| 자유 게시판 | >

RPG 제작기 1편 기초적인 객체 생성(생성자 함수)



사로로 챗봇 창시자 **ॐ** 1:1 채팅 2020.02.22. 21:25 조회 155

필자도 배우면서 가르치니 오류가 있을 수도 있습니다.

먼저 생성자 함수부터 배워보죠

객체를 지정하는 방식은 흔히 2가지입니다

- 1. 객체 리터럴
- a = {"사로로":"맑은물","닥토":"고물"}

```
//{"사로로":"맑은물","닥토":"고물"}
2. 생성자 함수
function User(a,b){
   this.사로로 = a
   this.닥토 = b
}
a = new User("맑은물","고물")
//{"사로로":"맑은물","닥토":"고물"}
```

위 두개 결과는 같을겁니다? 근데 좀 차이가 있긴 해요. 자세한건 검색해보세요 전 두번째 방법을 사용할 겁니다.

일단 다음과 같이 해보져

```
/*생성자 함수는 대문자로 시작
이건 프로그래머끼리의 약속
*/

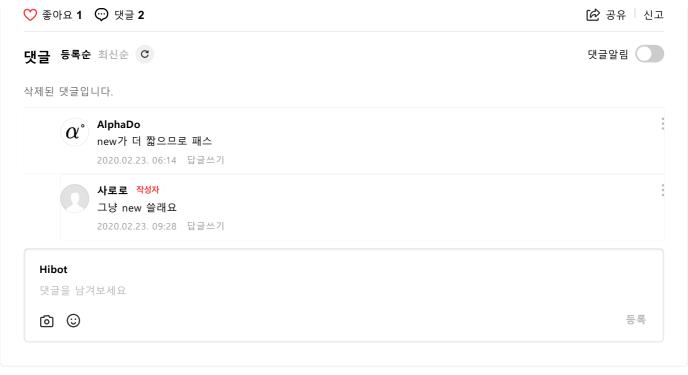
function CurrMax(curr, max){
   this.curr = curr
   this.max = max
   //curr 현재 max 최대치
}

function PhySpec(obj){
   this.phy = obj.phy
   this.spec = obj.spec
   //phy 물리 spec 특수
}
```

var basic = function(name,lv, hp,mp, attack, defense, speed){ this.name = name //\$PM

```
this.lv = lv, //레벨
    this.hp = new CurrMax(hp,hp),
    this.mp = new CurrMax(mp, mp),
    this.exp = new CurrMax(0, 100), //레벨 1일때 100 모으면 레벨업
    this.attack = new PhySpec(attack), //{phy :값, spec:값}
    this.defense = new PhySpec(defense),
    this.speed= speed //이속
}
이렇게 하고
let saro = new basic("사로로",1,40,20,{"phy":20, "spec":10}, {"phy":20, "spec":10},30)
해보죠
결과는 이리 나올겁니다.
  "name": "사로로",
  "lv": 1,
  "hp": {
     "curr": 40,
     "max": 40
  },
  "mp": {
     "curr": 20,
     "max": 20
  },
   "exp": {
     "curr": 0,
     "max": 100
  },
   "attack": {
     "phy": 20,
     "spec": 10
  },
  "defense": {
     "phy": 20,
     "spec": 10
   "speed": 30
}
```

음 성공했군요 이렇게 기초적인건 끝냈습니다. 다음번엔 prototype 상속을 이용해 유저정보 및 몬스터 정보를 만들 어보죠



≥ 글쓰기	답글	목록	▲ TOP

' 자유 게시판 ' 게시판 글	이 게시판 새글 구독	이 게시판 새글 구독하기	
[소개] 배그 전적 ❷ [5]	AlphaDo	2020.02.23.	
안녕하세요 카톡 봇 만드는 것에서 제가 프로그래밍 공부	언제나클로버	2020.02.23.	
RPG 제작기 1편 기초적인 객체 생성(생성자 함수) [2]	사로로	2020.02.22.	
메신저r 어디서 다운받아요? [5]	프린	2020.02.22.	
던파 순위검색 봇 🚱 [1]		도넛	2020.02.22.
	1 2 3		전체보기

이 카페 인기글

♥1 ♥3	♥0 ⊕7	A of the controlled
		혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지
path질문 젤리파덕 ♥0 ⊕2	간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공 하는 카톡봇앱 개발 예정 성빈	아시는보계나요?? Fror: 'FS' is not ≡○)#14) at ⊧○):14 (respons
•	♥1 ⊕16	채팅순위봇이 갑자기 안되네요ㅠ
	1 2 3 4 5	