

| RPG 소스 강좌 | >

RPG를 쉽게 만들자! 7. 대화



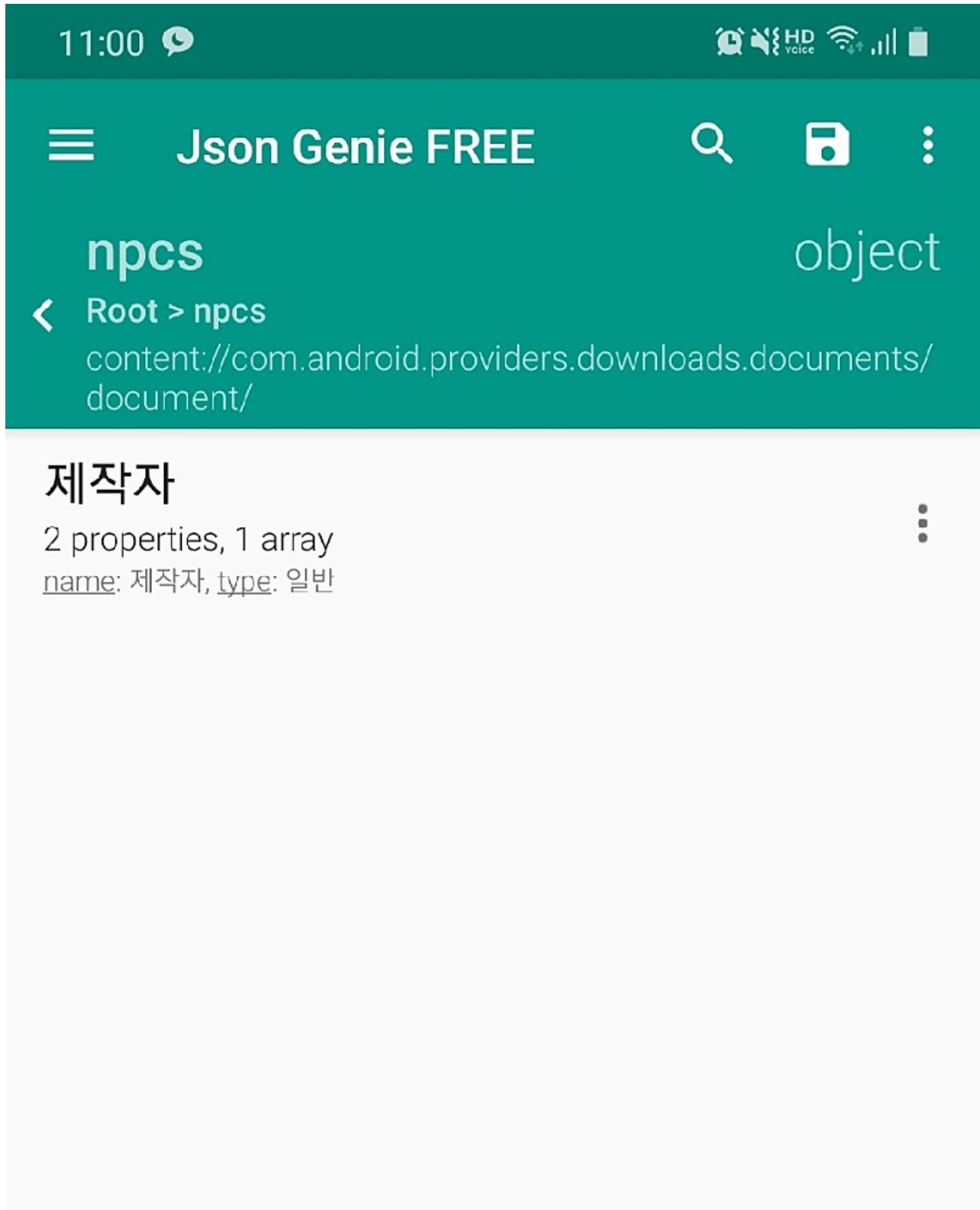
릭s봇 챗봇 마스터 🏆 1:1 채팅

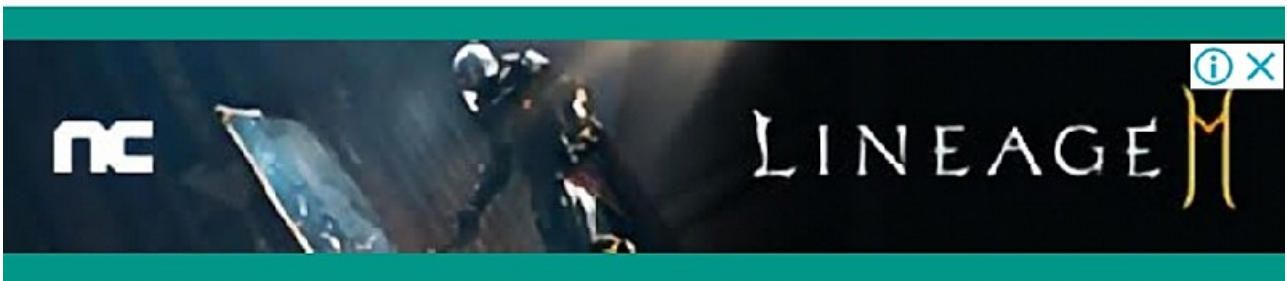
2020.05.01. 11:05 조회 172

💬 댓글 0 URL 복사 ⋮

📁 첨부파일 1

일단 맵 json 파일이 필요해요. 첨부해 놓겠습니다.
그러면 안에





11:00



Json Genie FREE



제작자

object

< Root > npcs > 제작자

content://com.android.providers.downloads.documents/
document/

message

안녕! 키우기 게임에 온걸 환영해!, 난 제작자야!, 너는 이곳에서 노가다를
해야할거야!



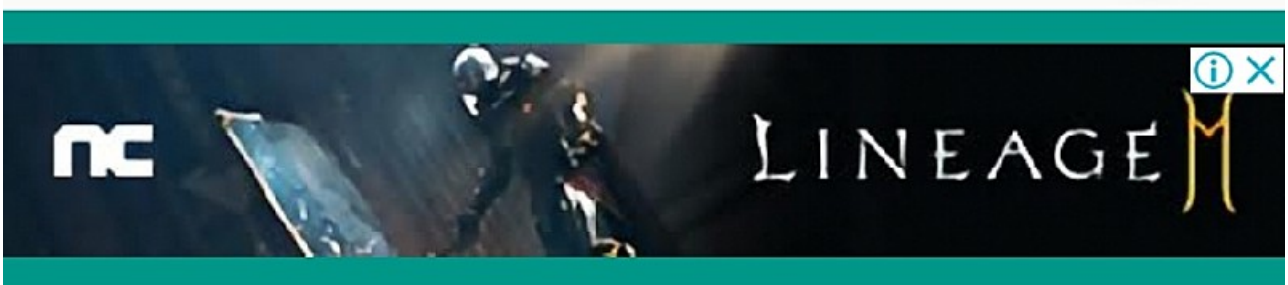
name



제작자

type

일반



이런게 있을 거예요. 이걸 이용해 쓸겁니다.

저번에 보신 맵정보를 이용한 겁니다.

```
if(msg.indexOf("%말걸기 ")!=-1){
```

```
try{
```

```
var npccode=msg.substr(5);
```

npc를 부르기 위한 코드

```
mydata = JSON.parse(FileStream.read("/sdcard/키우기/" + sender + ".json"));
내 데이터를 불러온 후
mapData = JSON.parse(FileStream.read("/sdcard/키우기/Maps/" + mydata.place + ".json"));
내가 있는 곳의 데이터를 가져오고
if(mapData["npcList"][npccode]!==undefined){
만약 맵의 npc가 존재 하는 경우
var npcname=mapData["npcList"][npccode];
npc의 이름을 불러오고
var npcnum=Math.floor(Math.random()*mapData["npcs"][npcname]["message"].length);
npc의 대화 중 1개를 꺼내온 후
var mass=mapData["npcs"][npcname]["message"][npcnum];
replier.reply(npcname+" : "+mass);
그냥 출력 하면 됩니다
}
else if(mapData["npcList"][npccode]==undefined){
만약 npc가 없을 경우 없다고 출력합니다
replier.reply("npc가 없습니다");
}
}
catch(e){
}
}
이렇게 하여 npc들과 대화할 수 있습니다.
```



력s봇님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 0

🔗 공유 | 신고

댓글

댓글알림 ☐

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

✎ 글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| RPG 소스 강좌 |' 게시판 글



이 게시판 새글 구독하기 ☐

강좌 연기 [5]

럭s봇 2020.05.13.

RPG를 쉽게 만들자! 8. 이동 [2]

럭s봇 2020.05.03.

RPG를 쉽게 만들자! 7. 대화  

럭s봇 2020.05.01.

RPG를 쉽게 만들자! 6. 환생 [2]

럭s봇 2020.04.29.

RPG를 쉽게 만들자! 5. 레벨업 [5]

럭s봇 2020.04.27.

1 2

전체보기

이 카페 인기글

요즘 나타나는 새로운 홍보 수법 중 하나가

Dark Tornado

0 7

안녕하세요

KHP

0 6

[치***, 한**] 님 강제 탈퇴

AlphaDo

1 2

메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

자바스크립트

581

도유니
♡0 💬10

함수를 입력받아 그래프 그리기

Steve28

♡ 2 💬 4

```
Error(재팅수(LTEC  
Error: "FS" is not  
E O)#14) at  
E O):14 (respons
```

채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ

자⁰⁷⁰동^(...)학³³습³³ 못 특정 말만 무시하기?

0 33

0 4

년 이

[학습] 모니카는 여기에 잘 있음

연이 | | | | | | | | | | | | | | | |

[카카오톡 봇] 양산형 자동학습 봇 소스 공유

1 2 3 4 5