


| 기타 질문 | >

# 상속

 **choi0108** 챗봇 마스터 🍌 1:1 채팅

2020.05.21. 10:47 조회 47

💬 댓글 7

🔗 URL 복사

⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)

=> 메신저봇

질문할 소스

=>

질문내용

=> 제가 만드는 게임에 광물이 있거든요

근데 겹치는 정보가 많아서 상속을 활용하려고 해요


예들 들어 철의 성질을 적어놓고(녹는점, 밀도 등)

철 아이템(철괴, 철 막대기, 철 블록, 철 가루 등)에서 철의 성질을 가져다 쓰는거죠

어떻게 구현할수 있을까요?

(게임 하나 만드는데 가지가지 하는것 같다..)

(말머리 등록해주세요!)

 **choi0108**님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0

💬 댓글 7

🔗 공유

|

📬 신고

댓글

등록순


최신순

🔄

댓글알림

☐


삭제된 댓글입니다.

 **nolbo**

라이노엔진에선 class지원 안하지 않나요?

2020.05.21. 10:53


답글쓰기

 **choi0108** 작성자

class를 쓰니까 예러가 뜨네요ㅠ

2020.05.21. 10:54


답글쓰기

 **AlphaDo**

nolbo 바벨♥️

2020.05.21. 10:56

답글쓰기

 **nolbo**

AlphaDo 나!

2020.05.21. 10:58

답글쓰기



AlphaDo

choi0108 constructor 는

```
function ClassName(name, age) {
  this.name = name;
  this.age = age;
}
```

로 가능

프로토타입 메서드는

```
Function.prototype.method = function (name, func) {
  this.prototype[name] || (this.prototype[name] = func);
};
```

아마 이런걸로 구현하실 수 있을 듯..?

2020.05.21. 11:02 답글쓰기



AlphaDo

아이템 정보를 객체로 만든 후

```
{ "name": "철", "type": "iron", "count": 64 }
```

새로운 재료(?) 를 만들었을 때

부모 광물의 타입을 물려주면 될 것 같네요. 녹는점 같은 경우는 type에 따라 달라지게 하면 될 것 같고요.

2020.05.21. 10:56 답글쓰기



choi0108 작성자

좀더 자세하게 설명해주실수 있나요?

이해가 잘..ㅠ

2020.05.21. 10:59 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 기타 질문 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[프밍언어] 카링 🌚 [14]

키알봇

2020.05.21.

[프밍언어] ㄱ ㄹ 🌚 [3]

키알봇

2020.05.21.

상속 [7]

choi0108

2020.05.21.

[프밍언어] 카링 [10]

키알봇

2020.05.20.

이 카페 인기글




등급제 폐지 건의

실시간 멜론 차트

해리 포터 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

OtakoidTony

006



당분간 해제방 더 안 받을 계획입니다

oonBot

요청참여 하고싶지만 이용자보호조치 때문

에 참여가 제한...

자동위음소스

전국꽃

tonghong3

009

안녕하세요

토끼

008

원주율 100자리 가져오기

T봇

006

카카오링크 소스 공유 및 다운로드금지

지민

007