

[| 일반 소스 공유 | >](#)

앵그리버드 소스공유 [리메이크해주세요!!]



지영은빛 챗봇 마스터 🤖 1:1 채팅

2019.06.28. 20:51 조회 377

[💬 댓글 29](#) [URL 복사](#) [⋮](#)

```
const scriptName="앵그리버드.js";

function dx(v0, t, radian){
d=v0*t*Math.cos(radian);
return d;
}

function t_dx(dx, v0, radian){
t=dx/(v0*Math.cos(radian));
return t;
}

function dy(v0, t, radian, g){
d=v0*t*Math.sin(radian)-g*Math.pow(t,2)/2;
return d;
}

function prytest(pry, code){
if(pry<0.25) return code+" ";
if(pry>=0.25&&pry<0.5) return " "+code+" ";
if(pry>=0.5&&pry<0.75) return " "+code+" ";
if(pry>=0.75) return " "+code;
}

function ran(a, b){
if(a>b){
var c=a;
a=b;
b=c;
}
var num=Math.floor(Math.random()*(b-a+1))+a;
return num;
}

function fire(f, theta, map, save, room){
radian=theta/180*Math.PI;
var d=1;
var m=1;
var g=10;
var v0=Math.pow(f/m/d, 1/2);
for(var i=0 ; i<H ; i++){
t=t_dx(i, v0, radian);
y=dy(v0, t, radian, g);
if(y>=0&&y<=14){
var savey=y;
```

```

y=Math.floor(y);
if(map[room][i][y]!="&13&"){
map[room][i][y]="&14&";
save[room][i][y]="&14&";
monsternum[room]-=1;
break;
}
if(map[room][i][y]==1){
map[room][i][y]="&14&";
save[room][i][y]="&14&";
break;
}
if(map[room][i][y]==9){
map[room][i][y]="&15&";
save[room][i][y]="&14&";
break;
}
if(map[room][i][y]=="&15&"){
map[room][i][y]="&14&";
save[room][i][y]="&14&";
break;
}
t1=t_dx(i-1, v0, radian);
t2=t_dx(i+1, v0, radian);
dt1=t-(t-t1)/10;
dt2=t+(t-t2)/10;
dx1=dx(v0, dt1, radian);
dx2=dx(v0, dt2, radian);
dy1=dy(v0, dt1, radian, g);
dy2=dy(v0, dt2, radian, g);
a=(dy2-dy1)/(dx2-dx1);
if(a<1&&a>0.4){
pry=savey-y;
save[room][i][y]=prytest(pry, 5);
}
if(a>-1&&a<-0.4){
pry=savey-y;
save[room][i][y]=prytest(pry, 4);
}
if(a>=1&&a<3) map[room][i][y]=3;
if(a<=-1&&a<3) map[room][i][y]=2;
if(a>=3||a<=-3) map[room][i][y]=8;
if(a>=-0.4&&a<=0.4){
pry=savey-y;
save[room][i][y]=prytest(pry, 6);
}
}
}
}
return [map, save];
}

/*
dx=v0tcos세타
dy=dxtan세타-(gt^2)/2
t=dy/(v0cos세타)

```

t=ux/(vucos^ll=f)

| □□□□

□□□□□□

□□ ↗ □□□□

□ / \ □□□

/ □□ ₩ □□

□□| □□

□

□ ♣ □ ♣ □□

♣ □ ♣ □ ♣ □ ♣ □

♣ □ ♣ □ ♣ □ ♣ □

♣ □ ♣ □ ♣ □ ♣ □

♣ □ ♣ □ ♣ □ ♣ □

□ ♣ □ ♣ □□

□ ♣ □□

♣ □ ♣ □ ♣ □

♣ □ ♣ □ ♣ □

♣ □ ♣ □ ♣ □

□ ♣ □□

__ □

— □

*/

var map={};

var save={};

var monsternum={};

var bombnum={};

var game=0;

var d=1;

var m=1;

var g=10;

var bomb=10;

var shape={0: "□", 1: "□", 2: "／", 3: "＼", 4: "/", 5: "₩", 6: "|", 7: "_", 8: "—", 9: "□", 10: "♣□", 11: "□", 12: "□", 13: "□", 14: "□", 15: "□"};

var H=300;

var W=14;

function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){

var allsee=new Array(1000).join(String.fromCharCode(847));

if(msg=="맵생성"){

map[room]=[];

save[room]=[];

monsternum[room]=3;

bombnum[room]=bomb;

for(var i=0 ; i<H ; i++){

map[room][i]=[];

save[room][i]=[];

for(var j=0 ; j<W ; j++){

map[room][i][j]=0;

save[room][i][j]=0;

}

```

}

//해 띄우기
map[room][Math.floor(Math.random()*8)][Math.floor(Math.random()*3)+11]="&11&";

//구름1
var cloudx=ran(0, 5);
var cloudy=ran(7, 11);
var kind=ran(3, 4);
for(var i=0 ; i<kind+2 ; i++){
  for(var j=0 ; j<kind ; j++){
    map[room][i+cloudx][j+cloudy]="&10&";
    if((i==0&&j==0)||((i==0&&j==kind-1)||((i==kind+1&&j==0)||((i==kind+1&&j==kind-1)){
      map[room][i+cloudx][j+cloudy]=0;
    }
  }
}

//구름2
var cloudx=ran(6, 15);
var cloudy=ran(7, 11);
var kind=ran(3, 4);
for(var i=0 ; i<kind+2 ; i++){
  for(var j=0 ; j<kind ; j++){
    map[room][i+cloudx][j+cloudy]="&10&";
    if((i==0&&j==0)||((i==0&&j==kind-1)||((i==kind+1&&j==0)||((i==kind+1&&j==kind-1)){
      map[room][i+cloudx][j+cloudy]=0;
    }
  }
}

var count=2; //땅 생성
var monster=ran(15, 21);
var monster2=ran(20, 27);
for(var i=10 ; i<H ; i++){
  if(count>0){
    count+=ran(-1, 2);
    for(var j=0 ; j<count ; j++){
      map[room][i][j]=1;
    }
    if(i==monster-2){
      map[room][i][count]=9;
      map[room][i][count+1]=9;
      map[room][i][count+2]=9;
    }
    if(i==monster){
      map[room][i][count]="&13&";
      map[room][i][count+3]="&13&";
      map[room][i-2][count]=9;
      map[room][i-2][count+1]=9;
      map[room][i-2][count+2]=9;
      map[room][i-1][count+2]=9;
      map[room][i][count+2]=9;
      map[room][i+1][count+2]=9;
      map[room][i+2][count+2]=9;
    }
  }
}

```

```

map[room][i+2][count+2]=9;
map[room][i+2][count+1]=9;
map[room][i+2][count]=9;
}
if(i==monster2){
map[room][i][count]="&13&";
}
}
}

map[room][0][0]="□";

var log="";
for(var i=0 ; i<H ; i++){
for(var j=0 ; j<W ; j++){
save[room][i][j]=map[room][i][j];
}
}
for(var i=0 ; i<H ; i++){
for(var j=0 ; j<W ; j++){
log+=save[room][i][j];
}
log+="\n";
}
game=1;
replier.reply("테스트 필드\n"+"□".repeat(bombnum[room]-1)+allsee+"\n"+log.replace(/&10&/g,
shape[10]).replace(/&11&/g, shape[11]).replace(/&12&/g, shape[12]).replace(/&13&/g, shape[13]).replace(/&14&/g,
shape[14]).replace(/&15&/g, shape[15]).replace(/0/g, shape[0]).replace(/1/g, shape[1]).replace(/2/g,
shape[2]).replace(/3/g, shape[3]).replace(/4/g, shape[4]).replace(/5/g, shape[5]).replace(/6/g, shape[6]).replace(/7/g,
shape[7]).replace(/8/g, shape[8]).replace(/9/g, shape[9]));
}

if(msg.indexOf("/발포 ")==0&&game==0){
replier.reply("/맵생성 이라고 해서 맵을 만들어주세요");
}

////////////////////////////////////

if(msg.indexOf("/발포 ")==0&&game==1){
var theta=Number(msg.split(" ")[1]);
var f=Number(msg.split(" ")[2]);
var data=fire(f, theta, map, save, room);
map=data[0];
save=data[1];
if(bombnum[room]!=0) map[room][0][0]="□";
var log="";
bombnum[room]-=1;
if(bomb-bombnum[room]>3){
for(var i=0 ; i<count-1 ; i+=2){
map[room][x][y]=0;
}
}
for(var i=0 ; i<H ; i++){
for(var j=0 ; j<W ; j++){
if(save[room][i][j]!=0){

```

```

log+=save[room][i][j];
}else{
log+=map[room][i][j];
}
}
log+="\n";
}
for(var i=0 ; i<H ; i++){
for(var j=0 ; j<W ; j++){
save[room][i][j]=map[room][i][j];
}
}
if(monsternum[room]==0){
replier.reply("성공!!\n새 필드를 만들어주세요\n남은 폭탄개수: "+bombnum[room]);
map[room]=[];
game=0;
}
if(bombnum[room]==0&&monsternum[room]!=0){
replier.reply("실패\n폭탄이 다 떨어졌습니다\n남은 폭탄개수: "+bombnum[room]);
map[room]=[];
bombnum[room]=1;
game=0;
}
replier.reply("각도: "+theta+"° , 힘: "+f+"\n\n"+"□".repeat(bombnum[room]-1)+allsee+"\n\n"+log.replace(/&10&/g,
shape[10]).replace(/&11&/g, shape[11]).replace(/&12&/g, shape[12]).replace(/&13&/g, shape[13]).replace(/&14&/g,
shape[14]).replace(/&15&/g, shape[15]).replace(/0/g, shape[0]).replace(/1/g, shape[1]).replace(/2/g,
shape[2]).replace(/3/g, shape[3]).replace(/4/g, shape[4]).replace(/5/g, shape[5]).replace(/6/g, shape[6]).replace(/7/g,
shape[7]).replace(/8/g, shape[8]).replace(/9/g, shape[9]));
}
}
}

```

제가 전에 앵그리버드를 만들고 리메이크를 하려고 했거든요? 근데 요즘 바빠서 못하고 있어요 ㅠㅠ

마음껏 리메이크하고 카페에 공유해주세요!!!!



지영은빛님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 4 💬 댓글 29

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 🔒

댓글알림 ☐



ㅇㅂㅇ

이분 '물' 맞음? 뛰어 넘으신듯

2019.06.28. 20:53 답글쓰기



지영은빛 작성자

청정수임

2019.06.28. 20:56 답글쓰기



큐브마인

지영은빛 이 정도면 물을 넘어선 석유...

2019.06.28. 21:08 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 더 고인 인마브큐님이 리메이크 해줘요



큐브마인

(리메이크고 뭐고 이해가 안 되는 고1)

2019.06.28. 21:10 답글쓰기



지영은빛 작성자

이해 필요없이 강 fire(f, theta, map, save, room) 만 알아서 잘쓰면 발포해줌

2019.06.28. 21:11 답글쓰기



큐브마인

지영은빛 일단 도전해볼게여

2019.06.28. 21:18 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 save랑 map의 차이점이 뭔진 까먹었지만 이따 한번 찾아서 주석 달아줌 일단 이거좀 하고..

2019.06.28. 21:19 답글쓰기



성빈

않이

석유만 알아볼수있게 해줬네

자체 난독화는 아니지 형

이거 리메이크 하려면 하나하나 주석으로 설명 필요할듯

2019.06.28. 21:11 답글쓰기



지영은빛 작성자

ㅇㅋ

2019.06.28. 21:12 답글쓰기



리드

와 진짜 청정수다 ㄷㄷㄷㄷ

2019.06.28. 21:13 답글쓰기



지영은빛 작성자

그쵸????

2019.06.28. 21:13 답글쓰기



별명을 입력해 주세요

보기도 전에 머리 과부하 각

2019.06.28. 21:31 답글쓰기



신광

ㄷㄷㄷ 은빛님은 썩은석유(?)인 듯

2019.06.28. 22:18 답글쓰기



bake1718

고인물 ㄷ

2019.06.28. 23:13 답글쓰기



큐브마인

근데 왜 game변수는 room에 따른 구분이 없이 통합되어 있어요?

2019.06.28. 23:56 답글쓰기



지영은빛 작성자

ㅏ 오류발견

2019.06.28. 23:58 답글쓰기



큐브마인

지영은빛 그리고 m은 질량 g는 중력가속도인 것 같은데 d는 뭔가요?

2019.06.29. 00:05 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 대포 길이일각

2019.06.29. 00:05 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 같은 힘으로 같은무개의 대포알 쏘도 대포 길이에 따라 날라가는 거리가 다름

2019.06.29. 00:06 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 길이 안주어지면 못구하고

2019.06.29. 00:06 답글쓰기



큐브마인

지영은빛 15번 모양은 무슨 역할이예요? (현재 리메이크 중입니다)

2019.06.29. 01:49 답글쓰기



지영은빛 작성자

큐브마인 9번이 한번 맞으면 15번으로 변함

2019.06.29. 01:51 답글쓰기



성빈

큐브마인 와 이걸 또 리메이크 하네
역시 석유는 석유끼리 통한다

2019.06.29. 03:37 답글쓰기



사과님

오진다.

2019.06.29. 01:36 답글쓰기



doami2005

ㄷ ㄷ ㄷ;

2019.06.29. 08:14 답글쓰기



Yumina

무슨내용인지 몰긔다..

2019.06.29. 10:23 답글쓰기



뽕키s

ㄷ ㄷ

2019.07.09. 18:09 답글쓰기



붓초보임니당

안싸져여..... 힘 nan이라 뜨고

2020.07.15. 14:23 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



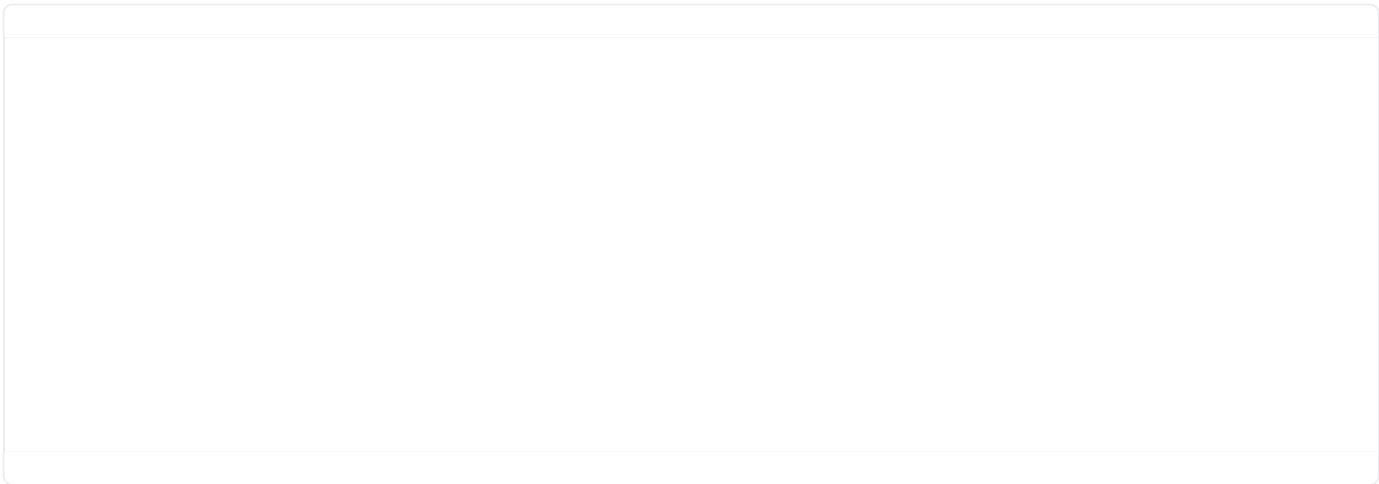
등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP



'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

쿨칠님께 유튜브 정보파싱소스 업글해버렸다... 🌧️🌧️ [12]	jomin398	2019.07.01.
맛소금님 레벨통계 소스 수정 (레벨통계.sort정렬) [13]	ㄱㄹ23	2019.06.30.
앵그리버드 소스공유 [리메이크해주세요!!] [29]	지영은빛	2019.06.28.
날씨 불쾌지수 구하려면....(날씨 소스 addon ㄱㄴ님 덕분에 해결완료...) [2]	jomin398	2019.06.28.
사진 저장 함수 [3]	그린	2019.06.28.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글



자동응답봇으로 RPG봇 만들었습니다

에러를 알림으로 남게 해보자!

Lunar
♡2 💬4

[봇드게임] 세븐 다이스 v1.0.0

ZUMP
♡1 💬8

사생활 보호(?) 배터리 소스

Lunar
♡2 💬5



봇을쓰는데 메시지가 두번

후기만기

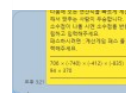
기 나무 곡괭이 노말 (의
죄악의 문들 중 하나를

5000분의 1을 얻은 사람

1 2 3 4

카페에 RPG가 많이 보이는 것 같군요

AlphaDo
♡1 💬3



아이스봇 계산문제



틱택토 (Player vs Player)