

[| 소스 질문 | >](#)

[메신저봇] 파일스트림을 이용한 강화게임에서의 오류



yee2know 챗봇 고수 1:1 채팅

2020.06.16. 07:48 조회 76

💬 댓글 11 🔖 URL 복사 ⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)

=> 메신저봇

질문할 소스

=>

```
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName) {
if(room=="노가다2"){
  if(msg.startsWith("/강화생성 ")){
    var upg = msg.substring(6,msg.length);
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    playerdata = {
      "money":1,
      "seaa":sender;
    }
    FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(playerdata));
    rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
    var list = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var list2 = list+"\n"+upg+" "+player.money;
    rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
    FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(list2));
    replier.reply(upg+"(이)가 생성되었습니다");
  }
  if(msg.startsWith("/강화 ")){
    var upg = msg.substring(4,msg.length);
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var seaa = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath)).seaa;
    if(sender==seaa){
      var per=Math.floor(Math.random()*10);
      if(per<7){
        rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
        var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
        var player4 = player.money;
        player2 = player4+1;
        player3 = {"money":player2,
          "seaa":sender;
        }
        FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(player3));
        rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
        var list = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
        rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
        var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
        var list2 = list+"\n"+upg+" "+player.money;
        rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
        FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(list2));
      }
    }
  }
}
```

```

replier.reply("강화에 성공하였습니다!\n현재레벨 : "+player2);
}else{
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var player4 = player.money;
    var player2 = player4-1;
    var player3 = {"money":player2,"seaa":sender};
    FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(player3));
    rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
    var list = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var list2 = list+"\n"+upg+" "+player.money;
    rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
    FileStream.write(rpgpath, JSON.stringify(list2));
    replier.reply("강화에 실패하였습니다!\n현재레벨 : "+player2);
}else{
    replier.reply("당신은 이 아이템의 주인이 아닙니다!");
}
}
if(msg.startsWith("/강화레벨")){
    var lvch = msg.substring(6,msg.length);
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+lvch+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var player2 = player.money;
    replier.reply(lvch+"의 현재레벨 : "+player2);
}
if(msg.startsWith("/강화삭제")){
    var upg = msg.substring(6,msg.length);
    rpgpath = "sdcard/강화/목록/"+upg+".txt";
    var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
    var player2 = player.seaa;
    if(sender==player2){
        FileStream.remove(rpgpath);
        replier.reply(upg+"(을)를 삭제했습니다.");
    }else{
        replier.reply(upg+"의 주인이 아닙니다!");
    }
}
}
if(msg=="/강화도움말"){
    replier.reply("/강화생성 <아이템>\n강화할 아이템을 생성합니다\n\n/강화 <아이템>\n아이템을 강화합니
다\n\n/강화레벨 <아이템>\n해당하는 아이템의 강화레벨을 봅니다\n\n/강화삭제 <아이템>\n해당하는 아이템을
영원히 삭제합니다");
    if(msg=="/강화목록"){
        rpgpath = "sdcard/강화/목록2/목록.txt";
        var player = JSON.parse(FileStream.read(rpgpath));
        replier.reply("강화 아이템 목록입니다\n"+player);
    }
}
}

```

질문내용

=>

/강화생성 (이름)을 하면 파일에

{"level":"1","seaa":"(만든사람)"}으로 저장되게하였습니다

/강화 삭제는 해당 강화레벨을

/강화 (이름)을 하면 강화가되구요

근데 /강화 (이름)을 할때 없는 아이템을 강화하려고하면 오류가떠서 붓이 종료가됩니다

이건 어떻게해야할까요?

2.

위에거랑 같은 코드에서

랭킹은 나중으로하고 아이템목록을 만들고싶습니다 저는 강화/생성 할때 목록.txt파일에 넣는것으로 생각했는데 만약 '흐아아'를 생성하고 강화를 하면

흐아아 : 1

흐아아 : 2

이렇게 뜨더군요 그래서 이전거를 삭제를 해야하는데 제가 아는건 그저 파일자체를 삭제하는것뿐..

(말머리 등록해주세요!)



yee2know님의 게시물 더보기 >

♡ 좋아요 1 💬 댓글 11

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



성빈

소스를 같이 올려주셔야...

2020.06.16. 07:52 답글쓰기



yee2know 작성자

앗! 수정했습니다 올린다는걸 깜빡했네요

2020.06.16. 07:54 답글쓰기



| 화배 |

제 생각엔 처음부터 다시 만드는게 좋을것 같습니다.. 2000명 이상의 많은 인원이 플레이하는게 아닌 이상 저장하는 정보도 적고 간단한 강화게임은 플레이어 전체 객체를 저장하는게 더 관리가 쉬워보입니다.

2020.06.16. 19:04 답글쓰기



yee2know 작성자

그런가요..

2020.06.16. 19:05 답글쓰기



| 화배 |

다시 만드는거 도와드릴 의향은 있습니다만, 고치길 원하시면 적어도 오류 내용이란 오류나는 줄이라도 적어주셔야..

2020.06.16. 19:05 답글쓰기



| 화배 |

yee2know 1번 문제는 강화 명령어에서 seaa 선언할때

읽은것.seaa 를 하시던데, 없는 아이템이면 읽은게 null이니까 null.seaa를 해서 오류가 나는겁니다. 아마 오류도 cannot read property "seaa" from null 아마 이런 비슷한 문구가 떴을겁니다

2020.06.16. 19:13 답글쓰기



| 화배 |

| 화배 | seaa선언하기 전에 if(player === null) return; 을 써주시고,

player 선언할때 이미 불러왔는데 또 불러오면 시간낭비이기 때문에
var seaa = player.seaa; 하시면 됩니다

2020.06.16. 19:15 답글쓰기



yee2know 작성자



| 화배 | 아하 정말 감사합니다!
카톡봇은 그저 간단한 취미정도로 혼자해보고 싶어요! 감사합니다!

2020.06.16. 19:16 답글쓰기



야옹
2000명ㄷㄷ 어떻게 2000명넘게 할 수가 있지
저는 200명도 안된다는...

2020.06.16. 20:23 답글쓰기



| 화배 |
야옹 실제로 2000명 있다는게 아니라 저정도로 작은 데이터를 저장하면 2000명쯤은 돼야 효율적이라는 뜻

2020.06.16. 20:24 답글쓰기



| 화배 |
야옹 게다가 랭킹같은거 만들면 파일 하나하나 다 불러와야되는데 시간이 많이 걸리겠져?

2020.06.16. 20:24 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 소스 질문 |' 게시판 글

전체 [메신저봇] 말머리 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[메신저봇] if문 안에 if문 넣을 수 있나용? [8]	맛있는 연어 스테이크	2020.06.17.
[메신저봇] 이거 어케하죠	맛있는 연어 스테이크	2020.06.16.
[메신저봇] 파일스트림을 이용한 강화게임에서의 오류 [11]	yee2know	2020.06.16.
function response(a,b)하고 (room, msg)등등 차이점 질문 [5]	TOBOT	2020.06.16.
[메신저봇] 스크립트가 달라도 인식하는 소스 [3]	Ametrine	2020.06.15.

이 카페 인기글

원주율 100자리 가져오기

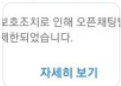
T봇
♡0 💬6

아무래도 가입 나이 제한을 거는건 어떨까요...

공돌이
♡0 💬33



등급제 폐지 건의



오픈채팅 하고싶지만 이용자보호조치 때문에 참여가 제한... 카카오톡 소스 공유 및 다운로드금지

천국
♡0 💬13
♡3 💬7



아키네이터



(수정5)카카오톡 오픈채팅 공식 봇관련 정보?! 이발

Hibot
♡0 💬21
♡0 💬5

기본 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

OtakoidTony
♡0 💬6