## | RPG 소스 강좌 | >

## RPG를 쉽게 만들자! 9-2. 사냥



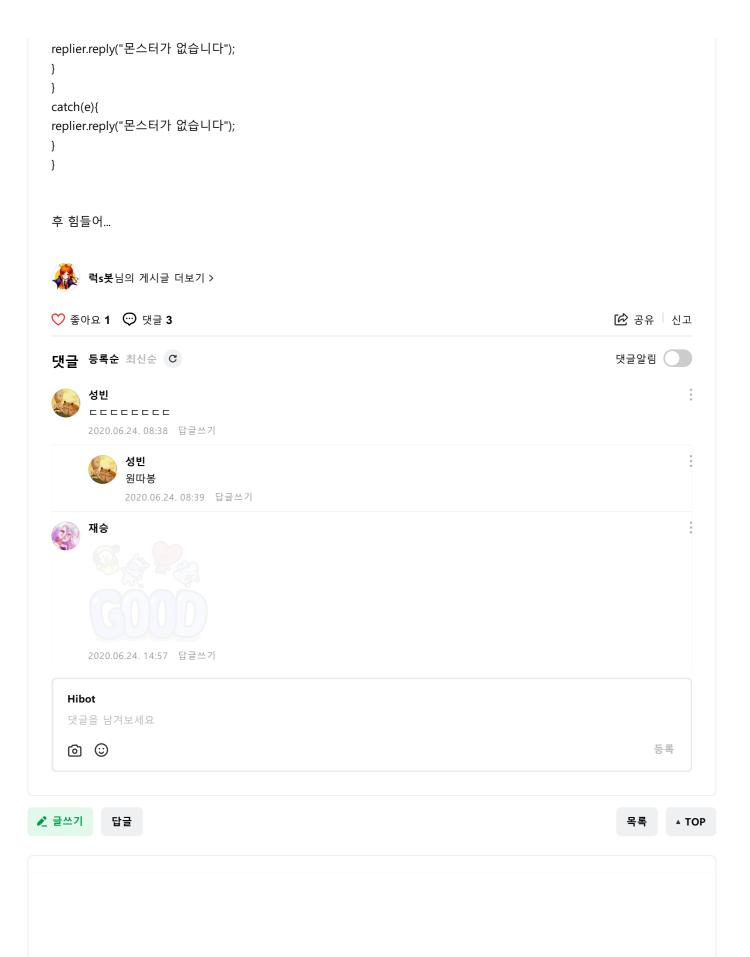
**럭s봇** 챗봇 마스터 <sup>♨</sup> 1:1 채팅 2020.06.24. 08:29 조회 125

댓글 3 URL 복사 :

이 소스는 전 강좌에서 이어집니다.

else if(monname==undefined){

```
if(monhp < = 0 \& myhp > 0){
만약 몬스터가 죽고 나는 살면
monnamegold=Number(monname.hp)*5;
자신한테 들어오게 하고 싶은 골드를 정하고
if(monname["drops"][0]!=undefined){
드롭템이 있다면
var myinvdata= JSON.parse(FileStream.read("/sdcard/키우기/인벤토리/" + sender + ".json"));
인벤토리 불러오고
replier.reply(monname["name"]+"을(를) 쓰러뜨렸다!\n경험치 "+monname.exp+" 획득!\n골
드 "+monnamegold+" 획득!₩n아이템 ""+monname["drops"][0]["name"]+"'("+monname["drops"][0]["type"]+")을
(를) 획득했다!");
주는 것들 출력한다음
myinvdata.push(monname["drops"][0]["name"]+"["+monname["drops"][0]["type"]+"] 공격력: "+monname["drops"]
[0]["damage"]+" 방어력 : "+monname["drops"][0]["armor"]+" 힐량 : "+monname["drops"][0]["health"]);
그 드롭템을 넣어주고
var finaldata1 = JSON.stringify(myinvdata);
FileStream.write("/sdcard/키우기/인벤토리/"+ sender +".json", finaldata1);
저장
}
else if(monname["drops"][0] = = undefined){
만약에 드롭템이 없다면
replier.reply(monname["name"]+"을(를) 쓰러뜨렸다!₩n경험치 "+monname.exp+" 획득!₩n골
드 "+monnamegold+" 획득!");
드롭템 없이 획득했다고 하고
mydata.exp=Number(mydata.exp)+Number(monname.exp);
mydata.gold=Number(mydata.gold)+Number(monname.hp)*5;
더하고
mydata.hp=Number(myhp);
내체력을 남은 체력으로 정하고
finaldata = JSON.stringify(mydata);
FileStream.write("/sdcard/키우기/"+ sender +".json", finaldata);
저장
else if(myhp<=0){
죽으면 사망후 부활
replier.reply("사망하였습니다... 부활합니다");
respawn();
}
}
```



## '| RPG 소스 강좌 |' 게시판 글

RPG를 쉽게 만들자! 9-2. 사냥 [3]

RPG를 쉽게 만들자! 9-1. 사냥 ∅ [6]

RPG를 쉽게 만들자! 8. 이동 [2]

RPG를 쉽게 만들자! 7. 대화 ຝ ∅

이 게시판 새글 구독하기		
	럭s봇	2020.06.24.
	럭s봇	2020.06.19.
	럭s봇	2020.05.13.
	럭s봇	2020.05.03.

2020.05.01.

1 2 3 전체보기

## 이 카페 인기글

강좌 연기 [5]





1 2 3 4 5



럭s봇

