

[| 소스 요청 | >](#)

요청



Devil1234 챗봇 마스터 🤖 1:1 채팅

2020.05.19. 08:15 조회 211

💬 댓글 7 URL 복사 ⋮

```

FS = FileStream;
path = "sdcard/doami/rpg";
Lw = "".repeat(1000);
LI = "□".repeat(40);
rooms = [];
FS.read(path) || FS.write(path, "{}");
function response(room, msg, sender, igc, replier, idb) {
  if (rooms.length && rooms.indexOf(room) == -1)
    return;
  json = JSON.parse(FS.read(path));
  json[room] = json[room] || {
    "TPplayers": [],
    "TITplayers": [],
    "users": {}
  };
  if (json[room]["users"][sender]) {
    json[room]["users"][sender]["DP"] = json[room]["users"][sender]["DP"] || 0;
    json[room]["users"][sender]["exp"] = json[room]["users"][sender]["exp"] || 0;
    json[room]["users"][sender][
      "level"] = json[room]["users"][sender]["exp"] / 100 | 0 + 1 || 1;
    json[room]["users"][sender]["title"] = json[room]["users"][sender]["title"] || "";
    json[room]["users"][sender]["recent"] = json[room]["users"][sender]["recent"] || new Date().getDate() - 1;
    json[room]["users"][sender]["location"] = json[room]["users"][sender]["location"] || "로비";
    json[room]["users"][sender]["items"] = json[room]["users"][sender]["items"] || {};
    json[room]["users"][sender]["weapon"] = json[room]["users"][sender]["weapon"] || "맨손";
  }
  FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
  if (msg == "%RPG도움말") {
    replier.reply("• 도움말 입니다." + Lw + "WnWn" + [LI, Object.keys(RPG.jsons.locations).map(e => e + " : " +
      RPG.jsons.locations[e].join("Wn"))].join("WnWn" + LI + "WnWn"), LI).join("WnWn"));
  }
  if (msg == "%회원가입") {
    if (!json[room]["users"][sender]) {
      if (sender.split("/") [1] == htgnel./nW
        json[room]["users"][sender] = {
          "id": Math.random().toString(36).substr(2, 11));
      replier.reply("• 가입 되셨습니다!");
      FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
    } else
      replier.reply("• 닉네임에 포함할 수 없는 글자가 함유되어 있습니다!");
    } else
      replier.reply("• 이미 회원가입을 하셨습니다!");
  }
  if (json[room]["users"][sender]) {
    if (msg.startsWith("%정보")) {
      who = msg.substr(3).trim();

```

```

    json = JSON.parse(FS.read(path))[room]["users"];
    if ((who && json[who]) || !who) {
        with (json[who ? who : sender]) {
            replier.reply(["• " + (title && title) + " " + (who ? who : sender) + " 님의 정보", LI, "DP : " + DP, "레벨 : " +
            level, "다음 레벨까지 : " + (100 - Number((exp + "").substr((exp + "").length - 2))) + " 경험치", "현재 위치 : " +
            location, "무기 : " + weapon, LI].join("\n"));
        }
    } else
        replier.reply("• 회원가입을 하지 않은 플레이어 입니다!");
}
if (msg == "%이동") {
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    arr = json[room]["TPplayers"];
    if (arr.indexOf(sender) == -1)
        arr.push(sender);
    replier.reply(["• 맵 목록입니다.", Object.keys(RPG.jsons.locations).map((e, i) => (i + 1) + ". " + e).join("\n"), "이동
    할 장소의 번호를 말해주세요."].join("\n" + LI + "\n"));
    FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
}
if (JSON.parse(FS.read(path))[room]["TPplayers"].indexOf(sender) + 1 && !isNaN(msg)) {
    if (Number.isInteger(Number(msg)) && Number(msg) > 0 && Number(msg) <=
    Object.keys(RPG.jsons.locations).length) {
        replier.reply(["• " + Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1] + " (으)로 이동했습니다!",
        RPG.jsons.locations[Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1]].join("\n").join("\n"));
        json = JSON.parse(FS.read(path));
        json[room]["users"][sender]["location"] = Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1];
        json[room]["TPplayers"].splice(json[room]["TPplayers"].indexOf(sender), 1);
        FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
    }
}
if (msg == "%사냥") {
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    if (json[room]["users"][sender]["location"] == "사냥터") {
        monster = RPG.functions.getMonster(json[room]["users"][sender]["level"]);
        json[room]["users"][sender]["DP"] += (RPG.jsons.weapons.indexOf(json[room]["users"][sender]["weapon"]) + 1)
        * 5 * monster[1];
        exp = Math.random() * 100 * monster[1] | 0;
        json[room]["users"][sender]["exp"] += exp;
        replier.reply(["• " + json[room]["users"][sender]["weapon"] + " (으)로 " + monster[0] + " (을)를 잡아 " +
        (RPG.jsons.weapons.indexOf(json[room]["users"][sender]["weapon"]) + 1) * 5 * monster[1] + " DP 와 " + exp + " 경험
        치를 획득하였습니다!", "현재 DP : " + json[room]["users"][sender]["DP"].join("\n"));
        FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
    } else
        replier.reply(["• 사냥터에서만 사냥이 가능합니다!", "%이동' 명령어를 사용해 주세요."].join("\n"));
}
if (msg == "%칭호") {
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    if (json[room]["users"][sender]["location"] == "창고") {
        if (json[room]["users"][sender]["items"]["칭호 교환권"] > 0) {
            json[room]["users"][sender]["items"]["칭호 교환권"]--;
            replier.reply("• 교체하실 칭호명을 입력해 주세요.");
            json[room]["TITplayers"].push(sender);
            FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
            return;
        }
    }
}

```

```

    } else
        replier.reply(["• 칭호 교환권이 있어야 칭호 설정이 가능합니다!", "상점에서 칭호 교환권을 구매해주세요."].join("\n"));
    } else
        replier.reply( "• 창고에서만 칭호 설정이 가능합니다!" " '%이동' 명령어를 사용해 주세요." " \n" );
    }
    if (JSON.parse(
    )[room]["TITplayers"].indexOf(
    ) + 1) {
        if (msg.length <= 20) {
            json = JSON.parse(
            );
            json[room]["TITplayers"].splice(
            "TITplayers"
            , 1);
            json[room]["users"][sender]["title"] = msg;
            FS.write(
            ,
            null 4 );
            replier.reply("• "
            " 님의 칭호가 이제부터 "
            " 으로 표시됩니다!");
        } else
            replier.reply("• 칭호는 20자 이내로만 입력해주세요!");
        }
    if (msg.startsWith("%구매")) {
        json = JSON.parse(
        );
        if (json[room]["users"][sender]["location"] == "상점") {
            thing = msg.substr(3).trim();
            if (!thing) {
                replier.reply( "• 물품 목록" LI Object
                "- " +
                " : "
                "DP"
                "\n" "" "%구매 (물건) 으로 물품 구매가 가능합니다." LI
                "\n" );
            } else if (Object.keys(
            ).indexOf(
            ) + 1) {
                if (json[room]["users"][sender]["DP"] >= RPG.json.shopList[thing]) {
                    replier.reply("• "
                    "을 구매하셨습니다!");
                    json[room]["users"][sender]["DP"] -= RPG.json.shopList[thing];
                    if (thing == "나무 막대기") {
                        json[room]["users"][sender]["weapon"] = "나무 막대기";
                    } else
                        json[room]["users"][sender]["items"][thing] = ++json[room]["users"][sender]["items"][thing] || 1;
                    FS.write(
                    ,
                    null 4 );
                } else
                    replier.reply("• "
                    "users"
                    "DP"
                    " DP가 부족합니다!");
            } else
                replier.reply("• 없는 물품입니다!");
            } else
                replier.reply( "• 상점에서만 구매가 가능합니다!" " '%이동' 명령어를 사용해 주세요." " \n" );
            }
        if (msg == "%출석") {
            json = JSON.parse(
            );
            if (json[room]["users"][sender]["recent"] != new Date().getDate()) {
                json[room]["users"][sender]["recent"] = new Date().getDate();
                json[room]["users"][sender]["DP"] += json[room]["users"][sender]["level"] * 100;
                day = new Date();
                replier.reply("• "
                "월 "
                "일 출석 보상으로 "
                "users"
                "level" 100
                " DP를 받았습니다!");
                FS.write(
                ,
                null 4 );
            } else
                replier.reply("• 이미 출석체크를 하셨습니다!");
            }
        }
    }
    RPG = {
    jsons: {

```

```
weapons: ["맨손", "나무 막대기", "돌도끼", "철 검", "티타늄 양날검", "다마스쿠스", "몰니르"],
shopList: {
  "나무 막대기": 10,
  "칭호 교환권": 100},
locations: {
  "공용": ["모든 공간에서 사용할 수 있는 명령어입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%회원가입", "%정보", "%정보 (닉네임)", "%출석", "%이동"],
  "로비": ["다른 유저들과 소통할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "추가 중.."],
  "사냥터": ["사냥을 할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%사냥"],
  "상점": ["물건을 구매할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%구매"],
  "창고": ["아이템들을 강화하고 정비하는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%칭호"],
  "도박장": ["DP로 도박을 하는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "추가 중.."]},
monsters: {
  "10": {
    "좀비": 1,
    "해골": 2},
  "20": {
    "미친소": 4,
    "코뿔소": 5},
  "30": {
    "고질라": 8,
    "미누타우로스": 10,
    "디노사우르스": 12,
    "라이노스로스": 14},
  "40": {
    "케르베로스": 17,
    "키클롭스": 20,
    "히드라": 23,
    "크라켄": 26},
  "50": {
    "애스코모이드": 30,
    "발로그": 35,
    "바질리스크": 40,
    "메두사": 45},
  "60": {
    "베히모스": 50,
    "카토블레파스": 60,
    "켈베로스": 70},
  "70": {
    "키메라": 90,
    "코아틀": 100,
    "사이클로프스": 110},
  "80": {
    "데블": 150,
    "데몬": 200,
    "루시퍼": 250,
    "벨제부브": 300},
  "90": {
    "메피스토펬레스": 400,
    "아스모데우스": 500},
  "100": {
    "인비저블 스토키": 900,
    "코볼드": 1000,
    "램프리": 1100},
  "1100": {
```

```

HIGH : {
"페가수스": 1500,
"피닉스": 2000}},
functions: {
getMonster: level => {
tier = RPG.jsons.monsters[level <= 10 ? "10" : (level <= 20 ? "20" : (level <= 30 ? "30" : (level <= 40 ? "40" : (level
<= 50 ? "50" : (level <= 60 ? "60" : (level <= 70 ? "70" : (level <= 80 ? "80" : (level <= 90 ? "90" : (level <= 100 ?
"100" : "HIGH"))))));
monster = Object.keys(tier)[Math.random() * Object.keys(tier).length | 0];
return [monster, tier[monster]];
}}};

```

이 도미님 RPG소스를 방마다 작동되는거 말고 모든방에서 똑같이 되게 하려하는데 어떻게 해야하나요?



Devil1234님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 3 💬 댓글 7

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 🔄

댓글알림 ☐



hyun123

rooms = [] 이렇게 하면 모든 방에서 작동되는 걸로 알고 있어요..!

2020.05.19. 08:17 답글 쓰기



Devil1234 작성자

그런데 다섯번째줄에 rooms = [];이라고 있는데요?

2020.05.19. 08:19 답글 쓰기



hyun123

Devil1234 네 그러니까 모든방에서 작동 되겠죠..?

2020.05.19. 08:19 답글 쓰기



Devil1234 작성자

hyun123 모든방에서 작동이 안되요;

2020.05.19. 08:20 답글 쓰기



hyun123

Devil1234 도미님 글에는 이렇게 써있습니다

맨 뒤 rooms 배열은 비워둘 시 모든 방에서 작동,
앞 이름들을 추가하면 해당 방들에서만 작동하게 됩니다.

복사/붙여넣기

RPG.js

10000



2020.05.19. 08:22 답글 쓰기



하프

현희1 rooms.indexOf(room)==-1
거짓

2020.05.19. 08:51 답글 쓰기



Devil1234 작성자

하프 rooms = [];을 그렇게 그렇게 바꿔요?

2020.05.19. 09:15 답글 쓰기

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'소스 요청' 게시판 글

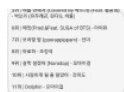
이 게시판 새글 구독하기 ☐

블랙리스트 [18]	Ametrine	2020.05.19.
지이일무우운 🐼 [45]	Devil1234	2020.05.19.
요청 [7]	Devil1234	2020.05.19.
공배수,공약수 [10]	야옹	2020.05.18.
수정 부탁드립니다 [5]	C12H22O11	2020.05.18.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글



실시간 멜론 차트

해라
보호조치 해제

Kiri
♡0 💬9

카카오링크 관련 글 금지

AlphaDo
♡2 💬24

진짜 몰라서 물어보는건데 로코가 정확히 뭔
가요;;

해히
♡0 💬8

안녕하세요

하아인생
♡0 💬4

안녕하세요:)

철이
♡0 💬6

이카페는 팩트를 쓰면 날아가는군요.

tomohong
♡2 💬9

제글이 영정먹었나봐요

퓨퓨
♡1 💬2



(수정5)카카오톡 오픈채팅 공식 봇관련 정

1 2 3 4 5