

| 소스 질문 | >

카페에 공유되어있는 UnNamed72님의 베라31 게임 오류 질문입니다 ㅠㅠ



아이야스 챗봇 하수 ★ 1:1 채팅
2019.06.25. 08:23 조회 138

댓글 0 URL 복사

제가 따로 보태지도 지우지도 않고 딱 저대로
카페에 올라와있는 소스를 복사해서 가져가서 봇에 돌려봤는데요..

1. 서버에 2명 이상이 들어가게 될 경우 모든 게임이 멈춰버립니다.
아-----무것도 안돼여....
2. 제가 아직 JS 생 초보라서 뭐가 문제인지 모르겠는데... 관리자 명령어인 "!서버 종료"도 잘못된 명령어라는 소리만 출력되네요...? 또 다른 "!베라31 사용자"가 제대로 작동되는걸 보면 관리자로 인식하지 못하는건 아닌거같은데.....
3. 마지막으로 유저가 질 경우. 봇이 30을 외친 다음 31을 이야기 해도 게임이 종료되지 않습니다.. 종료가 안되는건 둘째치고 이 때는(1번상황도 마찬가지였던것 같네요) 게임을 진행하던 플레이어가 게임종료를 선언해도 먹통이 되어 들어먹질 않습니다.(재컴파일을 해서 리셋시켜야 다음 게임 진행가능)

현재 사용중인 어플은 메신저봇 어플입니다... ㅈㅈㅈㅈ
혹시 어느부분에서 오류가 나는지 알려주실 천사님 구해요 ㅈㅈㅈㅈㅈㅈ

p.s. 실력이 안되서 오류를 모르겠으니 차라리 서버 한개 빼고 지워버리자
..!!! 하고 single_1빼고 2와 3에 해당하는 코드를 다 지워도 봤는데

지웠을때는 ... 컴파일 시 playalbe을 찾을 수 없다고 오류메시지만 뵈네요 ㅈㅈㅈㅈㅈㅈㅈㅈ playable은 2개 이상 존재해야지만 정상적으로 구동이 되나요? ㅈㅈㅈ ㄱ...

밑에는 UnNamed72님의 베스킨라벤스31 소스입니다.

/*

Made by UnNamed72

베스킨라빈스 31 게임을 하세요.

최상단의 administrator에 관리자 이름 넣으세요.

중간에 if문에 room == "하고싶은방" 부분을 없애거나 봇을 돌릴 방으로 맞추세요.

한번에 최대 3명까지 베라31을 각자 할 수 있습니다.

```
*/
```

```
const scriptName="베라.js";
```

```
var administrator = []; //관리자 목록
```

```
var single_1 = true; //서버 사용가능 여부
```

```
var single_2 = true;
```

```
var single_3 = true;
```

```
var player_s1 = ""; //각 게임별 플레이어명
```

```
var player_s2 = "";
```

```
var player_s3 = "";
```

```
var num_s1 = 0; //현재 마지막 숫자
```

```
var num_s2 = 0;
```

```
var num_s3 = 0;
```

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

```
if(administrator.indexOf(sender) != -1) {
```

```
if(msg.indexOf("!서버종료") == 0) {
```

```
if(!single_1 && !single_2 && !single_3) {
```

```
return replier.reply("종료할 서버가 없습니다.")
```

```
}
```

```
else if(msg.split(" ")[1] === "s1") {
```

```
reset(single_1);
```

```

return replier.reply

}

else if(msg.split(" ")[1] === "s2") {

reset(single_2);

return

}

else if(msg.split(" ")[1] === "s3") {

reset(single_3);

return

}

else return replier.reply("잘못된 명령어 입니다.");

}

if(msg === "!베라31 사용자") {

replier.reply("<<l-bot 베스킨라빈스31 게임 사용자>>\n• 1번 싱글서버: " + player_s1 + "\n• 2번 싱글서버: " +
player_s2 + "\n• 3번 싱글서버: " + player_s3);

}

}

if(room === "하고싶은방") {

if(msg === "!베라31") {

replier.reply("l-bot(아이봇)이 운영하는 베스킨라빈스31 미니 게임입니다!\n\n게임방법: 봇과 1대1로 평범한 베스킨라
빈스31을 합니다.\n\n봇부터 시작해 1부터 한번에 최대 3개의 숫자를 외칩니다. 먼저 31을 외치는 사람이 지게 됩니
다.\n\n(명령어 형식: 1 2 3, 4 5, 6)\n\n기타명령어:\n\n• !베라31: 베라31 게임에 대한 설명을 보여줍니다.\n\n• !베라31 서
버: 각 서버의 상태를 보여줍니다.\n\n• !베라31 싱글: 1인용 베스킨라빈스 31 게임을 시작합니다.\n\n• !베라31 종료: 현재
진행중인 게임을 종료합니다.\n\n관리자용 명령어: !서버종료 xx, !베라31 사용자");

}

if(msg === "!베라31 서버") {

replier.reply("<<l-bot 베스킨라빈스 31 게임 서버상황>>\n\n• 1번 싱글서버: " + playable(single_1) + "\n" + "• 2번 싱
글서버: " + playable(single_2) + "\n" + "• 3번 싱글서버: " + playable(single_3));

,

```

```

}

//싱글서버 할당

if(msg === "!베라31 싱글" && sender !== player_s1 && sender !== player_s2 && sender !== player_s3) {

if(single_1) {

single_1 = false;

player_s1 = sender;

replier.reply(player_s1 + "님의 베스킨라빈스31 싱글 게임이 1번 서버에서 시작되었습니다.\n저부터 시작할게요.");

return replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ") \n" + random_num(single_1, num_s1));

}

else if(single_2) {

single_2 = false;

player_s2 = sender;

replier.reply(player_s2 + "님의 베스킨라빈스31 싱글 게임이 2번 서버에서 시작되었습니다.\n저부터 시작할게요.");

return replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ") \n" + random_num(single_2, num_s2));

}

else if(single_3) {

single_3 = false;

player_s3 = sender;

replier.reply(player_s3 + "님의 베스킨라빈스31 싱글 게임이 3번 서버에서 시작되었습니다.\n저부터 시작할게요.");

return replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ") \n" + random_num(single_3, num_s3));

}

else return replier.reply("현재 모든 싱글서버가 사용 중입니다.\n나중에 다시 시도해주세요.");

}

else if(msg === "!베라31 싱글") return replier.reply("이미 게임을 플레이 중이에요.");

//싱글서버 1번

if(sender === player_s1 && parseInt(msg) === num_s1 + 1) {

```

```

if(msg === number_checker(num_s1, 1) || msg === number_checker(num_s1, 2) || msg ===
number_checker(num_s1, 3)) {

latest_num(single_1, msg)

if(win1(msg)) {

replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n" + win2(msg));

    player_s1 = 30;

}

else if(msg.indexOf("30") != -1) {

replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n31");

replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n이런! 제 패배네요. 수고하셨습니다, " + player_s1 + "님.");

reset(single_1);

}

else if(msg === "31") {

replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n제가 이겼네요!\\n수고하셨습니다, " + player_s1 + "님.");

reset(single_1);

}

else replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n" + random_num(single_1, num_s1));

}

else replier.reply("싱글 1번 서버 (" + player_s1 + ")\\n잘못된 입력 방법 혹은 게임 방식입니다.");

}

else if(sender === player_s1 && msg === "!베라31 종료") {

replier.reply(player_s1 + "님의 게임이 종료되었습니다.");

reset(single_1);

}

//싱글서버 2번

if(sender === player_s2 && parseInt(msg) === num_s2 + 1) {

if(msg === number_checker(num_s2, 1) || msg === number_checker(num_s2, 2) || msg ===

```

```

if(msg === number_checker(num_s2, 1) || msg === number_checker(num_s2, 2) || msg ===
number_checker(num_s2, 3)) {

latest_num(single_2, msg)

if(win1(msg)) {

replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n" + win2(msg));

    player_s2 = 30;

}

else if(msg.indexOf("30") != -1) {

replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n31");

replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n이런! 제 패배네요. 수고하셨습니다, " + player_s2 + "님.");

reset(single_2);

}

else if(msg === "31") {

replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n제가 이겼네요!\\n수고하셨습니다, " + player_s2 + "님.");

reset(single_2);

}

else replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n" + random_num(single_2, num_s2));

}

else replier.reply("싱글 2번 서버 (" + player_s2 + ")\\n잘못된 입력 방법 혹은 게임 방식입니다.");

}

else if(sender === player_s2 && msg === "!베라31 종료") {

replier.reply(player_s2 + "님의 게임이 종료되었습니다.");

reset(single_2);

}

//싱글서버 3번

if(sender === player_s3 && parseInt(msg) === num_s3 + 1) {

if(msg === number_checker(num_s3, 1) || msg === number_checker(num_s3, 2) || msg ===

```

```
number_checker(num_s3, 3)) {

latest_num(single_3, msg)

if(win1(msg)) {

replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n" + win2(msg));

    player_s3 = 30;

}

else if(msg.indexOf("30") != -1) {

replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n31");

replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n이런! 제 패배네요. 수고하셨습니다, " + player_s3 + "님.");

reset(single_3);

}

else if(msg === "31") {

replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n제가 이겼네요!\\n수고하셨습니다, " + player_s3 + "님.");

reset(single_3);

}

else replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n" + random_num(single_3, num_s3));

}

else replier.reply("싱글 3번 서버 (" + player_s3 + ")\\n잘못된 입력 방법 혹은 게임 방식입니다.");

}

}

else if(sender === player_s3 && msg === "!베라31 종료") {

replier.reply(player_s3 + "님의 게임이 종료되었습니다.");

reset(single_3);

}

}

}

}

//상대가 낸 가장 최근 숫자를 찾아주는 식
```

```
function latest_num(server, message) {

let num = 0;

if(parseInt(message) == message) {

num = parseInt(message);

}

else num = parseInt(message.split(" ")[message.split(" ").length - 1]);


if(server === single_1) {

return num_s1 = num;

}

else if(server === single_2) {

return num_s2 = num;

}

else if(server === single_3) {

return num_s3 = num;

}

}
```

//랜덤한 갯수의 숫자를 뽑는 것

```
function random_num(server, last_number) {

let count = Math.floor(Math.random() * 3);

let adding = "";

let print = "";

for(i = 0; i <= count; i++) {

adding = last_number + i + 1;

print += adding + " ";

}

}
```



```

if(server === single_1) {

    num_s1 = last_number + count + 1;

}

else if(server === single_2) {

    num_s2 = last_number + count + 1;

}

else if(server === single_3){

    num_s3 = last_number + count + 1;

}

return print.slice(0, -1);

}

//상대가 낼 수 있는 조합을 보여줌

function number_checker(my_last_number, opponent_count) {

    let last = "";

    for(i = 0; i < opponent_count; i++) {

        last += my_last_number + i + 1 + " ";

    }

    return last.slice(0, -1);

}

//이길 수 있을 때 마지막 1턴, 고정응답

function win1(message) {

    if(message.indexOf("27") != -1 && message.indexOf("28") == -1) return true;

    else if(message.indexOf("28") != -1 && message.indexOf("29") == -1) return true;

    else if(message.indexOf("29") != -1 && message.indexOf("30") == -1) return true;

    else return false;

}

```

```
}
```

```
//이길 수 있을 때 마지막 1턴, 고정응답
```

```
function win2(message) {
```

```
if(message.indexOf("27") != -1 && message.indexOf("28") == -1) return "28 29 30";
```

```
else if(message.indexOf("28") != -1 && message.indexOf("29") == -1) return "29 30";
```

```
else if(message.indexOf("29") != -1 && message.indexOf("30") == -1) return "30";
```

```
}
```

```
//서버 초기화
```

```
function reset(server) {
```

```
if(server === single_1) {
```

```
single_1 = true;
```

```
player_s1 = "";
```

```
num_s1 = 0;
```

```
}
```

```
else if(server === single_2) {
```

```
single_2 = true;
```

```
player_s2 = "";
```

```
num_s2 = 0;
```

```
}
```

```
else if(server === single_3) {
```

```
single_3 = true;
```

```
player_s3 = "";
```

```
num_s3 = 0;
```

```
}
```

```
}
```

```
//서버 가용 여부
```

```
function playable(server) {  
  
    if(server) return "플레이 가능";  
  
    else return "이미 사용중";  
  
}
```



아이야스님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 0

🔗 공유 | 신고

댓글

댓글알림 ☐

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

✎ 글쓰기

답글

목록

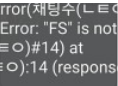
▲ TOP

'| 소스 질문 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

리드님 게임툴 설치 에서 [1]	엘	2019.06.29.
모바일 닥토봇에서 에러 질문, [9]	Einu	2019.06.26.
카페에 공유되어있는 UnNamed72님의 베라31 게임 오류 질문입니다 ππ	아이야스	2019.06.25.
indexOf 숫자 인식 관련 질문! [6]	JS초짜	2019.06.24.
match 메서드가.. [1]	AlphaDo	2019.06.23.

이 카페 인기글



채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ

나는야 멍청이
자동학습 봇 특정 말만 무시하기?

헤히

♡0 💬4

[봇드게임] 세븐 다이스 v1.0.0

ZUMP

♡1 💬8



혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지
아시는분 계시나요...??
반가워요.

Milk2

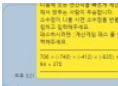
천방지축화면

♡0 💬4

카페에 RPG가 많이 보이는 것 같군요

AlphaDo

♡1 💬3



아이스봇 계산문제

매든
[지*** 한**] 님 강제 탈퇴

AlphaDo

♡1 💬2

JPG 개발 일지 #7

재승

♡0 💬4