

[| 일반 소스 공유 | >](#)

(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.0 by 설



이설 챗봇 마스터 🏆 1:1 채팅

2020.01.14. 04:37 조회 310

💬 댓글 4 URL 복사 ⋮

📁 첨부파일 2

얼마동안 만들었는지 기억안납니다.
매우 힘들었다는것만 기억납니다.

초급인지 중급인지 고급인지 모르겠어서 여기다 씁니다.
~~사실 아직 등업이 안돼서 중급에 못쓰니다.~~

자작 소스입니다.
그냥 공유합니다.

1차 고난: 배팅시스템
2차 고난: 폴드할 경우
3차 고난: 족보 함수
4차 고난: 족보 순위 매기기
5차 고난: 올인(미해결)

룰 설명

텍사스 홀덤 룰:

귀찮으니까 <https://namu.wiki/w/%ED%85%8D%EC%82%AC%EC%8A%A4%20%ED%99%80%EB%8D%A4> 갓무위카

/홀덤 방만들기: 포커 방만들기
/홀덤 참가: 포커 참가. 최소 2명~최대 5명.
방이 있어야 참가 가능
반드시 봇의 객톡으로 보내야함
(주의)오픈채팅방에서 이용할 경우 '게임하는 방'과 '봇과의 객톡'에서의 이름이 동일해야합니다.
/홀덤 시작: 게임 시작. 방만들기를 한 톡방에서만 실행됩니다.
종료? 그런 거 없습니다.

게임 중

기본 칩은 100개이며 시드는 1개입니다.
첫 배팅에서 Small Blind와 Big Blind의 시드는 자동으로 배팅됩니다.
한 게임이 끝나면 Small Blind와 Big Blind 역할은 좌측으로 한칸씩 밀립니다.

배팅

/콜, /폴드, /레이즈 (숫자), /체크
ex) /레이즈 6
레이즈는 최대 두 번 가능합니다.

아래 소스

```
const scriptName="호더 ic"
```

const scriptname= "테스.js"

```
var cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4",
"d 5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9",
"h 10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
var poker=false;
var Gstart=false;
var player=[];
var player2=[];
var R;
var card1;
var card2;
var cardlist=[];
var common=[];
var coin=[];
var chips=[];
var money=0;
var pot=[];
var pot2=[];
var beting=[];
var call=0;
var m=0;
var pc="";
var isBet=false;
var status=0;
var x="";
var Res="";
function seol(moyang){
var mo=moyang.replace(/s/g,3).replace(/d/g,2).replace(/h/g,1).replace(/c/g,0);
return mo;
}
function lee(sutja){
var isStraight=0;
var sut=[];
var ja=[];
for (var i=0;i<sutja.length;i++){
sutja[i]=Number(sutja[i]);
sut.push(Number(sutja[i]));
ja.push(Number(sutja[i]));
}
for (var i=0;i<sutja.filter(e => e == 14).length;i++){
sutja.push(1);
sut.push(1);
ja.push(1);
}
for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==4){ return [9, i]; }
}
for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==3){
for (k=0;k<3;k++){ sut.splice(sut.indexOf(i),1); }
for (var j=14;j>1;j--){
if (sut.filter(e => e == j).length>=2){ return [8,i+0.01*j]; }
}
}
}
}
```

```

for (var i=14;i>9;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length>=1){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [6,0]; }
} else {
isStraight=0;
break;
}
}
for (var i=5;i>0;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length>=1){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [5,0]; }
} else {
isStraight=0;
break;
}
}
for (var p=13; p>5; p--){
for (var i=0;i<5;i++){
if (sutja.filter(e => e == (p-i)).length >=1 ){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [4,p]; }
} else { break;}
}isStraight=0;
}
for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==3){ return [3,i]; }
}
for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==2){
for (k=0;k<2;k++){ ja.splice(ja.indexOf(i),1); }
for (var j=i-1;j>1;j--){
if (ja.filter(e => e == j).length==2){ return [2,i+0.01*j]; }
}
return [1,i];
}
}
var ans=[0,Math.max.apply(null, sutja)];
return ans;
}
function grade(CARD){
var Flushshape;
var shape=[];
var num=[];
var Realgrade=[];
var isFlush=false;
var card=[];
for (var i=0; i<CARD.length; i++){
shape.push(seol(CARD[i].split(" ")[0]));
num.push(CARD[i].split(" ")[1]);
card.push(Number(num[i])*10+Number(shape[i]));
}
for (var i=0; i<4; i++){
if (shape.filter(e => e == i).length>=5){

```

```

if (shape.length < 2 || shape[0].length < 2){
    isFlush=true;
    Flushshape=i;
    break;
}
}
if (isFlush==true){
    for(var i=0;i<shape.length; i++){
        if (shape[i]!=Flushshape){
            card.splice(card[i],1);
            num.splice(num[i],1);
        }
    }
    if (lee(num)[0]==6){ Realgrade[0].push(12); }
    else if (lee(num)[0]==5){ Realgrade[0].push(11); }
    else if (lee(num)[0]==4){ Realgrade[0].push(10); }
    else { Realgrade[0].push(7); }
} else { Realgrade[0].push(lee(num)[0]); }
num.sort((a,b)=>b-a);
var nnum=0;
card.sort((a,b)=>b-a);
var sshape=0;
for (var i=0;i<num.length;i++){
    nnum+=Math.pow(0.01,i)*num[i];
    sshape+=Math.pow(0.001,i)*card[i];
}
Realgrade[0].push(lee(num)[1]);
Realgrade.push(nnum);
Realgrade.push(sshape);
return Realgrade;
}
function sh(shs){
    shs=shs.replace(/s /g,"♠ ").replace(/d /g,"♦ ").replace(/h /g,"♥").replace(/c /g,"♣ ").replace(/14/g,
    "A").replace(/13/g, "K").replace(/12/g, "Q").replace(/11/g, "J");
    return shs;
}
function outgrade(put){
    var first=Number(put[1]).toFixed(0);
    var second=Math.round((Number(put[1])-first)*100);
    var third=Number(put[0]).toFixed(0).replace("12", "로티플").replace("11", "백티플").replace("10", "스티
    플").replace("9", "포카드").replace("8", "폴하우스").replace("7", "플러쉬").replace("6", "마운틴").replace("5", "백스트레이
    트").replace("4", "스트레이트").replace("3", "트리플").replace("2", "투페어").replace("1", "원페어").replace("0", "탑");
    var ans=first+ " " +second+ " " +third;
    if (first==0){ return third; }
    else if (second==0){ return first+ " " +third; }
    else{return ans;}
}
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){
    var cmd=msg.split(" ")[0];
    var data=msg.replace(cmd+" ", "");
    if (msg=="/홀덤 방만들기" && isGroupChat==true){
        if (poker==true){
            replier.reply("이미 생성된 방이 있습니다.");
        }else{
            poker=true;

```

```
R=room;
replier.reply("방이 생성되었습니다.\n저에게 랜톡으로 '/홀덤 참가'라고 보내주시면 참가가 됩니다.\n최대 5명까지 참
가할 수 있습니다.");
}
}
if (msg=="/홀덤 참가"){
if (Gstart==false){
if (poker==true){
if (room==sender){
if (player.length<5){
if (player.indexOf(sender)==-1){
player.push(sender);
player2.push(sender);
coin.push(100);
chips.push(100);
pot.push(0);
pot2.push(0);
cardlist.push([]);
replier.reply("정상 참가 처리 되었습니다.");
replier.reply(R, "현재 참가자: "+player);
} else {
replier.reply(sender + "님은 이미 참가하셨습니다.");
}
} else {
replier.reply("최대 인원은 5명입니다.");
}
} else {
replier.reply("랜톡으로 보내주셔야 참가가 인정됩니다.");
}
} else {
replier.reply("아직 방이 만들어지지 않았습니다.");
}
} else {
replier.reply("이미 게임이 진행중입니다.");
}
}
}
if (msg=="/홀덤 시작" && room==R){
if (player.length>=2){
if (poker==true){
if (Gstart==false){
Gstart=true;
cards.sort(function(a, b){return 0.5-Math.random()});
replier.reply("게임을 시작합니다.");
for(var i=0; i<=player.length-1; i++){
card1=cards[cards.length-1];
cards.pop();
card2=cards[cards.length-1];
cards.pop();
cardlist[i].push(card1);
cardlist[i].push(card2);
var ans = "핸드 카드를 받았습니다.\n"+cardlist[i]+" \n현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
}
java.lang.Thread.sleep(1000);
replier.reply("첫은 기본 칩은 100개입니다. 1/2$ 게임입니다.\nSR: "+player[0]+"니 1개 지불\nRR: "+player[1]+"니
```

```

replier.reply("지금 남은 칩은 100개입니다. 1/24 게임칩입니다. "+player[m]+"님, 1개 지를 1000. "+player[m]+"님,
2개 지불");
coin[0]=coin[0]-1;
coin[1]=coin[1]-2;
chips[0]=chips[0]-1;
chips[1]=chips[1]-2;
money=3;
pot[0]=1;
pot2[0]=1;
pot[1]=2;
pot2[1]=2;
if (player.length!=3){
for (var p=0; p<=3*player.length-1;p++){
beting.push(player[(3*player.length-1+p)%player.length]);
}
} else {
for (var p=0; p<=3*player.length-1;p++){
beting.push(player[(2+p)%player.length]);
}
}
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+" : "+pot[k]+"개 배팅/"+chips[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 배팅을 시작합니다.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+
(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=true;
} else {
replier.reply("이미 게임이 시작되었습니다.");
}
} else {
replier.reply("아직 방이 만들어지지 않았습니다.");
}
} else {
replier.reply("최소 참가자는 2명입니다.");
}
}
}
if (isBet==true){
if (msg == "/체크"){
if (m==0 && sender==beting[m] && room==R && status>=1){
replier.reply("체크! 다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현
재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n레이즈 최대치: "+
(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc);
m+=1;
}
} else if (msg==" /콜" && beting[m]==sender && room==R){
coin[player.indexOf(sender)]=coin[player.indexOf(sender)]-Math.max.apply(null, pot)+pot[player.indexOf(sender)];
chips[player2.indexOf(sender)]=chips[player2.indexOf(sender)]-Math.max.apply(null,
pot)+pot2[player2.indexOf(sender)];
money = money+ Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(sender)];
pot[player.indexOf(sender)]=Math.max.apply(null, pot);
pot2[player.indexOf(sender)]=Math.max.apply(null, pot2);
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){

```

```

pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
pc=pc.trim();
call +=1;
if (call==player.length-1){
replier.reply("배팅이 완료되었습니다.\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=false;
status+=1;
call=0;
} else {
replier.reply("다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]]))+"개\n\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]]))+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc);
m+=1;
}
} else if (msg=="/폴드" && sender==beting[m] && room==R){
if (player.length != 2) {
coin.splice(player.indexOf(sender),1);
pot.splice(player.indexOf(sender),1);
cardlist.splice(player.indexOf(sender),1);
player.splice(player.indexOf(sender),1);
for (var i=0;i<=2;i++){
beting.splice(beting.indexOf(sender),1);
}
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply(sender+"님 폴드(다이)하셨습니다.");
if (call==player.length-1){
replier.reply("배팅이 완료되었습니다.\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=false;
status+=1;
call=0;
} else {
m=m-Math.floor(m/(player.length+1));
replier.reply("다음 "+beting[m]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]]))+"개\n\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]]))+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
}
} else {
player.splice(player.indexOf(sender),1);
chips[player2.indexOf(player[0])] += money;
pc="현재 칩 보유량";
for (var k=0; k<=player2.length-1;k++){
pc=pc+"\n"+player2[k]+": "+chips[k]+"개";
}
replier.reply("나머지 선수가 모두 폴드하여 "+player+"님 승리입니다!\n\n"+pc);
replier.reply("/홀덤 시작'을 입력하시면 게임을 이어 하실 수 있습니다.");
cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4", "d 5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9", "h 10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
Gstart=false;
coin=[];
player=[];

```

```

player2.unshift(player2[player2.length-1]);
chips.unshift(chips[chips.length-1]);
player2.pop();
chips.pop();
for ( var i=0; i <= player2.length-1; i++){
coin.push(chips[i]);
player.push(player2[i]);
}
money=0;
for(var j=0; j <= player.length-1; j++){
pot.push(0);
pot2.push(0);
cardlist[j]=[];
}
beting=[];
call=0;
m=0;
isBet=false;
status=0;
common=[];
x="";
}
} else if (cmd=="레이즈" && sender==beting[m] && room==R){
if (isNaN(data) == false){
if ((data-Math.floor(data))==0){
if ((Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(sender)])<data && data<=(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(sender)])){
if (m<beting.length-player.length){
data=Number(data);
pot[player.indexOf(sender)]= pot[player.indexOf(sender)]+data;
pot2[player2.indexOf(sender)]= pot2[player2.indexOf(sender)]+data;
coin[player.indexOf(sender)]=coin[player.indexOf(sender)]-data;
chips[player2.indexOf(sender)]=chips[player2.indexOf(sender)]-data;
money +=data;
call=0;
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply("다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜:
"+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]]))+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null,
pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]]))+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
m+=1;
} else {
replier.reply("레이즈 횟수 최대치 달성으로 /콜만 가능합니다.");
}
} else {
replier.reply("배팅금액이 콜 이하이거나 레이즈 최대치("+(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(sender)])+"를 초과하여 레이즈할 수 없습니다.");
}
} else {
replier.reply("자연수만 입력해주세요.");
}
} else {

```



```

replier.reply("숫자만 입력해주세요.");
}
}
}
if (status==1 && isBet==false){
m=0;
beting=[];
for (var i=0; i<3*player.length; i++){
beting.push(player[i%player.length]);
}
for (var i=0; i<3; i++){
common.push(cards[cards.length-1]);
cards.pop();
}
for (var i=0;i<player.length;i++){
for (var j=0;j<common.length;j++){
cardlist[i].push(common[j]);
}
}
}
var ans="공통 카드 3장을 공개합니다.\n"+common;
replier.reply(sh(ans));
for (var i=0; i<player.length; i++){
var ans="현재 나의 카드\n"+cardlist[i]+"현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 배팅을 시작합니다.\n/체크, /폴드, /레이즈 (숫자) 로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=true;
}
if (status>=2 && status<=3 && isBet==false){
m=0;
if (status==3){x="마지막 ";}
common.push(cards[cards.length-1]);
cards.pop();
for (var j=0;j<player.length;j++){
cardlist[j].push(common[status+1]);
}
var ans=x+"추가 공통 카드 1장을 공개합니다: "+common[status+1]+"\n공통 카드: "+common;
replier.reply(sh(ans));
for (var i=0; i<player.length; i++){
var ans="현재 나의 카드\n"+cardlist[i]+"현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 "+x+"배팅을 시작합니다.\n/체크, /폴드, /레이즈 (숫자) 로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=true;
}
if (status==4 && isBet==false){
var gl=[];
var gradelist=[];
var gradelist2=[];
var ult="공통 카드: "+common+"\n\n핸드 카드를 공개합니다.";
replier.reply("마지막 배팅이 종료되었습니다.");
}

```

```

for (var i=0; i<player.length; i++){
var gg=player[i]+" : "+outgrade(grade(cardlist[i])[0])+"Wn";
Res=Res+gg;
gg=player[i]+" : "+cardlist[i][0]+", "+cardlist[i][1];
ult=ult+"Wn"+gg;
}
for (var i=0;i<player.length;i++){
gl.push(grade(cardlist[i]));
gradelist.push(grade(cardlist[i]));
gradelist2.push(grade(cardlist[i])[0][0]);
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){
gradelist2[i]=gradelist[i][0][1];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){
gradelist2[i]=gradelist[i][1];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){
gradelist2[i]=gradelist[i][2];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
var winner=player[gl.map((s,i) => s.toSource() != gradelist[0].toSource() ? false : i).filter(s => s != false)[0]];
replier.reply(sh(ult));
replier.reply(sh(Res.trim()));
chips[player2.indexOf(winner)]+=money

```

```

pc="현재 칩 보유량";
for (var k=0; k<=player2.length-1;k++){
pc=pc+"\n"+player2[k]+": "+chips[k]+"개";
}
replier.reply("승리자는 "+winner+"님입니다!\n\n"+pc);
replier.reply("/홀덤 시작'을 입력하시면 게임을 이어하실 수 있습니다.");
cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4", "d 5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9", "h 10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
Gstart=false;
coin=[];
player=[];
player2.unshift(player2[player2.length-1]);
chips.unshift(chips[chips.length-1]);
player2.pop();
chips.pop();
for ( var i=0; i<=player2.length-1;i++){
coin.push(chips[i]);
player.push(player2[i]);
}
money=0;
for(var j=0; j<=player.length-1; j++){
pot.push(0);
pot2.push(0);
cardlist[j]=[];
}
beting=[];
call=0;
m=0;
isBet=false;
status=0;
common=[];
x="";
}
}

```

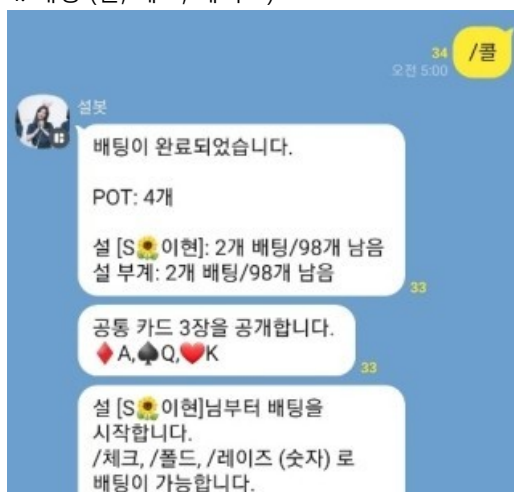
// 이 소스코드는 비상업적인 목적으로만 수정 및 사용이 가능합니다.
 // 저작권자의 허락 없이 상업적 사용, 2차 무단 배포 및 무단 수정을 금합니다.

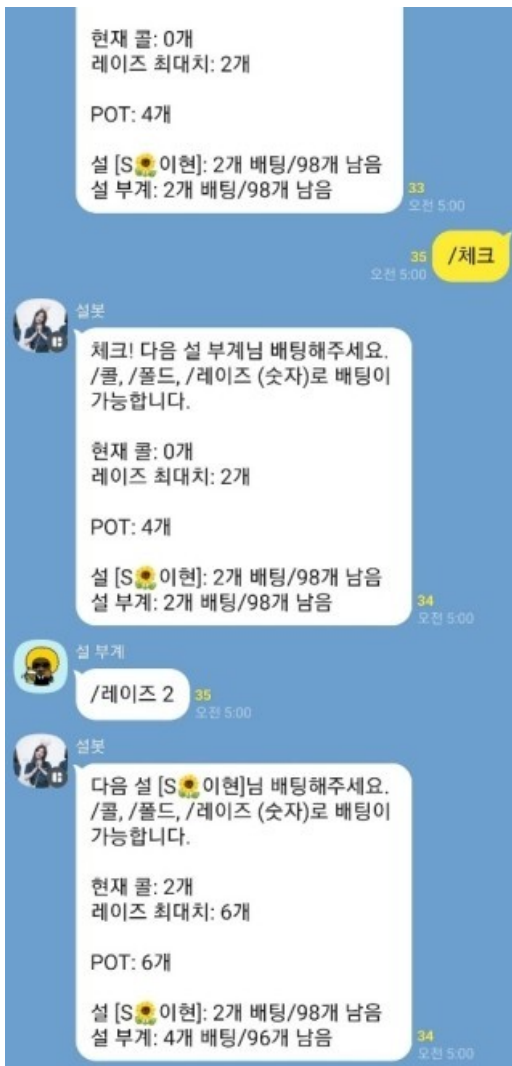
상당히 기네여.
 주석은 당연히 아쉽게도 없습니다. 힘드려영
 나중에 차차 달아보도록 하죠

보기 상당히 어려운 점 죄송합니다..
 전 친구가 봇을 하는 걸 보고 신기해서 따라 시작했는데
 딱히 자스 배운거 없이 인터넷에서 여러 소스들 보고
 이건 뭐구나 이건 뭐구나 하면서 코딩해왔기 때문에
 아직 모르는 명령어가 정말 많습니다..

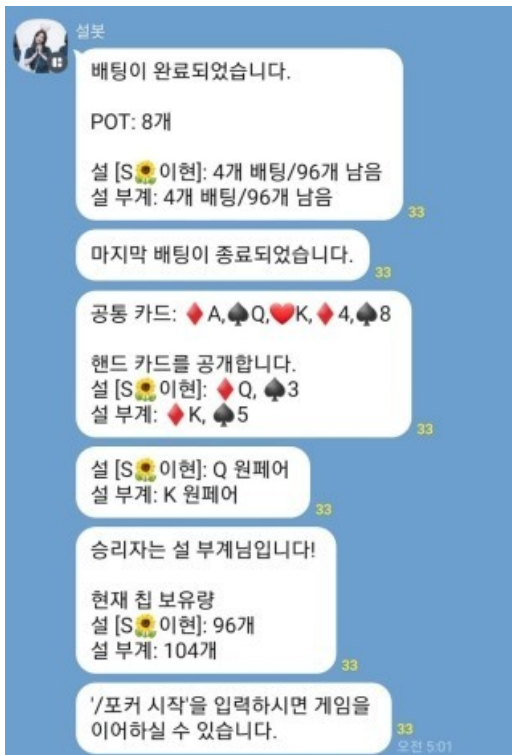
저에게 도움 주신 도미님, 프로그님, 밥뜨는사나이님, ALPHADO님, 넌카님, 화베님 등
 정말 감사드립니다.

사용 예시





5. 끝난 후 결과 공개



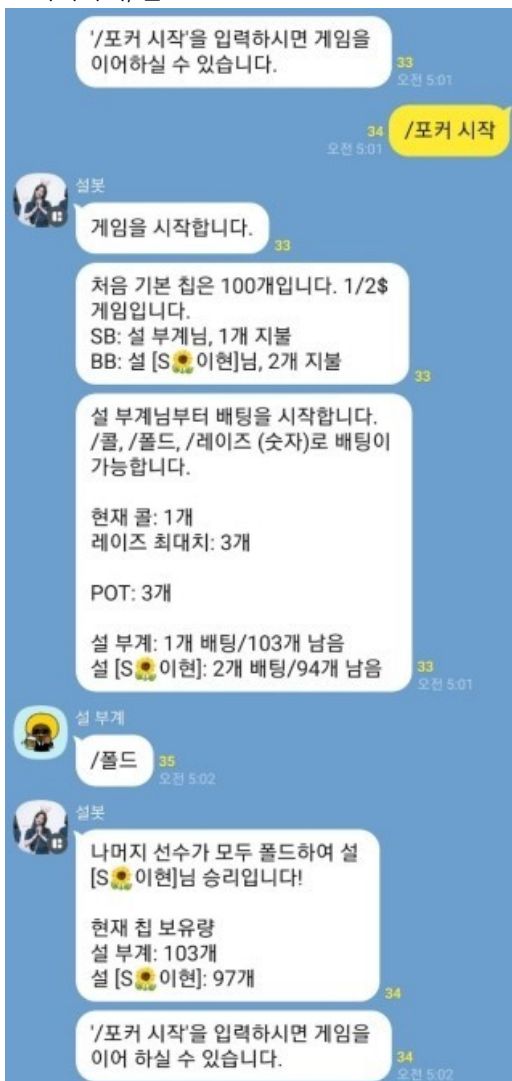
6. 그동안 갠톡에서는?

배팅이 끝나고 새 카드를 받을 때마다 현재 나의 카드와 등급을 알려줌





7. 이어하기, 폴드



*업데이트 예정

1. 게임 나가기/게임 종료
2. 기본 칩/시드 금액 설정
3. 올인/사이드배팅/1명 제외 올인 시 핸드 카드 모두 공개 ~~아게 진짜~~

궁금한 점 있으시면 댓글로 달아주세요~

#포커

#텍사스홀덤

#홀덤

#소스

#공유

#이설

#힘들

#어요



이설님의 게시글 더보기 >

좋아요 5 댓글 4

공유 | 신고

댓글 등록순 최신순

댓글알림 ☐

지바스

와 진짜 대단하시네요 ㄷㄷ 추천밖에 드릴게 없는게 아쉽습니다

2020.01.14. 09:11 답글 쓰기



별명을 입력해주세요

라는 거시잖아요..!



2020.01.14. 10:55 답글 쓰기



아이린f

포커를 만든사람이 드려나온....ㄷㄷ

2020.01.14. 11:27 답글 쓰기



AlphaDo

I'm making a SutdaGame

2020.01.16. 13:36 답글 쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

숫자앞에 0을 붙여주는 함수 🤖 [3]	Semicolon	2020.01.14.
포렌스 넘버 오류 수정 [1]	구름	2020.01.14.
(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.0 by 설 🤖 📝 [4]	이설	2020.01.14.
포렌스넘버 게임 [9]	구름	2020.01.13.
네네치킨 매장 검색 🤖 [4]	상헌곳	2020.01.12.

이 카페 인기글



틱택토 (Player vs Player)

도만 doam12005

안녕하세요!

트위터봇
♡0 💬6

공식 카카오톡 윽챗

Lunar
♡0 💬9

오픈이발 괴롭히기(메봇R)

ERROR
♡0 💬7

카톡방 나가기

hajuhee01
♡0 💬15

타 메신저 사용시 무한반복

NaN
♡0 💬1

자동학습 봇 특정 말만 무시하기?

헤히
♡0 💬4

마녀사냥 금지

AlphaDo
♡3 💬8

안녕하세요

KHP
♡0 💬6