

| 소스 질문 | >

대충 왜 안돼는지 모르겠다는 짤(소스난잡주의)



Kalis 챗봇 입문자 1:1 채팅
2020.02.19. 01:22 조회 114

댓글 7 URL 복사

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)
=>

질문할 소스
=>
소스 난잡 주의

```
const scriptName="연습.js";
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 p1sc=[];
var p2sc=[];
var p1sclast=0;
var p2sclast=0;
var qkl=[];
var adf=[];
var poqw=[];
var p1turn=false;
var p2turn=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;
}
return a;
```

```

}
function score(b,j){//점수합산 b자리는 p1sc j는 p1sclast 들어감
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 qkla= ssangpi.length;
var dgf= qkla+qkla;
j+=dgf;
}
return i:

```

```
}
```

```
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){
if(msg=="/맞고"){
replier.reply(sender+"님이 맞고 게임을 신청하셨습니다");
replier.reply("맞고 게임에 참가하시겠습니까?\\n 참가하시려면 개인톡으로 저에게 !yes 라고 말해주
세요!");
}
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 ...\\n"+player[0]+"\\n"+player[1]);
}
if(msg=="/맞고 시작"&&player.length==2&&matgo==false){
matgo=true;
gameS=true;
p1turn=true;
suffle(cards);
for(im=0;im<10;im++){
p1cards.push(cards[cards.length-1]);
p2cards.push(cards[im]);
}for(al=0;al<8;al++)
mcards.push(cards[al+10]);
for(k=1;k<p1cards.length+1;k++)
qkl+="\\n"+k+"번 "+p1cards[k-1];
replier.reply(player[0],"현재 당신의 패입니다"+qkl);
for(v=1;v<p2cards.length+1;v++)
adf+="\\n"+v+"번 "+p2cards[v-1];
replier.reply(player[1],"현재 당신의 패입니다"+adf);
for(asd=1;asd<mcards.length+1;asd++)
poqw+="\\n"+asd+"번 "+mcards[asd-1];
replier.reply(player[0],"현재 바닥의 패입니다"+poqw);
replier.reply(player[1],"현재 바닥의 패입니다"+poqw);
}if(p1turn==true&&matgo==true&&p2turn==false){
replier.reply(player[0],"이제 당신의 턴입니다!\\n/c 자신의패번호 바닥의패번호로 게임을 계속해보세
요!\\nex)/c 3 2");
}if(p2turn==true&&matgo==true&&p1turn==false){
replier.reply(player[1],"이제 당신의 턴입니다!\\n/c 자신의패번호 바닥의패번호로 게임을 계속해보세
요!\\nex)/c 3 2");
}
if(msg.indexOf("/c
")==0&&sender==player[0]&&matgo==true&&p1turn==true&&p2turn==false){
var fgh=Number(msg.substr(3));
```

```

var qwer=p1cards[fgh-1];
var io=qwer.slice(0,4);
var fghj=Number(msg.substr(5));
var qwert=mcards[fghj-1];
var iop=qwert.slice(0,4);
if(io==iop){//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);
replier.reply("점수 획득 하셨습니다!\n/p 를 사용하여 카드를 뽑아보세요!");
replier.reply("□현재 바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply(player[0],"□현재 당신의 패입니다□"+qkl);
if(msg==" /p"){//패 뽑기
var ahg=Math.floor(Math.random()*cards.length);
kcards=cards[ahg];
cards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다.\n",kcards);
var hhj=mcards.indexOf(lql);
var lql=Number(kcards.slice(0,4));
if(mcards.indexOf(lql)!=-1){//뽑았을때 바닥패와 일치시 점수에 추가
p1sc.push(kcards);
p1sc.push(mcards[hhj]);
mcards[hhj].splice(0,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
}
else {
mcards.push[kcards];
}
}
p1turn=false;
p2turn=true;
}else if(matgo==true&&sender==player[0]){
mcards.push(qwer);
p1cards.splice(fgh-1,1);
replier.reply("□현재 바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply(Gplayer1[0],"□현재 당신의 패입니다□"+qkl);
replier.reply("점수 획득에 실패하였습니다.\n/p 를 사용하여 패를 뽑아 보세요!");
if(msg==" /p"){//패 뽑기
var ahg=Math.floor(Math.random()*cards.length);
kcards=cards[ahg];
cards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다.\n",kcards);
var hhj=mcards.indexOf(lql);
var lql=Number(kcards.slice(0,4));
if(mcards.indexOf(lql)!=-1){//뽑았을때 바닥패와 일치시 점수에 추가
p2sc.push(kcards);
p2sc.push(mcards[hhj]);
mcards[hhj].splice(0,1);
}
else {
p2cards.push[kcards];
}
}
p2turn=false;
p1turn=true;
}
}

```

```

mcards.splice(0,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
}
else { //뽑은것과 일치하는 바닥패가 없으면 바닥패에 추가
mcards.push[kcards];
}
}
p1turn=false;
p2turn=true;
}
}

if(msg.indexOf("/c
")=0&&sender==player[1]&&matgo==true&&p2turn==true&p1turn==false){
var fgh=Number(msg.substr(3));
var qwer=p2cards[fgh-1];
var io=qwer.slice(0,4);
var fghj=Number(msg.substr(5));
var qwert=mcards[fghj-1];
var iop=qwert.slice(0,4);
if(io==iop){
p2sc.push(mcards[fghj-1]);
p2sc.push(p2cards[fgh-1]);
mcards.splice(fghj-1,1);
p2cards.splice(fgh-1,1);
replier.reply("점수획득 하셨습니다!\n /p 를 사용하여 패를 뽑아보세요!");
replier.reply("현재 바닥의 패입니다"+poqw);
replier.reply(player[1],"현재 당신의 패입니다"+qkl);
if(msg=="/p"){//패 뽑기
var ahg=Math.floor(Math.random()*cards.length);
kcards=cards[ahg];
cards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다.\n",kcards);
var hhj=mcards.indexOf(lql);
var lql=Number(kcards.slice(0,4));
if(mcards.indexOf(lql)!=-1){//뽑았을때 바닥패와 일치시 점수에 추가
p2sc.push(kcards);
p2sc.push(mcards[hhj]);
mcards[hhj].splice(0,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
}
else {
mcards.push[kcards];
}
}
p1turn=true;
p2turn=false;
}
else if(matgo==true&&sender==player[1]){

```

```

mcards.push(qwer);
p2cards.splice(fgh-1,1);
replier.reply("□현재 바닥의 패입니다□"+poqw);
replier.reply(Gplayer2[0],"□현재 당신의 패입니다□"+qkl);
replier.reply("점수획득에 실패 하셨습니다!\\n /p 를 사용하여 패를 뽑아보세요!");
if(msg==" /p"){//패 뽑기
var ahg=Math.floor(Math.random()*cards.length);
kcards=cards[ahg];
cards.splice(ahg,1);
replier.reply("뽑으신 패입니다.\\n",kcards);
var hhj=mcards.indexOf(lql);
var lql=Number(kcards.slice(0,4));
if(mcards.indexOf(lql)!=-1){//뽑았을때 바닥패와 일치시 점수에 추가
p1sc.push(kcards);
p1sc.push(mcards[hhj]);
mcards[hhj].splice(0,1);
replier.reply("점수 획득 성공!");
}
else {
mcards.push[kcards];
}
}
p1turn=true;
p2turn=false;
}
}
if(msg==" /바닥패"&&matgo==true)replier.reply("□현재 바닥의 패입니다□"+poqw);
if(p1cards.length==0&&p2cards.length==0){
matgo=false;
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!");
}
}

```

}}}}

질문내용

=> 조금씩 며칠동안 배운거 주섬주섬 넣어가면서 어느정도 써갈때까지는 작동이 잘됐는데
점수 합산같은거 넣고 여러가지 넣다가 보니까
/맞고 로 시작을 하면 답이 와야하는데 답이 오지않습니다
컴파일 해보면 딱히 문제는 없는데 디버그로
해도 그냥 카톡으로 해도 답장이 안옵니당
(소스 난잡 ㅈㅈ 나중에 한번 깨끗하게 청소할
예정) 변수를 너무 많이 사용해서 오류가
난걸까용 response 밑에는 바뀔게 많이 없어서 response 위에 무언가 이상한게 있을거 같다고 예상중인디...?

mcards는 바닥패

p1sc,p2sc는 먹은 카드 넣어두는배열

p1sclast,p2last는 먹은카드 넣어둔 배열을 점수화한거

나머지 배열은.. 죄송합니다 $\pi\pi$ 생각날때마다 대충넣은거라 더러워요
문제점에 대한 훈수나 조언 부탁드립니다 최대한 자세하게 해주실수록 감사하겠습니다..

(말머리 등록해주세요!)

#난잡 ㅈㅈ

#소스난잡



Kalis님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 7

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



구름

채팅에 반응하지 않는 것은 괄호 실수일 가능성이 높고, return를 잘못 썼거나 상단에서 반복문이 계속 돌고 있을 때, Thread가 계속 지속되고 있거나 msg를 건드려서 msg의 형태가 바뀌었을 때 가장 많이 발생합니다.
확인해 보시기 바라요.

2020.02.19. 04:51 답글 쓰기



카톡우앙

오류문구랑 오류 줄도 이야기해주세요

2020.02.19. 05:22 답글 쓰기



Kalis 작성자

컴파일 했을때 정상적으로 컴파일은 되나 작동이 안됩니다

2020.02.19. 10:25 답글 쓰기



jomin398

셋따인가... ㅎㅎ

2020.02.19. 06:41 답글 쓰기



seori

원래 이런 소스는 작은 기능 하나 만들때마다 일일이 실험해봐야한다는

2020.02.19. 07:40 답글 쓰기



seori

안그러면 다 만들고나서 어떻게 해야할지 모르는 대참사

2020.02.19. 07:40 답글 쓰기



deadmau5



맞고라니....

2020.02.19. 08:30 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'소스 질문' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

JS카톡챗봇님 경고소스 질문 [9]	첼무원	2020.02.19.
카카오톡 로그인 오류 [12]	MatSoGeum	2020.02.19.
대충 왜 안돼는지 모르겠다는 짤(소스난잡주의) [7]	Kalis	2020.02.19.
매일 8시에 한번 반응하는 봇 질문드립니다. [3]	우리들의친구문규현	2020.02.19.
전체보기 소스질문 [10]	D3fine	2020.02.18.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글



혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지
아시는분 계신가요??
글자의 개수가 넘어가면 자르기 질문

Milk2
흑흑아 4
0 5

오픈이발 괴롭히기(메봇R)

ERROR
0 7

요즘 나타나는 새로운 홍보 수법 중 하나가

Dark Tornado
0 7

안녕하세요!

트위터봇
0 6

딤섬/그룹챗 구분

시초는중국발
0 8

자동학습 봇 특정 말만 무시하기?

헤히
0 4

kakao.py에 대해서

undefined
0 13

간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공
하는 카톡봇앱 개발 예정

성빈
1 16

1 2 3 4 5