

[| 소스 질문 | >](#)

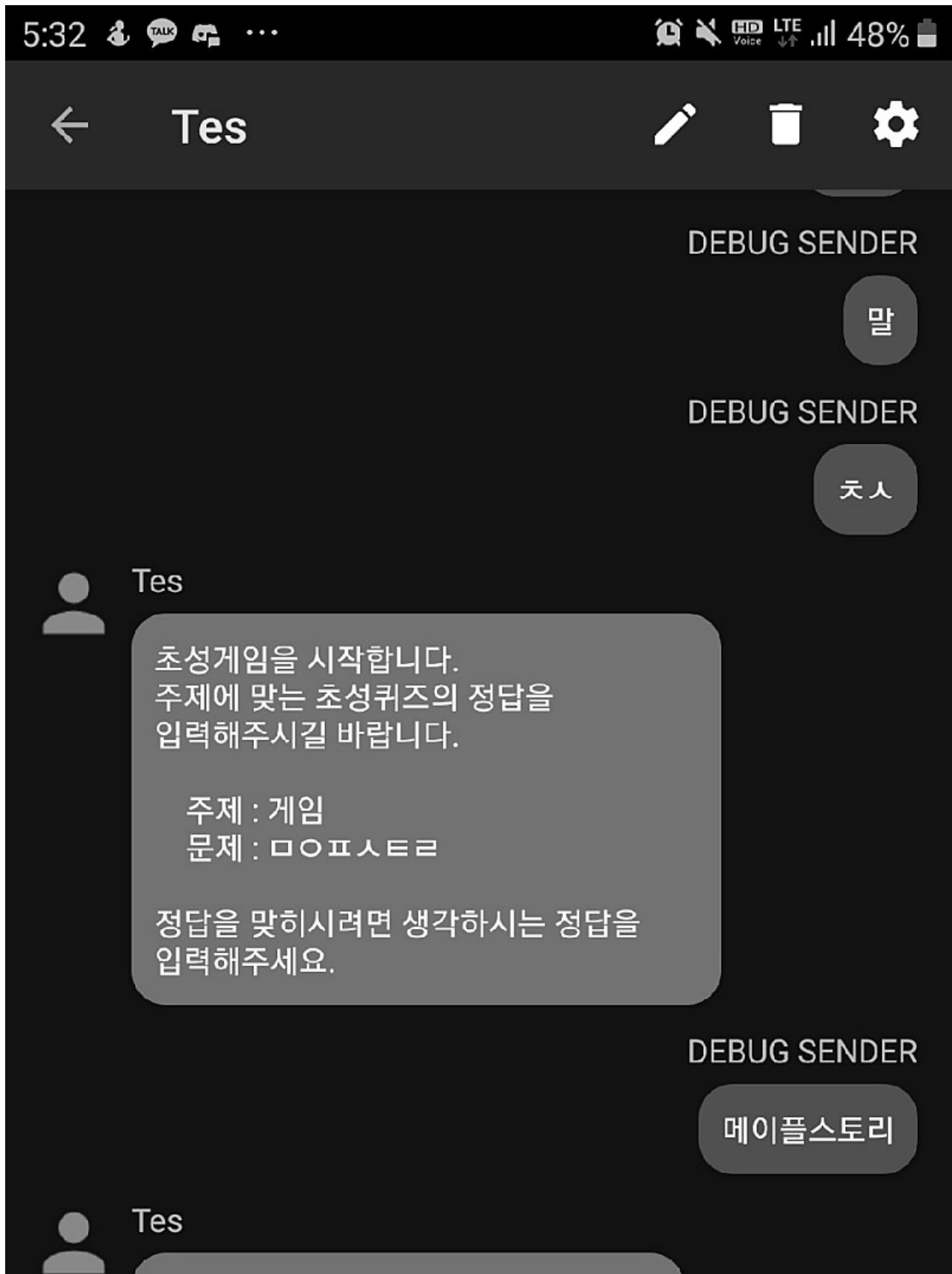
## [메신저봇] 이런 경우에는 어떻게 바뀌어야 하나요..? ( 해결 )



HuOka 챗봇 중수 1:1 채팅

2020.07.17. 17:38 조회 140

댓글 10 URL 복사



축하합니다!  
DEBUG SENDER님께서 맞추셨습니다!

DEBUG SENDER

밍



컴파일후 바로 명령어를 쓰면 괜찮지만  
컴파일 후에 아무말이나 치면

5:33

HD Voice LTE 48%



Tes



메이플스토리



Tes

축하합니다!  
DEBUG SENDER님께서 맞추셨습니다!

DEBUG SENDER

밍

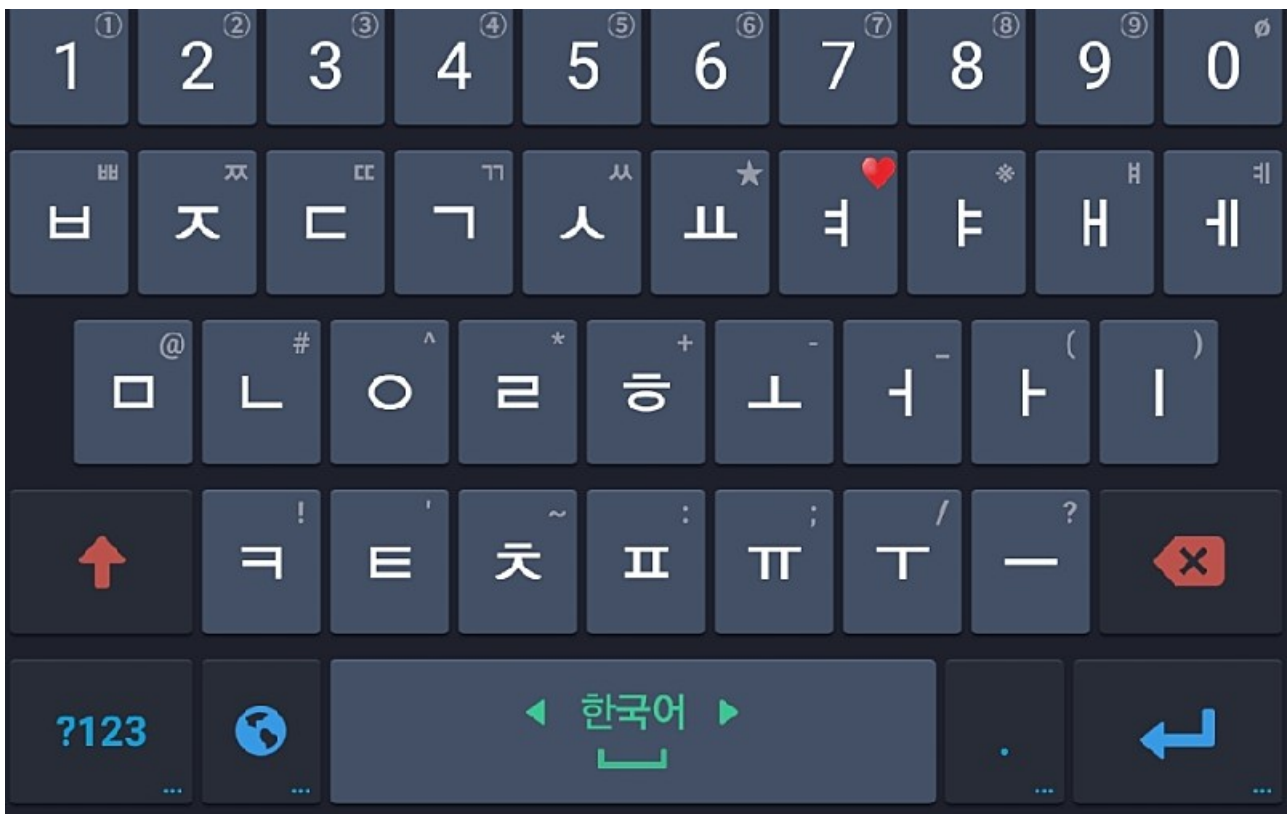
Runtime Error(Tes)  
TypeError: Cannot read property "1" from  
undefined (Tes#65) at Tes:65 (response)

밍..



클립보드





이렇게 되어버리네요..

어떻게하면 될지 알려주시면 감사드리겠습니다..!

```
const scriptName = "Tes";
```

```
일 = "초성게임을 시작합니다.Wn주제에 맞는 초성퀴즈의 정답을 입력해주시길 바랍니다.WnWn ";
```

```
이 = "WnWn정답을 맞히시려면 생각하시는 정답을 입력해주세요.";
```

```
문 = [
```

```
["주제 : 포켓몬Wn 문제 : 피카츄", "피카츄", "주제 : 포켓몬Wn 힌트 : 피카츄"],
```

```
["주제 : 꽃Wn 문제 : 해바라기", "해바라기", "주제 : 꽃Wn 힌트 : 해바라기"],
```

```
["주제 : 포켓몬Wn 문제 : 피츄", "피츄", "주제 : 포켓몬Wn 힌트 : 피츄"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 오버워치", "오버워치", "주제 : 게임Wn 힌트 : 오버워치"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 메이플스토리", "메이플스토리", "주제 : 게임Wn 힌트 : 메이플스토리"],
```

```
["주제 : 간식/음식Wn 문제 : 딸기빙수", "딸기빙수", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 딸기빙수"],
```

```
["주제 : 간식/음식Wn 문제 : 슈프림 피자", "슈프림 피자", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 슈프림 피자"],
```

```
["주제 : 포켓몬Wn 문제 : 따라큐", "따라큐", "주제 : 포켓몬Wn 힌트 : 따라큐"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 카트라이더", "카트라이더", "주제 : 게임Wn 힌트 : 카트라이더"],
```

```
["주제 : 수학 용어Wn 문제 : 로그", "로그", "주제 : 수학용어Wn 힌트 : log"],
```

```
["주제 : 수학 용어Wn 문제 : 방정식", "방정식", "주제 : 수학 용어Wn 힌트 : 방정식"],
```

```
["주제 : 애니메이션Wn 문제 : 불꽃 소방대", "불꽃 소방대", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 불꽃 소방대"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 모두의 마블", "모두의 마블", "주제 : 게임Wn 힌트 : 모두의 마블"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 세븐나이트", "세븐나이트", "주제 : 게임Wn 힌트 : 세븐나이트"],
```

```
["주제 : 게임Wn 문제 : 제 5인격", "제 5인격", "주제 : 게임Wn 힌트 : 제 5인격"],
```

```
["주제 : 애니메이션Wn 문제 : 프리파라", "프리파라", "주제 : 게임Wn 힌트 : 프리파라"],
```

```
["주제 : 애니메이션Wn 문제 : 데스노트", "데스노트", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 데스노트"],
```

```
["주제 : 수학 용어Wn 문제 : 부등식", "부등식", "주제 : 수학용어Wn 힌트 : 부등식"],
```

```
["주제 : 꽃Wn 문제 : 프리지아", "프리지아", "주제 : 꽃Wn 힌트 : 프리지아"],
```

```
["주제 : 꽃Wn 문제 : 수국", "수국", "주제 : 꽃Wn 힌트 : 수국"],
```

```
["주제 : 애니메이션Wn 문제 : 일곱개의 대죄", "일곱개의 대죄", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 일곱개의 대죄"],
```

```
["주제 : 꽃Wn 문제 : 장미", "장미", "주제 : 꽃Wn 힌트 : 장미"],
```

```
["주제 : 간식/음식Wn 문제 : 밀키스", "밀키스", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 밀키스"],
```

```
["주제 : 간식/음식Wn 문제 : 쿠키다스", "쿠키다스", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 쿠키다스"],
```

```
["주제 : 간식/음식Wn 문제 : 브라운", "브라운", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 브라운"],
```

```
[ "주제 : 간식/음식Wn 문제 : 빵이 뭐야", "결과지 써서", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 빵이 뭐야" ],
[ "주제 : 간식/음식Wn 문제 : 치즈 피자", "치즈 피자", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 치즈 피자" ],
[ "주제 : 간식/음식Wn 문제 : 파스타", "파스타", "주제 : 간식/음식Wn 힌트 : 파스타" ],
[ "주제 : 수학 용어Wn 문제 : 근의공식", "근의공식", "주제 : 수학 용어Wn 힌트 : 근의공식" ],
[ "주제 : 게임Wn 문제 : 스타듀벨리", "스타듀벨리", "주제 : 게임Wn 힌트 : 스타듀벨리" ],
[ "주제 : 수학 용어Wn 문제 : 페르마의 마지막 정리", "페르마의 마지막 정리", "주제 : 수학 용어Wn 힌트 : 페르마의 마지막 정리" ],
[ "주제 : 포켓몬Wn 문제 : 이브곰", "이브곰", "주제 : 포켓몬Wn 힌트 : 이브곰" ],
[ "주제 : 애니메이션Wn 문제 : 신세기 에반게리온", "신세기 에반게리온", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 신세기 에반게리온" ],
[ "주제 : 애니메이션Wn 문제 : 카구야님은 고백받고 싶어", "카구야님은 고백받고 싶어", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 카구야님은 고백받고 싶어" ],
[ "주제 : 애니메이션Wn 문제 : 학교생활", "학교생활", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 학교생활" ],
[ "주제 : 애니메이션Wn 문제 : 소드아트온라인", "소드아트온라인", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 소드아트온라인" ],
[ "주제 : 애니메이션Wn 문제 : 나의 히어로 아카데미아", "나의 히어로 아카데미아", "주제 : 애니메이션Wn 힌트 : 나의 히어로 아카데미아" ],
[ "주제 : 게임Wn 문제 : 나이트크로니클", "나이트크로니클", "주제 : 게임Wn 힌트 : 나이트크로니클" ], ];
```

```
var sender, room;
```

```
let 콧 = [];
```

```
var 문제 = [];
```

```
function response (room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName){
```

```
if ( 콧[room] == undefined ){
```

```
콧[room] = 0;
```

```
}
```

```
if ( msg == "다" && 콧[room] == 0 ){
```

```
콧[room] = 1;
```

```
문제[room] = Math.floor(Math.random()* 문제.length);
```

```
replier.reply( 일+문[문제[room]][0]+이 );
```

```
}
```

```
else if ( msg == "다" && 콧[room] == 1 ){
```

```
replier.reply("지금 게임이 진행중에 있습니다.Wn지금 진행중인 게임은 아래입니다.WnWn "+문[문제[0]]);
```

```
}
```

```
if ( msg == 문[문제[room]][1] && 콧[room] == 1 ){
```

```
replier.reply("축하합니다!Wn"+sender+"님께서 맞추셨습니다!");
```

```
콧[room] = 0;
```

```
}
```

```
if ( msg == "다" && 콧[room] == 1 ){
```

```
replier.reply("지금 문제는Wn"+문제[room]+" 번 문제입니다.");
```

```
}
```

```
else if ( msg == "다" && 콧[room] == 0 ){
```

```
replier.reply("지금 게임중에 있지 않습니다.");
```

```
}
```

```
if ( msg == "다" && 콧[room] == 1 ){
```

```
replier.reply(sender+"님께서 포기하셨습니다.Wn문제의 정답은 [ "+문[문제[room]][1]+" ] 입니다.");
```

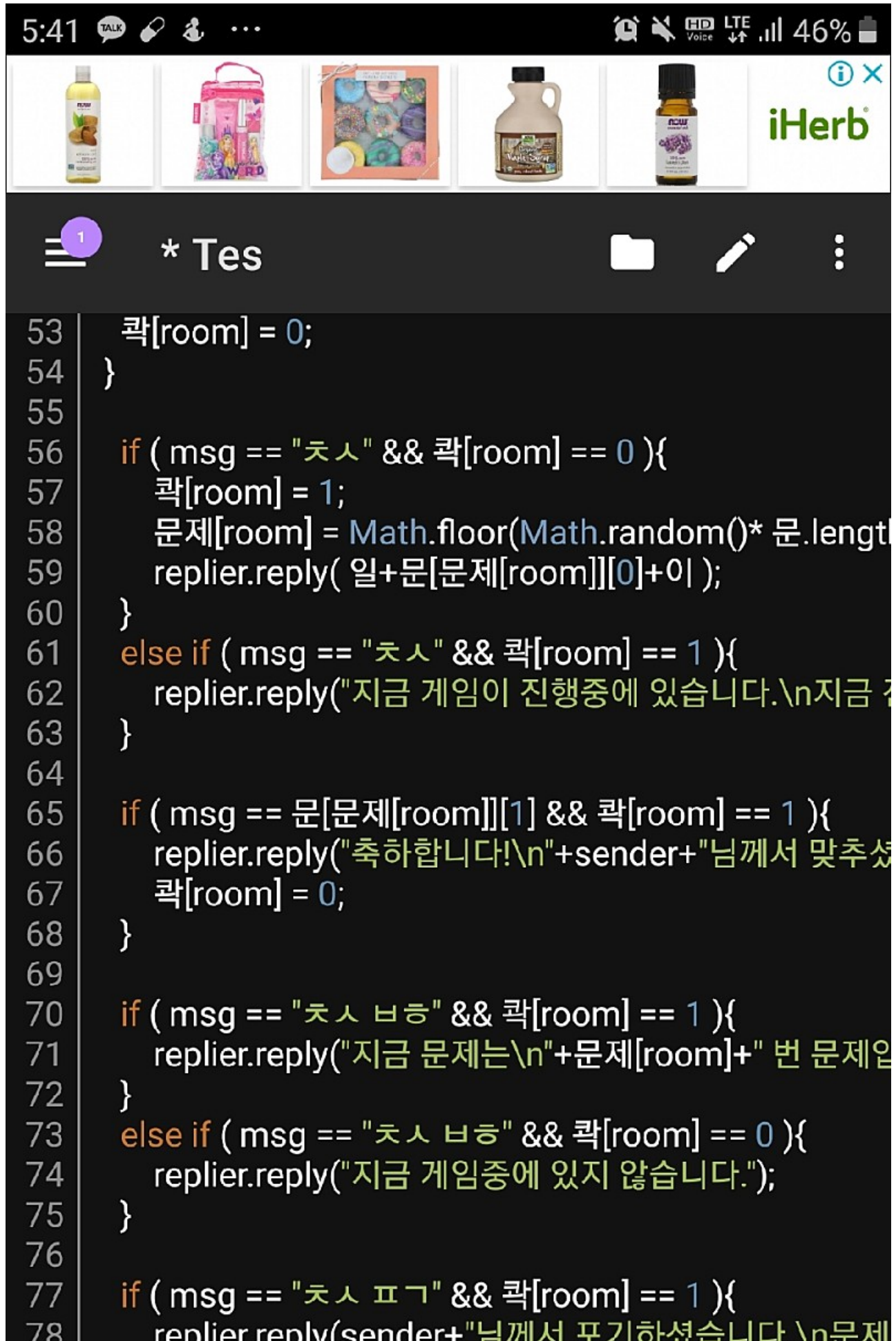
```
콧[room] = 0;
```

```
}
```

```

if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 1 ){
replier.reply("초성퀴즈 힌트 입니다.WnWn "+문[문제[room]][2]);
}
}

```



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a status bar with the time 5:41, a 'TALK' button, and various system icons including a bell, a microphone, 'HD Voice', 'LTE', signal strength, and a 46% battery level. Below the status bar is a carousel of product images: a bottle of Puro oil, a pink bag of toys, a box of donuts, a jug of apple juice, and a bottle of ACU oil, followed by the iHerb logo. The main area of the app is a dark-themed code editor titled '\* Tes'. It contains JavaScript code for a quiz game. The code uses a 'room' variable to track the current question and a '콧' (comet) variable to track the game state. It handles messages for starting a quiz, answering questions, and giving up. The code is as follows:

```

53 콧[room] = 0;
54 }
55
56 if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 0 ){
57     콧[room] = 1;
58     문제[room] = Math.floor(Math.random()* 문.length);
59     replier.reply( 일+문[문제[room]][0]+이 );
60 }
61 else if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 1 ){
62     replier.reply("지금 게임이 진행중에 있습니다.\n지금 ");
63 }
64
65 if ( msg == 문[문제[room]][1] && 콧[room] == 1 ){
66     replier.reply("축하합니다!\n"+sender+"님께서 맞추셨");
67     콧[room] = 0;
68 }
69
70 if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 1 ){
71     replier.reply("지금 문제는\n"+문제[room]+" 번 문제입");
72 }
73 else if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 0 ){
74     replier.reply("지금 게임중에 있지 않습니다.");
75 }
76
77 if ( msg == "ㅈㅅㅎㄷ" && 콧[room] == 1 ){
78     replier.reply(sender+"님께서 포기하셨습니다\n문제

```

```
79   객[room] = 0;
80   }
81
82   if ( ... ) { ... }
```

→ | => < > { } ( ) ; :



HuOka님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 10

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



franknoh

힌트 : 나이즈크르니크" ], ];

문 마지막에 ,

2020.07.17. 17:40 답글쓰기



HuOka 작성자

, 가 있든 없든 아무런 상관이없는데말입니다...?

2020.07.17. 17:42 답글쓰기



iumdgy

HuOka 그 뭘 씬

2020.07.17. 17:48 답글쓰기



HuOka 작성자

iumdgy ㅏ 라?

2020.07.17. 17:48 답글쓰기



iumdgy

HuOka 와 ㅋㅋㅋ 저게 예러가 안나는거 처음알았노 zzz

2020.07.17. 17:49 답글쓰기



HuOka 작성자

iumdgy 만든게 많이 없어서 그렇습니다ㄷㄷ

2020.07.17. 17:50 답글쓰기



성빈

iumdgy 자스라그럼 ㅋㅋ

2020.07.17. 18:07 답글쓰기



성빈

참고로 원래 맨 끝에 , 붙이는게 자스 권장 스타일

2020.07.17. 18:08 답글쓰기



성빈

성빈 그래야 나중에 이어서 소스 추가할때 작업하기 편해서였나 암튼 그럼

2020.07.17. 18:08 답글쓰기



HuOka 작성자

아무말이나 썼을때 문제를 가져오지않은 상태에서 1을 따오게되서 나온 오류네요..ㅎ  
해결됐습니다!

(근데 이거 모른다고 뭐라하다니.. 이게 그렇게 큰건가뇨..);

2020.07.17. 17:52 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

## '| 소스 질문 |' 게시판 글

전체 [메신저봇] 말머리 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[메신저봇] 카링 질문 [17]	지식이 부족한 인간	2020.07.17.
[메신저봇] 소스 2개 [51]	간장게장	2020.07.17.
[메신저봇] 이런 경우에는 어떻게 바꿔야하나요..? ( 해결 ) ☹️ [10]	HuOka	2020.07.17.
[메신저봇] 띄어쓰기 인식 [3]	헤헤헤gl	2020.07.17.
[메신저봇] 카링 이미지 출력에는 성공했지만 다른 문제가 생겼습니다.. 📄 [5]	리스트	2020.07.16.

1 2 3

전체보기

## 이 카페 인기글

보호조치에 관해 질문

광장히 청정한 성빈  
♡0 💬4

새로 왔습니다

ArtistBRIN  
♡0 💬7

버튼 누르면 intent가 함수를 실행하게하려면

jomin398  
♡0 💬20

안녕하십니까.

JSR  
♡0 💬8

이사람은 나오세여

폰수리가  
♡0 💬19

채팅횟수 및 출석 봇 만들기 강좌

OtakoidTony  
♡1 💬5

계산기 소스

JSR  
♡0 💬15

기기 성능

은땡이  
♡0 💬2

기본 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

OtakoidTony  
♡0 💬6

1 2 3 4 5