

[| 소스 질문 | >](#)

도와주세요.. 간단한거같은데 모르겠어여



Kalis 챗봇 입문자 🌱 1:1 채팅

2020.03.02. 00:05 조회 74

💬 댓글 6 URL 복사 ⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)

=>

질문할 소스

=> 전체소스

```
const scriptName="a.js";
const 전체보기 = "Wu200b".repeat(500)+"Wn";
var cards = ["[1월]소나무","[1월]소나무","[1월](홍단)","[1월]《광》두루미","[2월]매화","[2월]매화","[2월](홍단)","[2월]휘파람새<고도리>(열꽃)","[3월]벚꽃","[3월]벚꽃","[3월](홍단)","[3월]《광》장막","[4월]등나무","[4월]등나무","[4월](초단)","[4월]두견새<고도리>(열꽃)","[5월]창포","[5월]창포","[5월](초단)","[5월]창포와 야츠하시(열꽃)","[6월]모란","[6월]모란","[6월](청단)","[6월]모란과 나비(열꽃)","[7월]싸리","[7월]싸리","[7월](초단)","[7월]멧돼지(열꽃)","[8월]억새","[8월]억새","[8월]기러기<고도리>(열꽃)","[8월]《광》달","[9월]국화","[9월]국화","[9월](청단)","[9월]사카즈키(열꽃)","[10월]단풍","[10월]단풍","[10월](청단)","[10월]사슴(열꽃)","[11월]오동","[11월]오동","[11월]오동 |쌍피|","[11월]《광》봉황","[12월]지옥문 |쌍피|","[12월](초단)(일부지역)","[12월]제비 '비도리'(일부지역)","[12월]오노노도후(비광)"];
var gameS = false;
var matgo = false;
var player = [];
var p1cards=[];
var p2cards=[];
var mcards=[];
var pcards=[];
var p1sc=[];
var p2sc=[];
var p1sclast=0;
var p2sclast=0;
var p1turn=false;
var p2turn=false;
var badakpae=false;
var paebbop=false;
var badakpae2=false;
var paebbop2=false;

function shuffle (a){
  var ja,xs,ik;
  for(ik=a.length-1;ik>0;ik--){
    ja = Math.floor(Math.random()*(ik+1));
    xs=a[ik]; a[ik]=a[ja]; a[ja]=xs;
  }
}
```

```

,
}
function score(b,j){//대충 점수합산 여기서 b는 p1sc등등j는 홈..p1sclast??
var gwang = [];
var hongd = [];
var chungd =[];
var chod =[];
var godori=[];
var dr=[];
var ssangpi=[];
var pi=[];
for(kl=b.length;kl>0;kl--){

if(b.indexOf("《광》")!=-1){
gwang.push(b.indexOf("《광》"));
b.splice(b.indexOf("《광》"),1);
}
if(b.indexOf("비광")!=-1){
gwang.push(b.indexOf("비광"));
b.splice(b.indexOf("비광"),1);
}
if(b.indexOf("<고도리>")!=-1){
godori.push(b.indexOf("<고도리>"));
b.splice(b.indexOf("<고도리>"),1);
}
if(b.indexOf("(홍단)")!=-1){
hongd.push(b.indexOf("(홍단)"));
b.splice(b.indexOf("(홍단)"),1);
}
if(b.indexOf("(청단)")!=-1){
chungd.push(b.indexOf("(청단)"));
b.splice(b.indexOf("(청단)"),1);
}
if(b.indexOf("(초단)")!=-1){
chod.push(b.indexOf("(초단)"));
b.splice(b.indexOf("(초단)"),1);
}
if(b.indexOf("(열끗)")!=-1){
dr.push(b.indexOf("(열끗)"));
b.splice(b.indexOf("(열끗)"),1);
}
if(b.indexOf("|쌍피|")!=-1){
ssangpi.push(b.indexOf("|쌍피|"));
b.splice(b.indexOf("|쌍피|"),1);
}

}

for(poq=b.length;poq>0;poq--){//남은 카드는 모두 피 로 추가

```

```
pi.push(b[poq-1]);  
}
```

```
if(gwang.length>=3){//광 계산  
if(gwang.indexOf("(비광)")!=-1&&gwang.length==3){  
j+=2;  
}else if(gwang.indexOf("(비광)")!=-1&&gwang.length==4){  
j+=4;  
}else if(gwang.indexOf("(비광)")!=-1&&gwang.length==5){  
j+=15;  
}else j+=3;  
}  
if(godori.length>=3){//고도리 및 비도리 계산  
if(godori.length==3&&godori.indexOf("[2월]")!=-1&&godori.indexOf("[4월]")!=-  
1&&godori.indexOf("[8월]")!=-1){  
j+=5;  
}  
else if(godori.length==3&&godori.indexOf("[2월]")!=-1&&godori.indexOf("[12월]")!=-  
1&&godori.indexOf("[8월]")!=-1){  
j+=2;  
}  
else if(godori.length==3&&godori.indexOf("[12월]")!=-1&&godori.indexOf("[4월]")!=-  
1&&godori.indexOf("[8월]")!=-1){  
j+=2;  
}  
}  
if(hongd.length+chungd.length+chod.length>=5){//띠, 단 계산  
j+=hongd.length+chungd.length+chod.length-4;  
}  
if(hongd.length==3){  
j+=3;  
}  
if(chungd.length==3){  
j+=3;  
}  
if(chod.length==3&&chod.indexOf("[4월]")&&chod.indexOf("[5월]")&&chod.indexOf("[7월]")){  
j+=3;  
}  
if(godori.length+dr.length>=7){//열끗 계산  
j+=j;  
}else if(godori.length+dr.length>=5){  
j+=godori.length+dr.length-4;  
}  
if(pi.length>=10){//피 계산  
j+=pi.length-9;  
}  
if(ssangpi.length>0){  
var sskd= ssangpi.length;
```

```

var qkla= ssangpi.length;
var dgf= qkla+qkla;
j+=dgf;
}

}

```

```

function allcards(a,b,c){
for(k=1;k<p1cards.length+1;k++)
a+="Wn"+k+"번 "+p1cards[k-1];
for(ka=1;ka<p2cards.length+1;ka++)
b+="Wn"+ka+"번 "+p2cards[ka-1];
for(asd=1;asd<mcards.length+1;asd++)
c+="Wn"+asd+"번 "+mcards[asd-1];
}

```

```

function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){
if(msg=="/맞고"){
replier.reply(sender+"님이 맞고 게임을 신청하였습니다");
replier.reply("맞고 게임에 참가하시겠습니까?Wn참가하시려면 개인톡으로 저에게 Wn[/yes] 라고 말해주세요!");
}
if(msg=="/yes"&&room==sender&&player.length<3){
player.push(sender);
replier.reply(sender+"님 참가 확인 되었습니다!");
}
if(msg=="/나가기"&&player.indexOf(sender)!=-1&&matgo==false){
player.splice(player.indexOf(sender),1);
}
if(msg=="참가자"){
replier.reply("현재 참가자 목록을 불러옵니다 ...Wn"+player[0]+"Wn"+player[1]);
}
if(msg=="/맞고"){
replier.reply("◆맞고 게임과 관련된 명령어◆+전체보기+"모든 명령어에 붙어 있는 [ ]를 빼고 사용 해야 합니다Wn[/맞고]: 맞고 게임을 신청합니다Wn[/yes]: 게임 신청 후 게임에 참가합니다Wn[/나가기]: 참가한 게임을 탈퇴합니다Wn[/참가자]: 현재 게임에 참가중인 참가자입니다Wn[/맞고 시작]: 맞고 게임을 시작합니다Wn[/c 나의패번호 바닥패번호]: 게임 시작 후 자신의 턴일때 카드를 냅니다Wn[/p 바닥패번호]: 뽑은 카드를 바닥에 두거나 월이 일치하는 패가 있다면 점수를 획득합니다");
}
if(msg=="/맞고 시작"&&player.length==2&&matgo==false){
var p1cards=[];
var p2cards=[];
var mcards=[];
var pcards=[];
var kcards;
var p1sc=[];
var p2sc=[];
var p1sclast=0;
var p2sclast=0;

```

```

var p1turn=false;
var p2turn=false;
var badakpae=false;
var paebbop=false;
var badakpae2=false;
var paebbop2=false;
var qkl,poqw,qklq;
p1turn=true;
shuffle(cards);
for(im=0;im<10;im++){
p1cards.push(cards[im+10]);
p2cards.push(cards[im]);
}for(al=0;al<8;al++)
mcards.push(cards[al+20]);
for(alk=0;alk<20;alk++)
pcards.push(cards[28+alk]);
matgo=true;
gameS=true;
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply(player[0],"전체보기를 눌러 패를 확인하세요"+전체보기+" "+player[0]+"님의 패입니다"+qkl+"Wn"+qkl+"Wn바닥의 패입니다"+poqw);
replier.reply(player[1],"전체보기를 눌러 패를 확인하세요"+전체보기+" "+player[1]+"님의 패입니다"+qklq+"Wn"+qklq+"Wn바닥의 패입니다"+poqw);
}

```

```

if(msg.indexOf("/c
")==0&&sender==player[0]&&matgo==true&&p1turn==true&&p2turn==false){
var fgh=msg.substr(3).substr(0,2);
var qwer=String(p1cards[Number(fgh)-1]);
var io=String(qwer.substr(0,4));
var fghj=Number(msg.substr(5));
var qwert=String(mcards[fghj-1]);
var iop=String(qwert.substr(0,4));
badakpae=true;
if(io==iop&&badakpae==true){//내가 낸 패와 바닥패의 월이 일치할때
p1sc.push(mcards[fghj-1]);
p1sc.push(p1cards[fgh-1]);
mcards.splice(fghj-1,1);
p1cards.splice(fgh-1,1);
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply(player[0],"전체보기를 눌러 패를 확인하세요"+전체보기+" "+player[0]+"님의 패입니다"+qkl+"Wn"+qkl+"Wn바닥의 패입니다"+poqw);
replier.reply("점수획득에 성공하셨습니다!");
paebbop=true;

```

```

var ahg=Math.floor(Math.random()*pcards.length);
kcards=pcards[ahg];
pcards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다"+kcards+"[/p 바닥패번호]로 게임을 진행하세요!");
var lql=kcards.substr(0,4);
}
else if(io!=iop&&badakpae==true){
mcards.push(qwer);
p1cards.splice(fgh-1,1);
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply(player[0],"전체보기를 눌러 패를 확인하세요"+전체보기+" "+player[0]+"님의 패입니
다"+kcards+"qkl"+kcards+"바닥의 패입니다"+poqw);
replier.reply("점수 획득에 실패하였습니다");
paebbop=true;
var ahg=Math.floor(Math.random()*pcards.length);
kcards=pcards[ahg];
pcards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다"+kcards+"[/p 바닥패번호]로 게임을 진행하세요!");
var lql=kcards.substr(0,4);
}
}
if(msg.indexOf("/p ")!=-1&&paebbop==true&&badakpae==true){//뽑은패 맞추기
var abb=Number(msg.substr(3));
var qas = mcards[abb-1].substr(0,4);
if(qas==lql&&paebbop==true&&badakpae==true){
p1sc.push(kcards);
p1sc.push(mcards[i]);
mcards.splice(i,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
p1turn=false;
p2turn=true;
badakpae=false;
paebbop=false;
}
else if(qas!=lql&&paebbop==true&&badakpae==true){
mcards.push(kcards);
replier.reply("점수 획득 실패..");
p1turn=false;
p2turn=true;
badakpae=false;
paebbop=false;
}
}
}

```

```

if(msg.indexOf("/c
")==0&&sender==player[1]&&matgo==true&&p2turn==true&&p1turn==false){
var fgh=msg.substr(3).substr(0,2);
var qwer=String(p1cards[Number(fgh)-1]);
var io=String(qwer.substr(0,4));
var fghj=Number(msg.substr(5));
var qwert=String(mcards[fghj-1]);
var iop=String(qwert.substr(0,4));
badakpae2=true;
if(io==iop&&badakpae2==true){//내가 낸 패와 바닥패의 월이 일치할때
p2sc.push(mcards[fghj-1]);
p2sc.push(p2cards[fgh-1]);
mcards.splice(fghj-1,1);
p2cards.splice(fgh-1,1);
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply("□전체보기를 눌러 패를 확인하세요□"+전체보기+"□"+player[1]+"님의 패입니다□
□Wn"+qklq+"Wn□바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply("점수획득에 성공하셨습니다!");
paebbop2=true;
var ahg=Math.floor(Math.random()*pcards.length);
kcards=pcards[ahg];
pcards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다Wn"+kcards+"Wn[/p 바닥패번호]로 게임을 진행하세요!");
var lql=kcards.substr(0,4);
}
else if(io!=iop&&badakpae2==true){
mcards.push(qwer);
p2cards.splice(fgh-1,1);
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply("□전체보기를 눌러 패를 확인하세요□"+전체보기+"□"+player[1]+"님의 패입니다□
□Wn"+qklq+"Wn□바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply("점수획득에 실패하였습니다");
paebbop2=true;
var ahg=Math.floor(Math.random()*pcards.length);
kcards=pcards[ahg];
pcards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다Wn"+kcards+"Wn[/p 바닥패번호]로 게임을 진행하세요!");
var lql=kcards.substr(0,4);
}
}
if(msg.indexOf("/p ")!=-1&&paebbop2==true&&badakpae2==true){//뽑은패 맞추기
var abb=Number(msg.substr(3));
var gas = mcards[abb-1].substr(0,4);
if(gas==lql&&paebbop2==true&&badakpae2==true){
p2sc.push(kcards);
p2sc.push(mcards[i]);
mcards.splice(abb-1,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
}
}

```

```

p2turn=false;
p1turn=true;
badakpae2=false;
paebbop2=false;
}
else if(qas!=lql&&paebbop2==true&&badakpae2==true){
mcards.push[kcards];
replier.reply("점수 획득 실패..");
p2turn=false;
p1turn=true;
badakpae2=false;
paebbop2=false;
}
}

if(matgo==true&&gameS==true&&p1cards.length==0&&p2cards.length==0){
matgo=false;
}
if(gameS==true&&matgo==false&&p1cards.length==0&&p2cards.length==0){
p1turn=false;
p2turn=false;
score(p1sc,p1sclast);
score(p2sc,p2sclast);
replier.reply(player[0],"게임이 종료되었습니다.\n 점수 계산을 시작합니다 ...");
replier.reply(player[0],"플레이어 1의 점수 : "+p1sclast+"\n플레이어 2의 점수 : "+p2sclast);
replier.reply(player[1],"게임이 종료되었습니다.\n 점수 계산을 시작합니다 ...");
replier.reply(player[1],"플레이어 1의 점수 : "+p1sclast+"\n플레이어 2의 점수 : "+p2sclast);
player.splice(player.indexOf(player[0]),1);
player.splice(player.indexOf(player[1]),1);
if(p1sclast>p2sclast){
replier.reply(player[0],"플레이어 1의 승리입니다!");
replier.reply(player[1],"플레이어 1의 승리입니다.. \n다음에는 승리하시기를 기원합니다!");
}if(p1sclast==p2sclast){
replier.reply(player[0],"무승부 입니다.");
replier.reply(player[1],"무승부 입니다.");
}if(p1sclast<p2sclast){
replier.reply(player[0],"플레이어 2의 승리입니다.. \n다음에는 승리하시기를 기원합니다!");
replier.reply(player[1],"플레이어 2의 승리입니다!");
}}}

```

문제가 있는듯한 소스??

```
function allcards(a,b,c){
```



```

for(k=1;k<p1cards.length+1;k++)
a+="Wn"+k+"번 "+p1cards[k-1];
for(ka=1;ka<p2cards.length+1;ka++)
b+="Wn"+ka+"번 "+p2cards[ka-1];
for(asd=1;asd<mcards.length+1;asd++)
c+="Wn"+asd+"번 "+mcards[asd-1];
function(response...등등...){
allcards(qkl,qklq,poqw);
replier.reply(player[0],"□전체보기를 눌러 패를 확인하세요□"+전체보기+"□"+player[0]+"님의 패입니다□
□Wn"+qkl+"Wn□바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply(player[1],"□전체보기를 눌러 패를 확인하세요□"+전체보기+"□"+player[1]+"님의 패입니다□
□Wn"+qklq+"Wn□바닥의 패입니다□"+poqw);
}
}

```

질문내용

=>

allcards라는 함수를 카드를 사용하거나 변할때마다 사용하여 카드리스트를 쭉 뽑으려했는데
모두 undefined가 나옵니다.. 어떤것이 문제 인지 자세하게 설명부탁드리면 감사하겠습니다..ππ

p1cards는 플레이어 1 의 카드목록(배열)

p2cards는 플레이어 2 "

mcards는 바닥에 깔린 카드목록입니다 (배열)

소스 컴파일은 되는데 출력이 undefined가 나옵니다..π

(알머리 등록해주세요!)



Kalis님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 0 💬 댓글 6

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



AlphaDo
전체 소스를..

2020.03.02. 00:22 답글 쓰기



Kalis 작성자
전체소스올렸는데 봐주실 수 있으실까요?

2020.03.02. 00:26 답글 쓰기



AlphaDo
Kalis 조금 이따 확인해보겠습니다..!

2020.03.02. 01:05 답글 쓰기



구름
변수가 너무 혼잡해요

2020.03.02. 00:29 답글 쓰기



Kalis 작성자
깔끔히 정리하는 법이나 팁이있으실까요?

2020.03.02. 01:06 답글 쓰기



AlphaDo
Kalis 끼어들기) 저는 전역 객체(상수) 에다가 저장합니다..!

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 소스 질문 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

도와주세요 [4]	겨울TALE	2020.03.02.
출석 목록에 추가가 안되요 ㅠ [7]	진영	2020.03.02.
도와주세요.. 간단한거같은데 모르겠어여 [6]	Kalis	2020.03.02.
데이터베이스로 데이터를 보내려고하는데 어느 언어를 써야하나요 [8]	언제나클로버	2020.03.01.
특정 메시지가 오면 대답 [4]	초보인 사칭아닌 성빈	2020.03.01.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

자바스크립트

도유니

♡0 💬10

안녕하세요!

트위터봇

♡0 💬6

eval 질문

Kiri

♡0 💬5



[카카오톡 봇] 양산형 자동학습 봇 소스 공유



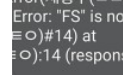
틱택토 (카카오톡크 적용)



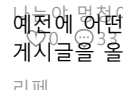
"시초가 중국발" 발언 관련 해명글 및 부탁



혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지 아시는분 계시나요..??



채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ



예전에 어떤분이 카톡봇을 이용하여 카페에 게시글을 올렸었는데



리페

1 2 3 4 5