j++)
7          {
8              grid[i, j] = " ";
9          }
10     }
11
12     // 게임 시작
13     Turn = 0;
14     while (true)
15     {
16         // 플레이어 1의 turno
17         for (int i = 0; i < 3; i++)
18         {
19             for (int j = 0; j < 3; j++)
20             {
21                 if (grid[i, j] == " ")
22                 {
23                     grid[i, j] = "X";
24                     break;
25                 }
26             }
27         }
28
29         // 플레이어 2의 turno
30         for (int i = 0; i < 3; i++)
31         {
32             for (int j = 0; j < 3; j++)
33             {
34                 if (grid[i, j] == " ")
35                 {
36                     grid[i, j] = "O";
37                     break;
38                 }
39             }
40         }
41
42         // 승리 조건 확인
43         if (CheckWin())
44         {
45             break;
46         }
47
48         // 턴 넘김
49         Turn++;
50     }
51 }

```

1 2 3 4 5