| 일반 소스 공유 | >

[미니게임] 인디언 포커 Ver 1.1.1



BennyK 챗봇 고수 ॐ 1:1 채팅

2020.05.27. 19:14 조회 383

```
const commandPreFix="i"; //커맨드 말머리 설정
record=JSON.parse(FileStream.read("/storage/emulated/0/record.txt"));
deck=[1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8,9,9,10,10]; cards=deck.slice(0); players=[]; play=![]; ready=![]; bt=![]; btchip0=0;
btchip1=0; draw=0; btnow=![]; btplus0=30; btplus1=30;
function sleep(sec) {
java.lang.Thread.sleep(sec*1000);
}
function send(message) {
Api.replyRoom(players[0],message); Api.replyRoom(players[1],message);
}
function select() {
if (cards.length==0) {cards=deck.slice(0); send("덱이 초기화 되었습니다.");}
a=Math.random()*cards.length|0; card0=cards[a]; cards.splice(a,1); a=Math.random()*cards.length|0; card1=cards[a];
cards.splice(a,1);
Api.replyRoom(players[0],"상대의 카드는 "+card1+"입니다."); Api.replyRoom(players[1],"상대의 카드는 "+card0+"입니
다.");
chip0--; chip1--; btchip0=1; btchip1=1;
if (chip0<=0) {
send(players[0]+"님이 칩을 모두 잃어 게임을 종료합니다.");
record[players[1]].win++;
record[players[0]].lose++;
finish();
} else if (chip1<=0) {</pre>
send(players[1]+"님이 칩을 모두 잃어 게임을 종료합니다.");
record[players[0]].win++;
record[players[1]].lose++;
finish();
}
betting();
function betting() {
bt=!bt;
send(players[+bt]+"님의 베팅 차례입니다.\n\n\n/콜\n/레이즈\n/폴드");
btnow=true:
}
function compare() {
btnow=false;
send(players[0]+"님의 카드는 "+card0+"₩n"+players[1]+"님의 카드는 "+card1+"입니다.");
if (card0>card1) {send(players[0]+"님이 승리하였습니다.");chip0+=(btchip0-(0-btchip1)-(0-draw)); draw=0; bt=true;}
if (card0==card1) {send("카드가 같아 다음 게임의 승자가 칩을 가져갑니다."); draw-=0-(btchip0-(0-btchip1));
btchip0=btchip1=0;}
if (card0<card1) {send(players[1]+"님이 승리하였습니다."); chip1+=(btchip0-(0-btchip1)-(0-draw))
; draw=0; bt=false;}
alertchip(); sleep(1); select();
```

```
}
function alertchip() {
send("[ 칩 현황 ]₩n₩n"+players[0]+"님: "+chip0+" ["+((chip0-btplus0>0)?("+"+(chip0-btplus0)):(chip0-
btplus0))+"]₩n"+players[1]+"님: "+chip1+" ["+((chip1-btplus1>0)?("+"+(chip1-btplus1)):(chip1-btplus1))+"]");
sleep(1);
btplus0=chip0; btplus1=chip1;
}
function finish() {ready=false;play=false;players=[];cards=deck;}
function ranking() {
b=[];
for (i in record) {
b.push(record[i]);
}
b.sort((_l) = > l.win-_.win);
return "□ "+b[0]["name"]+": "+b[0].win+"\n□ "+b[1]["name"]+": "+b[1].win+"□ "+b[2]["name"]+": "+b[2].win;
}
function response(room,msg,sender,igc,replier) {
if (msg == commandPreFix+"방생성" && Object.keys(record).some(o=>o==sender)) (!(ready||play))?(!igc?
((room==sender)?(players.push(room),replier.reply("방이 생성되었습니다!"),ready=true):replier.reply("방 제목과 프로필
이름을 똑같이 해주세요.")):replier.reply("개인 오픈채팅에서 진행해주세요.")):replier.reply("이미 다른 플레이어가 플레이
중입니다.");
if (msg == commandPreFix+"참가" && Object.keys(record).some(o=>o==sender)) ready?(!igc?((room==sender)?
(players.push(room),replier.reply("인디언 포커 게임에 참여했습니다."),play=true,ready=false,send("게임을 시작합니
다!"),chip0=30,chip1=30,bt=Math.random()*2|0,select()):replier.reply("방 제목과 프로필 이름을 똑같이 해주세
요.")):replier.reply("개인 오픈채팅에서 진행해주세요.")):replier.reply("방이 없습니다.");
if (players.some(o => o==sender) && sender==room && play) {
if (players.indexOf(sender)) Api.replyRoom(players[0]," 다 상대 : "+msg);
else Api.replyRoom(players[1],"상대:"+msg);
if (msg=="/콜" && btnow && players.indexOf(sender)==bt) {
enemy=(players.indexOf(sender)+1)%2;
if (eval("btchip"+enemy)==1) {
replier.reply("콜이 불가능합니다.");
} else if (eval("chip"+players.indexOf(sender)) < eval("btchip"+enemy)) {
replier.reply("칩이 부족하여 올인하였습니다.");
if (players.indexOf(sender)) {btchip1+=chip1; chip1=0;}
else {btchip0+=chip0; chip0=0;}
compare();
} else {
if (players.indexOf(sender)) {chip1-=btchip0-btchip1; btchip1=btchip0;}
else {chip0-=btchip1-btchip0; btchip0=btchip1;}
compare();
}
}
if (msg.match(/^₩/레이즈 ([1-6][0-9]|[1-9])$/)!=null && btnow && players.indexOf(sender)==bt) {
if (msg.replace(/₩/레이즈 /,"") > eval(("chip")+players.indexOf(sender))) {replier.reply("칩이 부족합니다."); return;}
else {send(sender+"님이 "+msq.replace(/₩/레이즈 /,"")+"개를 추가베팅 하셨습니다.");
if (sender==players[1]) {btchip1-=(0-msg.replace(/₩/레이즈 /,"")); chip1-=msg.replace(/₩/레이즈/,""); betting();}
else {btchip0-=(0-msg.replace(/₩/레이즈 /,"")); chip0-=msg.replace(/₩/레이즈 /,""); betting();}
}
if (msg=="/폴드" && btnow && players.indexOf(sender)==bt) {
send(sender+"님이 폴드하였습니다.");
send(players[0]+"님의 카드는 "+card0+"\n"+players[1]+"님의 카드는 "+card1+"입니다.");
if /aval/"aard" + playara inday()f(aandar)) = = 10) (
```

```
ir (evai( card +piayers.indexOt(sender))== i0) {
send(sender+"님이 10카드를 들고 폴드하여 페널티 칩 10개를 가져갑니다.");
if(sender==players[0]) \{ chip0-=10; chip1+=10; \}
else \{chip0+=10; chip1-=10;\}
if ((players.indexOf(sender)+1)%2) {chip1+=(btchip0+btchip1+draw);}
else {chip0+=(btchip0+btchip1+draw);}
alertchip(); select();
if (msg == commandPreFix+"룰") replier.reply("인디언 포커는 상대가 가진 카드만을 보고 베팅을 하는 베팅 게임입니
다.₩n턴이 시작될 때 상대의 카드를 볼 수 있으며, 이 때 3가지 행동을 할 수 있습니다.₩n₩n1. 레이즈₩n레이즈 (칩) 형
태로 사용할 수 있으며, 최초 베팅 혹은 상대가 낸 칩보다 더 많은 칩을 베팅할 때 사용됩니다.\\n\\n\\n2. 콜\\n상대가 베팅
을 한 후에, 베팅을 끝내고 카드를 오픈할 때 사용됩니다.₩n₩n3. 폴드₩n자신이 상대를 이길 수 없다고 판단하고, 베팅을
포기할 때 사용됩니다.₩n₩n₩n기본적으로 30개의 칩, 1~10 카드 2세트를 가지고 시작하며, 한 플레이어가 칩을 모두 잃
으면 게임이 종료됩니다.₩n₩n건투를 빕니다.");
if (msg == commandPreFix+"전적") replier.reply("ロ "+(record[sender]["win"]==undefined?"0":record[sender]
["win"])+"승 "+(record[sender]["lose"]==undefined?"0":record[sender]["lose"])+"패");
if (msg == commandPreFix+"랭킹") replier.reply(ranking());
if (msg == commandPreFix+"회원가입") { record[sender]={"win":0,"lose":0,"name":sender}; replier.reply("회원가입 완
료");}
}
function onStartCompile() {
//record={};
FileStream.write("/storage/emulated/0/record.txt", JSON.stringify(record));
}
1. 끝에서 4번째줄 // 제거후 컴파일
2. 끝에서 4번째줄 // 다시 넣은 후 컴파일 (혹은 record={}; 제거)
3. 끝
*/
//Made by BennyK
     BennyK님의 게시글 더보기 >
♡ 좋아요 4 ⊙ 댓글 33
                                                                                   🕜 공유 🗆 신고
댓글 등록순 최신순 🖰
                                                                                   댓글알림(
     오우 길다
     2020.05.27. 19:15 답글쓰기
     인류역사상최악의사건
     그래서 인디언 포커가 뭐죠?
     2020.05.27. 19:17 답글쓰기
          BennyK 작성자
           https://youtu.be/EOk2AxTHStQ
           2020.05.27. 19:17 답글쓰기
           인류역사상최악의사건
           BennyK ○ ㅎ
           2020.05.27. 19:19 답글쓰기
     BennyK 작성자
```



1.0 -> 1.1

- 1. 얕은복사 관련 버그 수정
- 2. 파일 컴파일 시마다 저장 / 로드 기능 추가
- 3. 랭킹 / 전적 추가
- 4. 그 외 게임 중 가독성 개선

2020.05.27. 19:17 답글쓰기



Nkd

무승부 후에 코인이 증식되네요

2020.05.31. 16:02 답글쓰기



BennyK 작성자

띠용? 잠시만요...

2020.05.31. 16:09 답글쓰기



BennyK 작성자

수정 완료했습니다 :) 또 그럴시에는 상황 캡쳐도 부탁해용

2020.05.31. 16:22 답글쓰기



Nkd

오류 제보합니다 서로 올인 했을 때 무승부가 뜨면 게임이 종료되네요



2020.06.01. 21:14 답글쓰기



BennyK 작성자

어.. 이거 고치려고 했었는데 ㅜ 원래 포커게임에서는 40 vs 20일때 40쪽에서 "올인"이면 20개를 거는걸로 알고있거든요... // 아 근데 만약 제가 말한 문제를 고친다면

40 vs 20 상황 기본베팅 1개씩 -> 39 vs 19 올인

-> 20 vs 0 20 : 0 / 무승부 코인 40개인데

이때는 0 쪽이 기본베팅 할게 없기때문에 종료가 맞긴 맞을거에요.

제가 처음 말한 부분은 고쳐보겠지만 무승부라 종료되는거는 버그라고 말하긴 어려울 것 같아요.

2020.06.01. 21:22 답글쓰기



뭐함

소스 마지막줄에

//기본적으로 처음 시작할 때 record={}로 시작하셔야 합니다. 라고있는데 이건 무슨뜻이에요 ?

2020.06.04. 15:37 답글쓰기



BennyK 작성자

코드상

record 선언없이 바로 파일에서 가져오는건데 소스 돌리기전에 onStartCompile() {record={};(원래 있던 파일 저장하기)}

이렇게 하고 컴파일 한후에 record={}; 지워주면 되겠죠?

2020.06.04. 15:39 답글쓰기



뭐함

BennyK onStartCompile() {record={};(원래 있던 파일 저장하기)} 이걸 const 다음줄

두번째줄에 붙여넣었는데 중괄호 오류라고 나요! 여기에 붙여넣는게 맞는건가요? 불러오기전에 컴파일 먼저 시키려고한건데..

2020.06.04. 17:27 답글쓰기



BennyK 작성자

뭐함? 그 말 그대로 복붙하면 안되실텐데요 ㅇㅅㅇ 소스 가장 밑줄에보면 onStartCompile() { }

부분이 있는데 저기서 { 뒤에 record={}; 라고 쓰고 컴파일 후 지우시면돼요

2020.06.04. 17:28 답글쓰기



뭐함

BennyK 앗..... 그뜻이었구나 아하 감사합니다!!

2020.06.04. 17:29 답글쓰기



뭐함

BennyK 게임 해보려고 시도중인데 왜 회원가입 명령어가 먹지 않을까요 ?..

2020.06.04. 22:54 답글쓰기



BennyK 작성자

뭐함 딱히 메시지 안뜨게해놧어요

2020.06.04. 22:55 답글쓰기



뭐함

BennyK 그럼 회원가입했을때 record라는 txt파일가면 제아이디나 승률 패 나와야하지않나요 ??

2020.06.04. 23:09 답글쓰기



BennyK 작성자

뭐함 네 맞는데 메신저봇에서 생성된 파일은 안보여요

2020.06.04. 23:22 답글쓰기



하리니뿌4

전 리로드까지 문제없이 완료했는데 봇작동이 안되네용...다른 명령어는 다 작동돼는뎅 ㅠㅠ



2020.06.15. 12:24 답글쓰기



BennyK 작성자

기본 세팅은 소문자 i임 느낌표가 아니라

2020.06.15. 18:44 답글쓰기



하리니뿌4

BennyK 아하!!

2020.06.16. 14:11 답글쓰기



하리니뿌4

하리니뿌4 근데 방 생성이 안돼요 $\pi\pi$ 왜져 $\pi\pi$ 1대1이랑 오픈단체톡도 만들어보고 봇도 내보내보고 했는데 어떻게 하는 거죠 $\pi\pi$?



2020.06.16. 15:09 답글쓰기



하리니뿌4

BennyK 어찌해여하나여 ㅠㅠ 방생성 ㅠㅠ



2020.06.16. 15:09 답글쓰기



BennyK 작성자

하리니뿌4 1대1로 하셨어요?

(igc = false)

2020.06.16. 15:36 답글쓰기



BennyK <mark>작성자</mark>

하리니뿌4 테스트 다했는데 오류 없었습니당...

2020.06.17. 07:53 답글쓰기



하리니뿌4



BennyK 에고 지금 봤어용! 1대1이 오픈채팅 1대1방 말씀하시는 것 맞죠? 해본 방법으로는

제가 1대1오픈톡을 만들어서 둘이 같이 들어가서 해본방법이랑, 아님 저만 따로 제 오픈 1대1방에서 혼자 방샹성 해본 방법이랑 봇을 끌어와서 제 1대톡에서 진행 해 번 방법이 있는데요, 이 방법들이 아닐까요..? 어떻게 진행을 해야하는 지 아직 잘 모르겠어요 ㅠㅠ 방 사람들이 너무 하고싶어해서 이것저것 해보는 중이긴 한데 ㅠㅠ

2020.06.17. 10:22 답글쓰기



하리니뿌4

BennyK 그리구

(igc = false)

이건 뭔가요?

2020.06.17. 10:23 답글쓰기



하리니뿌4

BennyK 한가지만 더요 ㅠㅠ

방 제목과 프로필 이름을 똑같이 해주세요.

이게 있던데 이것도 오픈챗 1대1톡 방에 적용해야하는건가요??

2020.06.17. 10:24 답글쓰기



BennyK 작성자

하리니뿌4 이렇게 개인 카드 만들었구여 봇 오픈 1대1 방에서 방생성 하는게 맞아요. 오픈채팅방 봇,플레이어1,플레이어2(X) 개인 플레이어1, 개인 플레이어2 (O)

오픈채팅 카드프로필은 기본적으로 room==sender인 상태라 혹시나 모를 카톡 오류를 대비해서 넣어놓은거구요



2020.06.17. 16:54 답글쓰기



BennyK 작성자

하리니뿌4 해결하셨는지 모르겠네요

2020.07.01. 18:26 답글쓰기



하리니뿌4

BennyK 헉 답장이 온지 모르고 있었어요 $\pi\pi$ 먼저 말씀드렸어야헸는데 아무리해도 안되서 저희방은 포기하는 걸로 했답니다 $\pi\pi$

2020.07.03. 17:38 답글쓰기



BennyK 작성자

하리니뿌4 띠용~ 넹 ㅜ

2020.07.03. 17:40 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요

🖍 글쓰기

답글

▲ TOP

'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

전체 [미니게임] 말머리 글 이		이 게시판 새글 구독하	게시판 새글 구독하기	
[메신저봇] 팀 짜주는 소스 <mark>[4]</mark>			SSAP청정	2020.05.27.
[미니게임] 코인토스 ❷ [16]			EliF	2020.05.27.
[미니게임] 인디언 포커 Ver 1.1.1 [33]			BennyK	2020.05.27.
[미니게임] 미니게임 종합세트 (퀴즈, 베라, 369, 타자게임) 🥸 🕖	[13]		도미 doami2005	2020.05.27.
즉석복권 ҆			EliF	2020.05.27.
	1 2	3		전체보기

이 카페 인기글

자동읽음소스

tomohong ♥0 ⊕9

보호조치에 관해 질문

굉장히 청정한 성빈 **♥**0 **⊚**3

카봇커 채팅방을 그룹으로 만들면 오실분?

성빈 ♡1 ⊙52



카카오톡이 이런걸 추천하다니

호코가 뭐길래 사람들이 환장하는걸까?

♥1 ⊕18



1 2 3 4 5

카톡 정지에 관해서

리스트 ♥0 ⊕15

채팅횟수 및 출석 봇 만들기 강좌

OtakoidTony ♥1 ♥5

계산기 소스

JSR ♥0 ⊕14