

[| 일반 소스 공유 | >](#)

[미니게임] 369 게임 v 1.0



도미 doami2005 챗봇 창시자 🌞 1:1 채팅

2020.05.02. 08:43 조회 606

💬 댓글 14 🔖 URL 복사 ⋮

📁 첨부파일 1

```
LI = "□".repeat(50)

TSN = {
  "Prefix" : "/369 ",
  "Json" : {}
}

shuffle = arr => {
  arr2 = arr.slice(0)
  for (i = arr2.length; i; i--) {
    j = Math.random() * i | 0
    x = arr2[i - 1]
    arr2[i - 1] = arr2[j]
    arr2[j] = x
  }
  return arr2
}

function response (room, msg, sender, igc, replier) {

  if (msg.startsWith(TSN.Prefix)) {
    input = msg.substr(TSN.Prefix.length).trim()
    TSN.Json[room] = TSN.Json[room] || {
      "start" : false,
      "players" : [],
      "orders" : [],
      "turn" : null,
      "current" : 0
    }
    if (input == "도움말") {
      replier.reply([
        "• 369 도움말", LI, [
          "생성",
          "입장",
          "퇴장",
          "시작",
          "종료"
        ].map(e => TSN.Prefix+e).join("\n"), LI].join("\n"))
    } else if (input == "생성" || input == "만들기") {
      if (!TSN.Json[room]["players"].length) {
        TSN.Json[room]["players"].push(sender)
        replier.reply([
          "• "+sender+" 님이 방을 생성하셨습니다!", LI,
          "1 "+sender+" |"
```

```

    if (sender, L)
    ].join("\n"))
    } else replier.reply("• 이미 생성된 방이 있습니다!")
    } else if (input == "입장" || input == "참가") {
    if (TSN.Json[room]["players"].length) {
    if (!TSN.Json[room]["start"]) {
    if (TSN.Json[room]["players"].indexOf(sender) == -1) {
    TSN.Json[room]["players"].push(sender)
    replier.reply([
    "• 방에 입장하셨습니다.", L,
    TSN.Json[room]["players"].map((e, i) => (i+1)+" ". +e).join("\n"), L
    ].join("\n"))
    } else replier.reply("• 이미 방에 입장하셨습니다!")
    } else replier.reply("• 게임이 이미 시작되었습니다!")
    } else replier.reply("• 생성된 방이 없습니다!")
    } else if (input == "퇴장" || input == "나가기") {
    with (TSN.Json[room]) {
    if (players.length) {
    if (players.indexOf(sender)+1) {
    if (!start) {
    players.splice(players.indexOf(sender), 1)
    if (players.length) {
    replier.reply([
    "• "+sender+" 님이 방에서 퇴장하셨습니다.", L,
    players.map((e, i) => (i+1)+" ". +e).join("\n"), L
    ].join("\n"))
    } else {
    delete TSN.Json[room]
    replier.reply([
    "• "+sender+" 님이 방에서 퇴장하셨습니다.",
    "방의 인원이 0명이 되어 방이 삭제됩니다!"
    ].join("\n"))
    }
    } else replier.reply("• 게임 도중엔 나가실 수 없습니다!")
    } else replier.reply("• 방에 입장하지 않으셨습니다!")
    } else replier.reply("• 생성된 방이 없습니다!")
    }
    } else if (input == "시작") {
    with (TSN.Json[room]) {
    if (players.length) {
    if (!start) {
    if (players[0] == sender) {
    if (players.length > 1) {
    orders = shuffle(players)
    replier.reply([
    "• 게임이 시작되었습니다!\n",
    "[ 순서 ]",
    orders.map((e, i) => (i+1)+" ". +e).join("\n")
    ].join("\n"))
    replier.reply(orders[0]+" 님부터 시작해 주세요.")
    turn = orders[0]
    return;
    } else replier.reply("• 2명 이상만 게임을 시작할 수 있습니다!")
    } else replier.reply("• 방장만 게임을 시작할 수 있습니다!")
    } else replier.reply("• 게임이 이미 시작되었습니다!")

```

```

} else replier.reply("• 생성된 방이 없습니다!")
}
} else if (input == "종료") {
with (TSN.Json[room]) {
if (start) {
if (players.indexOf(sender)+1) {
if (players[0] == sender) {
delete TSN.Json[room]
replier.reply("• 게임이 종료되었습니다.")
} else replier.reply("• 방장만 게임을 종료할 수 있습니다!")
} else replier.reply("• 게임에 참여하지 않으셨습니다!")
} else replier.reply("• 아직 게임이 시작되지 않았습니다!")
}
} else replier.reply("• 없는 명령어입니다!")
}
if (TSN.Json[room] && TSN.Json[room]["turn"] == sender) {
with (TSN.Json[room]) {
current++
turn = orders[((orders.indexOf(turn)+1)<(orders.length))?(orders.indexOf(turn)+1):0]
if ((["3", "6", "9"].some(e => String(current).includes(e)) && msg == "짝".repeat(String(current).split(/3|6|9/).length-1))
|| (["3", "6", "9"].every(e => !String(current).includes(e)) && Number(msg) == current)) {
replier.reply("• "+turn+" 님의 차례입니다.")
} else {
players.splice(players.indexOf(sender), 1)
orders.splice(orders.indexOf(sender), 1)
replier.reply([
"• 이런, "+sender+" 님이 탈락하였습니다!",
"[ 생존자 ]\n"+players.map((e, i) => (i+1)+" . "+e).join("\n")
].join("\n\n"))
if (players.length != 1) {
replier.reply("• "+turn+" 님은 "+current+" 부터 시작해 주세요.")
} else {
replier.reply([
"• 인원이 1명이 되어 게임이 종료됩니다.",
"승리자는 " + players[0] + " 님 입니다!"
].join("\n"))
delete TSN.Json[room]
}
}
}
}
}
}
}

```

8

오전 8:44

/369 도움말



도미봇 (2)

• 369 도움말

/369 생성
/369 입장
/369 퇴장
/369 시작
/369 종료

7

오전 8:44



피카츄

/369 생성

6

오전 8:39



도미봇 (2)

• 피카츄 님이 방을 생성하셨습니다!

1. 피카츄

6

오전 8:39

6

오전 8:40

/369 참가



도미봇 (2)

• 방에 입장하셨습니다.

1. 피카츄

2. 준

6

오전 8:40



피카츄

/369 시작

6

오전 8:40



도미봇 (2)



도미봇 (2)

• 게임이 시작되었습니다!

[순서]

1. 준
2. 피카츄

6

준 님부터 시작해 주세요.

6

오전 8:40

6

1

오전 8:40



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:40



피카츄

2

6

오전 8:40



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:40

6

짝

오전 8:40



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:40



피카츄

4

6

오전 8:40



피카츄

28

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

짹

오전 8:41



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

짹

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

짹

오전 8:41



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

짹

6

오전 8:41



도미봇 (2)



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

오전 8:41

짹



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

짹

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

오전 8:41

짹



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

짹

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

짹

오전 8:41



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

짹

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

짹짹

오전 8:41



도미봇 (2)

• 피카츄 님의 차례입니다.

6

오전 8:41



피카츄

40

6

오전 8:41



도미봇 (2)

• 준 님의 차례입니다.

6

오전 8:41

6

짹

오전 8:41



도미봇 (2)

• 이런, 준 님이 탈락하였습니다!

[생존자] 1. 피카츄

6

• 인원이 1명이 되어 게임이
종료됩니다.
승리자는 '피카츄' 님 입니다!

6

오전 8:41

139줄.

1. 방마다 각각 적용
2. 기존 369 게임의 규칙과 같음.

소스 맨 위 TSN.Prefix(접두사) 의 값을 수정하실 수 있습니다.
(기본값 : "/369 ")



도미 doami2005님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 7 💬 댓글 14

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



도미 doami2005 작성자

미니게임 추천받아용

2020.05.02. 09:01 답글쓰기



SSAP청정

역사퀴즈 만드려조요

2020.05.02. 10:11 답글쓰기



도미 doami2005 작성자

SSAP청정 역사문제 있는 db 나 사이트 구해오시면영

2020.05.02. 10:11 답글쓰기



SSAP청정

도미 doami2005 <https://i815.or.kr/2018/participate/relayQuiz.do>

흠.....



2020.05.02. 10:13 답글쓰기



도미 doami2005 작성자

SSAP청정 3개자나여..

2020.05.02. 10:13 답글쓰기



SSAP청정

도미 doami2005 <https://m.kin.naver.com/mobile/qna/detail.nhn?d1Id=13&dirId=130102&docId=228171572&qb=>

7Jet7IKs7YC07Kal&enc=utf8§ion=kin&rank=7&search_sort=0&spq=0&from=detailSearch&listType=search

https://m.kin.naver.com/mobile/qna/detail.nhn?d1Id=13&dirId=130102&docId=41426426&qb=7Jet7IKs7YC07Kal&enc=utf8§ion=kin&rank=45&search_sort=0&spq=0&from=detailSearch&listType=search

2020.05.02. 10:42 답글쓰기



도미 doami2005 작성자

SSAP청정 옹 군군 참고할게요

2020.05.02. 10:45 답글쓰기



SSAP청정

도미 doami2005 우와 감사합니다



2020.05.02. 10:45 답글쓰기



도미 doami2005 작성자

SSAP청정 일단은 타자게임 만들고있어서ㅋㅋ 2빠로

2020.05.02. 10:47 답글쓰기



SSAP청정

도미 doami2005 저도 아주 신박한방법으로 타자게임을 만들었답니다(?)

2020.05.02. 10:48 답글쓰기



재승

ㄷㄷ 내369는 바로 버려야지

2020.05.02. 09:50 답글쓰기



진호철

시간제한이있으면 딱이겠는데요?

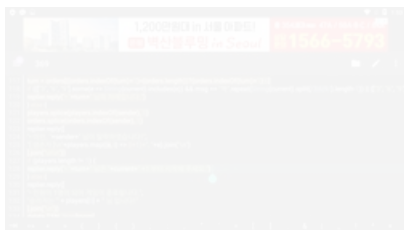
2020.05.03. 22:00 답글쓰기



택시

369 게임 실패하면 10부터 시작이라면서 입력은 11로 해야되더군요 ...

저는 이런식으로 수정 했습니다



2020.05.08. 13:53 답글쓰기



Blue box



2020.06.30. 11:14 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

전체 [미니게임] 말머리 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[메신저봇] 이야기 추가(?)소스 🤖 [5]	SSAP청정	2020.05.02.
[미니게임] 메이플스토리 스타포스 시뮬레이터 [8]	메구밍	2020.05.02.
[미니게임] 369 게임 v 1.0 🤖 [14]	도미 doami2005	2020.05.02.
[파싱] 재난문자 파싱소스 jsoup 6일차 [8]	팀메우	2020.05.02.
[기타] 아이세이 호! 유세이 하! [13]	레몬팽권	2020.05.01.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공
하는 카톡봇앱 개발 예정

성빈

♡1 💬16

자동학습 봇 특정 말만 무시하기?

헤히

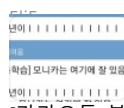
♡0 💬4

기 나무 공경이[노말][의
좌악의 문들 중 하나를

5000분의 1을 얻은 사람



링크를 포함한 글 홍보시 링크 분석(?)하기



[카카오톡 봇] 양산형 자동학습 봇 소스 공유

Dark Tornado

♡2 💬6

undefined

♡0 💬13

가르치기 리로드..

Milk2

♡0 💬9

자바스크립트

도유니

♡0 💬10



태양, 달 정보 구현 완료

1 2 3 4 5