

[| 일반 소스 공유 | >](#)

(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.4 by seori



seori 챗봇 마스터 🏆 1:1 채팅

2020.01.23. 21:18 조회 85

[댓글 6](#) [URL 복사](#) [⋮](#)

각종 오류 수정
카드 섞는 명령어 변경

```
const scriptName="포커.js"
var cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4",
"d 5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9",
"h 10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
var poker=false;
var Gstart=false;
var player=[];
var player2=[];
var R;
var card1;
var card2;
var cardlist=[];
var common=[];
var coin=[];
var chips=[];
var basicchips=100;
var basicseed=1;
var money=0;
var pot=[];
var pot2=[];
var beting=[];
var call=0;
var m=0;
var pc="";
var isBet=false;
var status=0;
var x="";
var isFirstgame=true;
var allsee="Wu200b".repeat(500);
var nagagi=[];
var preChat=[];
var turnoff=false;
var onoff=[];

function shuffle(a) {
  var j, x, i;
  for (i = a.length - 1; i > 0; i--) {
    j = Math.floor(Math.random() * (i + 1));
    x = a[i];
    a[i] = a[j];
    a[j] = x;
  }
}
```

```

}
return a;
}
function seol(moyang){
var mo=moyang.replace(/s/g,3).replace(/d/g,2).replace(/h/g,1).replace(/c/g,0);
return mo;
}

```

```

function lee(sutja){
var isStraight=0;
var sut=[];
var ja=[];

for (var i=0;i<sutja.length;i++){
sutja[i]=Number(sutja[i]);
sut.push(Number(sutja[i]));
ja.push(Number(sutja[i]));
}
for (var i=0;i<sutja.filter(e => e == 14).length;i++){
sutja.push(1);
sut.push(1);
ja.push(1);
}

```

```

for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==4){ return [9, i]; }
}

```

```

for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==3){
for (k=0;k<3;k++){ sut.splice(sut.indexOf(i),1); }
for (var j=14;j>1;j--){
if (sut.filter(e => e == j).length>=2){ return [8,i+0.01*j]; }
}
}
}

```

```

for (var i=14;i>9;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length>=1){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [6,0]; }
} else {
isStraight=0;
break;
}
}

```

```

for (var i=5;i>0;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length>=1){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [5,0]; }
} else {
isStraight=0;
break;
}
}

```

```

}
}

for (var p=13; p>5; p--){
for (var i=0;i<5;i++){
if (sutja.filter(e => e == (p-i)).length >= 1 ){
isStraight+=1;
if (isStraight==5){ return [4,p]; }
} else { break;}
}isStraight=0;
}

for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==3){ return [3,i]; }
}

for (var i=14;i>1;i--){
if (sutja.filter(e => e == i).length==2){
for (k=0;k<2;k++){ ja.splice(ja.indexOf(i),1); }
for (var j=i-1;j>1;j--){
if (ja.filter(e => e == j).length==2){ return [2,i+0.01*j]; }
}
return [1,i];
}
}

var ans=[0,Math.max.apply(null, sutja)];
return ans;
}

function grade(CARD){
var Flushshape;
var shape=[];
var num=[];
var Realgrade=[];
var isFlush=false;
var card=[];

for (var i=0; i<CARD.length; i++){
shape.push(seol(CARD[i].split(" ")[0]));
num.push(CARD[i].split(" ")[1]);
card.push(Number(num[i])*10+Number(shape[i]));
}

for (var i=0; i<4; i++){
if (shape.filter(e => e == i).length>=5){
isFlush=true;
Flushshape=i;
break;
}
}

if (isFlush==true){
for(var i=0;i<shape.length; i++){
if (shape[i]!=Flushshape){

```

```

card.splice(card[i],1);
num.splice(num[i],1);
}
}
if (lee(num)[0]==6){ Realgrade[0].push(12); }
else if (lee(num)[0]==5){ Realgrade[0].push(11); }
else if (lee(num)[0]==4){ Realgrade[0].push(10); }
else { Realgrade[0].push(7); }
} else { Realgrade[0].push(lee(num)[0]); }

num.sort((a,b)=>b-a);
var nnum=0;
card.sort((a,b)=>b-a);
var sshape=0;
for (var i=0;i<num.length;i++){
nnum+=Math.pow(0.01,i)*num[i];
sshape+=Math.pow(0.001,i)*card[i];
}
Realgrade[0].push(lee(num)[1]);
Realgrade.push(nnum);
Realgrade.push(sshape);

return Realgrade;
}

function sh(shs){
shs=shs.replace(/s/g,"♠").replace(/d/g,"♦").replace(/h/g,"♥").replace(/c/g,"♣").replace(/14/g,
"A").replace(/13/g, "K").replace(/12/g, "Q").replace(/11/g, "J");
return shs;
}

function outgrade(put){
var first=Number(put[1]).toFixed(0);
var second=Math.round((Number(put[1])-first)*100);
var third=Number(put[0]).toFixed(0).replace("12", "로티플").replace("11", "백티플").replace("10", "스티
플").replace("9", "포카드").replace("8", "풀하우스").replace("7", "플러쉬").replace("6", "마운틴").replace("5", "백스트레이
트").replace("4", "스트레이트").replace("3", "트리플").replace("2", "투페어").replace("1", "원페어").replace("0", "탑");

var ans=first+ " " +second+ " " +third;

if (first==0){ return third; }
else if (second==0){ return first+ " " +third; }
else{return ans;}
}

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

if (preChat[room]==msg){ return 0; }
preChat[room]=msg;

var cmd=msg.split(" ")[0];
var data=msg.replace(cmd+" ", "");
if (msg=="/포커 방만들기" && isGroupChat==true){
if (poker==true){
replier.send("/이미 생성된 방이 있습니다.");
}
}
}

```

```

replier.reply( "이미 생성된 것이 있습니다. ");
}else{
poker=true;
R=room;
replier.reply("방이 생성되었습니다.\n저에게 랜톡으로 '/포커 참가'라고 보내주시면 참가가 됩니다.\n5명까지 참가할 수 있습니다."+allsee+"\n\n[기본값]\n칩: 100개, 시드: 1개\n이는 /칩 (숫자), /시드 (숫자) 로 변경 가능합니다.\n\n조건\n0.2% ≤ 시드/칩 ≤ 5%\n50 ≤ 칩 ≤ 1000");
}
}

if (Gstart==false && poker==true && cmd=="/칩" && isNaN(data)==false){
if ((data-Math.floor(data))==0){
if (50<=data && data<=1000){
basicchips=Number(data);
replier.reply("기본 칩이 "+data+"개로 설정되었습니다.");
coin.fill(basicchips);
chips.fill(basicchips);
if (basicseed/basicchips<0.002){
basicseed=Math.cell(basicchips*0.002);
replier.reply("최저시드("+basicseed+"개)로 자동 설정되었습니다.");
} else if (basicseed/basicchips>0.05){
basicseed=Math.floor(basicchips*0.05);
replier.reply("최고시드("+basicseed+"개)로 자동 설정되었습니다.");
}
} else { replier.reply("50에서 1000 사이의 자연수를 입력해주세요."); }
} else { replier.reply("자연수를 입력해주세요."); }
}
}

if (Gstart == false && poker==true && cmd=="/시드" && isNaN(data)==false){
if ((data-Math.floor(data))==0){
basicseed=Number(data);
if (basicseed/basicchips<0.002){
basicseed=Math.cell(basicchips*0.002);
replier.reply("최저시드("+basicseed+"개)로 자동 설정되었습니다.");
} else if (basicseed/basicchips>0.05){
basicseed=Math.floor(basicchips*0.05);
replier.reply("최고시드("+basicseed+"개)로 자동 설정되었습니다.");
} else {
replier.reply("시드가 "+data+"개로 설정되었습니다.");
}
} else { replier.reply("자연수를 입력해주세요."); }
}
}

if (msg=="/포커 참가"){
if (Gstart==false){
if (poker==true){
if (room==sender){
if (player.length<5){
if (player.indexOf(sender)==-1){
player.push(sender);
player2.push(sender);
coin.push(basicchips);
chips.push(basicchips);

pot.push(0);
pot2.push(0);

```

```

cardlist.push([]);
replier.reply("정상 참가 처리 되었습니다.");
replier.reply(R, "현재 참가자: "+player);
} else {
replier.reply(sender + "님은 이미 참가하셨습니다.");
}
} else {
replier.reply("최대 인원은 5명입니다.");
}
} else {
replier.reply("갠톡으로 보내주셔야 참가가 인정됩니다.");
}
} else {
replier.reply("아직 방이 만들어지지 않았습니다.");
}
} else {
replier.reply("이미 게임이 진행중입니다.");
}
}

if (msg=="/포커 시작" && room==R && player.indexOf(sender)!=-1){
if (player.length>=2){
if (poker==true){
if (Gstart==false){
Gstart=true;
if (isFirstgame==false && basicseed<Math.floor(0.05*basicchips)){
replier.reply("시드를 올리시겠습니까?\n- /업 (숫자) 또는 /킵 으로 설정 가능\n주의: 한 번 올린 시드는 되돌릴 수 없습니다.");
while (isFirstgame==false){
}
shuffle(cards);
replier.reply("게임을 시작합니다.");
for(var i=0; i<=player.length-1; i++){
card1=cards[cards.length-1];
cards.pop();
card2=cards[cards.length-1];
cards.pop();
cardlist[i].push(card1);
cardlist[i].push(card2);
var ans="핸드 카드를 받았습니다.\n"+cardlist[i]+"현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
java.lang.Thread.sleep(1000);
replier.reply("처음 기본 칩은 "+basicchips+"개입니다. "+basicseed+"/"+basicseed*2+"$ 게임입니다.\nSB: "+player[0]+"님, "+basicseed+"개 지불\nBB: "+player[1]+"님, "+basicseed*2+"개 지불");
coin[0]=coin[0]-basicseed;
coin[1]=coin[1]-basicseed*2;
chips[0]=chips[0]-basicseed;
chips[1]=chips[1]-basicseed*2;
money=basicseed*3;
pot[0]=basicseed;
pot2[0]=basicseed;
pot[1]=basicseed*2;
pot2[1]=basicseed*2;
if (player.length==2){

```

```

if (player.length!=5){
for (var p=0; p<=3*player.length-1;p++){
beting.push(player[(3*player.length-1+p)%player.length]);
}
} else {
for (var p=0; p<=3*player.length-1;p++){
beting.push(player[(2+p)%player.length]);
}
}
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+" : "+pot[k]+"개 배팅/"+chips[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 배팅을 시작합니다.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+
(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=true;
} else {
replier.reply("이미 게임이 시작되었습니다.");
}
} else {
replier.reply("아직 방이 만들어지지 않았습니다.");
}
} else {
replier.reply("최소 참가자는 2명입니다.");
}
}

if (isFirstgame==false && cmd=="/업" && isNaN(data)==false){
basicseed+=Math.floor(data);
if (basicseed/basicchips>0.05){
basicseed=Math.floor(basicchips*0.05);
replier.reply("최고시드("+basicseed+"개)로 자동 설정되었습니다.");
isFirstgame=true;
} else {
replier.reply("시드가 "+data+"개 올라 "+basicseed+"개가 되었습니다.");
isFirstgame=true;
}
} else if (isFirstgame==false && msg=="/킵"){
isFirstgame=true;
}

if (isBet==true){
if (msg == "/체크"){
if (m==0 && sender==beting[m] && room==R && status>=1){
replier.reply("체크! 다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현
재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n레이즈 최대치: "+
(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc);
m+=1;
}
} else if (msg=="/콜" && beting[m]==sender && room==R){
if (status==0 || m!=0){
coin[player.indexOf(sender)]=coin[player.indexOf(sender)]-Math.max.apply(null, pot)+pot[player.indexOf(sender)];
chips[player2.indexOf(sender)]=chips[player2.indexOf(sender)]-Math.max.apply(null,
pot)+pot2[player2.indexOf(sender)];

```

```

money = money+ Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(sender)];
pot[player.indexOf(sender)]=Math.max.apply(null, pot);
pot2[player.indexOf(sender)]=Math.max.apply(null, pot2);
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
pc=pc.trim();
call +=1;
if (call==player.length-1){
replier.reply("배팅이 완료되었습니다.\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=false;
status+=1;
call=0;
} else {
replier.reply("다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc);
m+=1;
}
} else if (msg=="/폴드" && sender==beting[m] && room==R){
if (player.length != 2) {
coin.splice(player.indexOf(sender),1);
pot.splice(player.indexOf(sender),1);
cardlist.splice(player.indexOf(sender),1);
player.splice(player.indexOf(sender),1);
for (var i=0;i<=2;i++){
beting.splice(beting.indexOf(sender),1);
}
pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply(sender+"님 폴드(다이)하셨습니다.");
if (call==player.length-1){
replier.reply("배팅이 완료되었습니다.\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=false;
status+=1;
call=0;
} else {
m=m-Math.floor(m/(player.length+1));
replier.reply("다음 "+beting[m]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
}
} else {
player.splice(player.indexOf(sender),1);
chips[player2.indexOf(player[0])]+=money;
pc="현재 칩 보유량";
for (var k=0; k<=player2.length-1;k++){
pc=pc+"\n"+player2[k]+": "+chips[k]+"개";
}
replier.reply("나머지 선수가 모두 폴드하여 "+player+"님 승리입니다!\n\n"+pc);
if (room.length==0){

```



```

if (nagagi.length!=0){
for (i=0;i<nagagi.length;i++){
player2.splice(player2.indexOf(nagagi[i]),1);
chips.splice(player2.indexOf(nagagi[i]),1);
}
replier.reply(nagagi+"님이 나가셨습니다.\n남은 참가자: "+player2);
}
cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4", "d
5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9", "h
10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
Gstart=false;
coin=[];
player=[];
pot=[];
pot2=[];
cardlist=[];
player2.unshift(player2[player2.length-1]);
chips.unshift(chips[chips.length-1]);
player2.pop();
chips.pop();
for ( var i=0; i<=player2.length-1;i++){
coin.push(chips[i]);
player.push(player2[i]);
}
money=0;
for(var j=0; j<=player.length-1; j++){
pot.push(0);
pot2.push(0);
cardlist.push([]);
}
beting=[];
call=0;
m=0;
isBet=false;
status=0;
common=[];
x="";
isFirstgame=false;
nagagi=[];
replier.reply("새로운 참가자가 저에게 랜톡으로 '/포커 참가'를 보내주시면 참가 처리됩니다.\n'/포커 시작'을 입력하시
면 게임을 이어 하실 수 있습니다.");
}
} else if (cmd=="/레이즈" && sender==beting[m] && room==R){
if (isNaN(data) == false){
if ((data-Math.floor(data))==0){
if ((Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(sender)])<data && data<=(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(sender)])){
if (m<beting.length-player.length){
data=Number(data);
pot[player.indexOf(sender)]= pot[player.indexOf(sender)]+data;
pot2[player2.indexOf(sender)]= pot2[player2.indexOf(sender)]+data;
coin[player.indexOf(sender)]=coin[player.indexOf(sender)]-data;
chips[player2.indexOf(sender)]=chips[player2.indexOf(sender)]-data;
money +=data;
call=0;

```

```

pc="";
for (var k=0; k<=player.length-1;k++){
pc=pc+player[k]+": "+pot[k]+"개 배팅/"+coin[k]+"개 남음\n";
}
replier.reply("다음 "+beting[m+1]+"님 배팅해주세요.\n/콜, /폴드, /레이즈 (숫자)로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜:
"+(Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null,
pot)-pot[player.indexOf(beting[m+1]))]+"개\n\nPOT: "+money+"개\n\n"+pc.trim());
m+=1;
} else {
replier.reply("레이즈 횟수 최대치 달성으로 /콜만 가능합니다.");
}
} else {
replier.reply("배팅금액이 콜 이하이거나 레이즈 최대치("+(2*Math.max.apply(null, pot)-pot[player.indexOf(sender)])+"
를 초과하여 레이즈할 수 없습니다.");
}
} else {
replier.reply("자연수만 입력해주세요.");
}
} else {
replier.reply("숫자만 입력해주세요.");
}
}
}

if (status==1 && isBet==false){
m=0;
beting=[];
for (var i=0; i<3*player.length; i++){
beting.push(player[i%player.length]);
}
for (var i=0; i<3; i++){
common.push(cards[cards.length-1]);
cards.pop();
}
for (var i=0;i<player.length;i++){
for (var j=0;j<common.length;j++){
cardlist[i].push(common[j]);
}
}
var ans="공통 카드 3장을 공개합니다.\n"+common;
replier.reply(sh(ans));
for (var i=0; i<player.length; i++){
var ans="현재 나의 카드\n"+cardlist[i]+"\n현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 배팅을 시작합니다.\n/체크, /폴드, /레이즈 (숫자) 로 배팅이 가능합니다.\n\n현재 콜:
"+(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m])])+ "개\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null, pot)-
pot[player.indexOf(beting[m])])+ "개\n\nPOT: "+ money+"개\n\n"+pc.trim());
isBet=true;
}

if (status>=2 && status<=3 && isBet==false){
m=0;
if (status==3){x="마지막 ";
common.push(cards[cards.length-1]);
}
}

```

```

common.push(cards[cards.length-1]);
cards.pop();
for (var j=0;j<player.length;j++){
cardlist[j].push(common[status+1]);
}
var ans=x+"추가 공통 카드 1장을 공개합니다: "+common[status+1]+"\\n공통 카드: "+common;
replier.reply(sh(ans));
for (var i=0; i<player.length; i++){
var ans="현재 나의 카드\\n"+cardlist[i]+"\\n현재 등급: "+outgrade(grade(cardlist[i])[0]);
replier.reply(player[i],sh(ans));
}
replier.reply(beting[m]+"님부터 "+x+"배팅을 시작합니다.\\n/체크, /폴드, /레이즈 (숫자) 로 배팅이 가능합니다.\\n\\n현재 콜: "+(Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m])))+"개\\n레이즈 최대치: "+(2*Math.max.apply(null,pot)-pot[player.indexOf(beting[m])))+"개\\n\\nPOT: "+money+"개\\n\\n"+pc.trim());
isBet=true;
}

if (status==4 && isBet==false){
var gl=[];
var gradelist=[];
var gradelist2=[];
var ult="공통 카드: "+common+"\\n\\n핸드 카드를 공개합니다.";
var Res="";
replier.reply("마지막 배팅이 종료되었습니다.");
for (var i=0; i<player.length; i++){
var gg=player[i]+": "+outgrade(grade(cardlist[i])[0])+"\\n";
Res=Res+gg;
gg=player[i]+": "+cardlist[i][0]+" , "+cardlist[i][1];
ult=ult+"\\n"+gg;
}
for (var i=0;i<player.length;i++){
gl.push(grade(cardlist[i]));
gradelist.push(grade(cardlist[i]));
gradelist2.push(grade(cardlist[i])[0][0]);
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}

if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){
gradelist2[i]=gradelist[i][0][1];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){

```

```

gradelist2[i]=gradelist[i][1];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
if (gradelist.length!=1){
for (var i=0;i<gradelist.length;i++){
gradelist2[i]=gradelist[i][2];
}
for (var i=0;i<gradelist2.length;i++){
if (gradelist2[i]!=Math.max.apply(null, gradelist2)){
gradelist2.splice(i, 1);
gradelist.splice(i, 1);
}
}
}
var winner=player[gl.map((s,i) => s.toSource() != gradelist[0].toSource() ? false : i).filter(s => s != false)[0]];
replier.reply(sh(ult));
replier.reply(sh(Res.trim()));
chips[player2.indexOf(winner)]+=money
pc="현재 칩 보유량";
for (var k=0; k<=player2.length-1;k++){
pc=pc+"\n"+player2[k]+": "+chips[k]+"개";
}
replier.reply("승리자는 "+winner+"님입니다!\n\n"+pc);

if (nagagi.length!=0){
for (i=0;i<nagagi.length;i++){
player2.splice(player2.indexOf(nagagi[i]),1);
chips.splice(player2.indexOf(nagagi[i]),1);
}
replier.reply(nagagi+"님이 나가셨습니다.\n남은 참가자: "+player2);
}
cards=["s 14", "s 2", "s 3", "s 4", "s 5", "s 6", "s 7", "s 8", "s 9", "s 10", "s 11", "s 12", "s 13", "d 14", "d 2", "d 3", "d 4", "d 5", "d 6", "d 7", "d 8", "d 9", "d 10", "d 11", "d 12", "d 13", "h 14", "h 2", "h 3", "h 4", "h 5", "h 6", "h 7", "h 8", "h 9", "h 10", "h 11", "h 12", "h 13", "c 14", "c 2", "c 3", "c 4", "c 5", "c 6", "c 7", "c 8", "c 9", "c 10", "c 11", "c 12", "c 13"];
Gstart=false;
coin=[];
player=[];
pot=[];
pot2=[];
cardlist=[];
player2.unshift(player2[player2.length-1]);
chips.unshift(chips[chips.length-1]);
player2.pop();
chips.pop();
for ( var i=0; i<=player2.length-1;i++){
coin.push(chips[i]);
player.push(player2[i]);
}
money=0;

```

```

money=u;
for(var j=0; j<=player.length-1; j++){
    pot.push(0);
    pot2.push(0);
    cardlist.push([]);
}
beting=[];
call=0;
m=0;
isBet=false;
status=0;
common=[];
x="";
isFirstgame=false;
nagagi=[];
replier.reply("새로운 참가자가 저에게 랜덤으로 '/포커 참가'를 보내주시면 참가 처리됩니다.\n\n '/포커 시작'을 입력하시
면 게임을 이어하실 수 있습니다.");
}

if (msg=="/나가기" && player2.indexOf(sender)!=-1 && nagagi.indexOf(sender)==-1){
    if (Gstart==true){
        nagagi.push(sender);
        replier.reply(R, sender+"님의 나가가 예약되었습니다. 한 게임이 끝날 시 자동으로 나가집니다.");
    } else {
        player.splice(player.indexOf(sender),1);
        player2.splice(player.indexOf(sender),1);
        replier.reply(R, sender+"님이 나가셨습니다.\n\n 남은 참가자: "+player2);
    }
}

if (msg=="/나가기취소" && player2.indexOf(sender)!=-1 && nagagi.indexOf(sender)!=-1){
    nagagi.splice(nagagi.indexOf(sender),1);
    replier.reply(R, sender+"님 나가기 예약 취소");
}

if (Gstart==true && player2.length==1){
    replier.reply("참가자가 1명밖에 남지 않아 게임이 자동 종료됩니다.");
    Api.compile("포커.js");
}

if (msg=="/포커 종료" && player2.indexOf(sender)!=-1){
    turnoff=true;
    onoff.push(sender);
    replier.reply("/찬성 으로 종료 찬성이 가능합니다. 5초 이내 과반수 이상 찬성 시 게임이 종료됩니다.");
    java.lang.Thread.sleep(5000);
    if (onoff.length>=player2.length/2){
        replier.reply(onoff.length+"명의 찬성으로 게임이 종료됩니다.");
        Api.compile("포커.js");
    } else {
        replier.reply("과반수가 넘지 않아 게임이 계속 진행됩니다.");
        onoff=[];
        turnoff=false;
    }
}

```

```

if (turnoff=true && onoff.indexOf(sender)==-1 && msg=="/찬성"){
onoff.push(sender);
replier.reply(sender+"님 찬성");
}

}

```



seori님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 6

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



AlphaDo
이제 슬슬 파일로 올리심이 어떠신지...
2020.01.23. 23:11 답글쓰기



seori 작성자
이때까지 쪽 파일로도 올렸어요 ㅋㅋ 이번 게시글만 폰에서 복붙해서 작성
2020.01.23. 23:12 답글쓰기



AlphaDo
seori 온리파일
2020.01.23. 23:49 답글쓰기



seori 작성자
AlphaDo ㅇㅎ 넵
그게 나으려나요?
2020.01.23. 23:50 답글쓰기



AlphaDo
seori 몰라여 히히
2020.01.23. 23:50 답글쓰기



seori 작성자
AlphaDo —3—
2020.01.23. 23:51 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



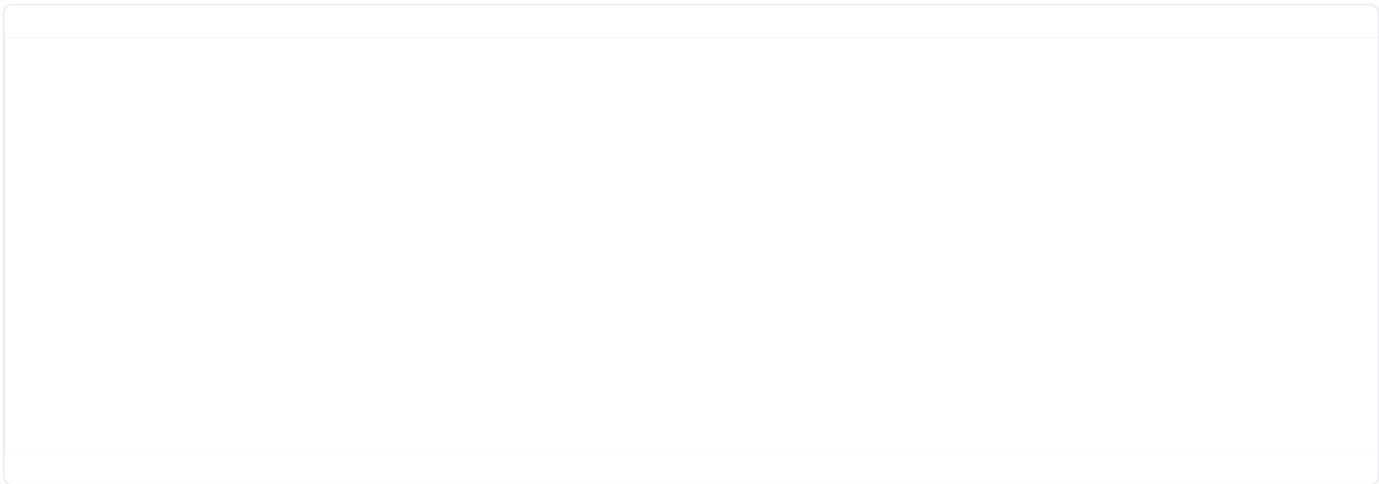
등록

✎ 글쓰기

답글

목록

▲ TOP



'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

우박 피하기 게임 [3]	알랑뽕까	2020.01.26.
끝말잇기 능력자 만들다가 [5]	구름	2020.01.24.
(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.4 by seori [6]	seori	2020.01.23.
(공유) 포커[텍사스 홀덤] v1.3 by seori [5]	seori	2020.01.23.
심심해서 만든 욕감지,인사봇 [5]	줄러	2020.01.23.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

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

채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ

틱택토 (Player vs Bot)

틱택토 (Player vs Player)

링크를 포함한 글 홍보시 링크 분석(?)하기

함수를 입력받아 그래프 그리기

Steve28

2 4

1 2 3 4 5

자바스크립트

도유니

0 10

간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공 하는 카톡봇앱 개발 예정

성빈

1 16

글자의 개수가 넘어가면 자르기 질문

흑까마귀

0 5