

[| 소스 질문 | >](#)

## RPG만드는중.. 질문드립니다.



지바스 1:1 채팅

2020.02.03. 10:51 조회 192

댓글 6 URL 복사 ⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)  
=> 메신저봇

질문할 소스

=>

FS = FileStream

path = "/sdcard/rpg/유저정보"

Lw = "Wu200b".repeat(500)

Ll = "□".repeat(50)

데미지 = {"공격":100, "강력한 공격":150, "부지화":124, "떠오르는 염천":142, "성염의 물결":177, "염호":200, "연옥":231, "벽력일섬":400, "이나다마":88, "취문성뢰":62, "열계뢰":133, "전광뢰광":155, "물방아":178, "비틀린 소용돌이":217, "용소":236, "들이치는 파도":311, "생생유전":320}

기력 = {"공격":-2, "강력한 공격":2, "부지화":3, "떠오르는 염천":4, "성염의 물결":5, "염호":6, "연옥":7, "벽력일섬":15, "이나다마":-3, "취문성뢰":-4, "열계뢰":4, "전광뢰광":5, "물방아":1, "비틀린 소용돌이":2, "용소":3, "들이치는 파도":4, "생생유전":5}

isUser = (json, user) => Object.keys(json).indexOf(user)!=-1

addGold = (json, user, Gold) => json[user]["Gold"] += Gold

```
response = (room, msg, sender, _, replier) => {
  if(room.indexOf("■") != -1) {
```

```
    if (!FS.read(path)) FS.write(path, "{}");
```

```
//-----
```

```
json = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
json[sender] || (json[sender] = {})
```

```
json[sender]["Gold"] || (json[sender]["Gold"] = 0)
```

```
json[sender]["count"] || (json[sender]["count"] = 0)
```

```
json[sender]["recent"] || (json[sender]["recent"] = "0.0")
```

```
json[sender]["weapon"] || (json[sender]["weapon"] = "기본")
```

```
json[sender]["wd"] || (json[sender]["wd"] = 3)
```

```
json[sender]["power"] || (json[sender]["power"] = 0)
```

```
json[sender]["pd"] || (json[sender]["pd"] = 1)
```

```
json[sender]["class"] || (json[sender]["class"] = "모험가")
```

```
json[sender]["hpmx"] || (json[sender]["hpmx"] = 100)
```

```

json[sender]["hp"] || (json[sender]["hp"] = 100)
json[sender]["mpmax"] || (json[sender]["mpmax"] = 1)
json[sender]["mp"] || (json[sender]["mp"] = 1)
json[sender]["damage"] || (json[sender]["damage"] = 1)
json[sender]["cb"] || (json[sender]["cb"] = 1)
json[sender]["combat"] || (json[sender]["combat"] = "휴식")
json[sender]["skill1"] || (json[sender]["skill1"] = "공격")
json[sender]["skill2"] || (json[sender]["skill2"] = "공격")
json[sender]["skill3"] || (json[sender]["skill3"] = "공격")
json[sender]["skill4"] || (json[sender]["skill4"] = "공격")
json[sender]["critical"] || (json[sender]["critical"] = 10)
json[sender]["cd"] || (json[sender]["cd"] = 1.5)

```

```

FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))

```

```

//-----

```

```

//-----

```

```

json = JSON.parse(FS.read(path))

```

```

if(json[sender]["weapon"] == "기본") json[sender]["wd"] = 3
if(json[sender]["weapon"] == "희귀") json[sender]["wd"] = 5
if(json[sender]["weapon"] == "레어") json[sender]["wd"] = 7
if(json[sender]["weapon"] == "전설") json[sender]["wd"] = 9

```

```

if(json[sender]["power"] < 0) json[sender]["power"] = 0

```

```

if(json[sender]["power"] == 0) json[sender]["pd"] = 1
if(json[sender]["power"] == 1) json[sender]["pd"] = 1.10
if(json[sender]["power"] == 2) json[sender]["pd"] = 1.20
if(json[sender]["power"] == 3) json[sender]["pd"] = 1.30
if(json[sender]["power"] == 4) json[sender]["pd"] = 1.50
if(json[sender]["power"] == 5) json[sender]["pd"] = 1.70
if(json[sender]["power"] == 6) json[sender]["pd"] = 2.00
if(json[sender]["power"] == 7) json[sender]["pd"] = 2.30
if(json[sender]["power"] == 8) json[sender]["pd"] = 2.60
if(json[sender]["power"] == 9) json[sender]["pd"] = 3.00
if(json[sender]["power"] == 10) json[sender]["pd"] = 3.50
if(json[sender]["power"] == 11) json[sender]["pd"] = 4.00
if(json[sender]["power"] == 12) json[sender]["pd"] = 4.50
if(json[sender]["power"] == 13) json[sender]["pd"] = 5.00
if(json[sender]["power"] == 14) json[sender]["pd"] = 5.50

```

```

if(json[sender]["power"] > 14) json[sender]["power"] = 14

```

```

if(json[sender]["class"] == "모험가") json[sender]["hpmax"] = 150, json[sender]["cb"] = 1,
json[sender]["mpmax"] = 1, json[sender]["critical"] = 10, json[sender]["cd"] = 1.5

```

```

if(json[sender]["class"] == "물") json[sender]["hpmax"] = 300, json[sender]["cb"] = 1,
json[sender]["mpmax"] = 10, json[sender]["critical"] = 10, json[sender]["cd"] = 1.5
if(json[sender]["class"] == "화염") json[sender]["hpmax"] = 250, json[sender]["cb"] = 1.3,
json[sender]["mpmax"] = 10, json[sender]["critical"] = 10, json[sender]["cd"] = 1.5
if(json[sender]["class"] == "번개") json[sender]["hpmax"] = 200, json[sender]["cb"] = 1,
json[sender]["mpmax"] = 20, json[sender]["critical"] = 30, json[sender]["cd"] = 2.0

```

```

if(json[sender]["hpmax"] < json[sender]["hp"]) json[sender]["hp"] = json[sender]["hpmax"]
if(json[sender]["mpmax"] < json[sender]["mp"]) json[sender]["mp"] = json[sender]["mpmax"]

```

```

if(기력[json[sender]["skill1"]] > json[sender]["mp"]) json[sender]["skill1"] = "공격"
if(기력[json[sender]["skill2"]] > json[sender]["mp"]) json[sender]["skill2"] = "공격"
if(기력[json[sender]["skill3"]] > json[sender]["mp"]) json[sender]["skill3"] = "공격"
if(기력[json[sender]["skill4"]] > json[sender]["mp"]) json[sender]["skill4"] = "공격"

```

```

FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))

```

```

//-----

```

```

if (msg == "!출석") {

```

```

    json = JSON.parse(FS.read(path))
    day = new Date();
    nowDate = (day.getMonth()+1)+"."+day.getDate()

```

```

    if (json[sender]["recent"] != nowDate) {

```

```

        json[sender]["count"]++
        json[sender]["recent"] = nowDate
        addGold(json, sender, 100)
        FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
        replier.reply("• "+sender+" 님 "+nowDate.replace(".", "월 ")+ "일 출석 완료!Wn출석 보상으로 100 Gold를 획득했습니다.")

```

```

    } else replier.reply("• 이미 오늘 출석을 하셨습니다!")

```

```

}

```

```

if (msg.replace(/ /g, "") == "!내정보") {

```

```

    json = JSON.parse(FS.read(path))[sender]
    Gold = json["Gold"]
    count = json["count"]
    recent = json["recent"]!="0.0"? "없음":json["recent"].replace(".", "월 ")+ "일"
    weapon = json["weapon"]
    power = json["power"]
    hpmax = json["hpmax"]
    mpmax = json["mpmax"]
    damage = json["damage"]

```

```

    damage = json["damage"]
    wd = json["wd"]
    hp = json["hp"]
    mp = json["mp"]
    pd = json["pd"]
    cb = json["cb"]
    combat = json["combat"]
    s1 = json["skill1"]
    s2 = json["skill2"]
    s3 = json["skill3"]
    s4 = json["skill4"]
    critical = json["critical"]+"%"
    cd = (json["cd"])*100+"%"
    result = "• "+sender+" 님의 정보\n"+LI+"\n"+
    "호흡 : "+json["class"]+"\n"+
    "Gold : "+Gold+"\n"+
    "장착 무기 : "+power+"강 "+weapon+"\n"+
    "상태 : "+combat+
    "\n"+LI+"\n"+Lw+"\n"+
    "스테이터스"+ "\n\n"+
    "체력 : "+hp+"/"+hpmax+"\n"+
    "기력 : "+mp+"/"+mpmax+"\n"+
    "공격력 : "+(((damage+wd)*cb)*pd)+"\n"+
    "치명타확률 : "+critical+"\n"+
    "치명타데미지 : "+cd+"\n\n"+
    "스킬구성\n"+
    "1 : "+s1+"\n"+
    "2 : "+s2+"\n"+
    "3 : "+s3+"\n"+
    "4 : "+s4+"\n"
    replier.reply(result)

}

if (msg == "!강화") {

    json = JSON.parse(FS.read(path))

    if (json[sender]["Gold"] >= 50) {
        json[sender]["Gold"] -= 50
        확률 = Math.floor(Math.random()*100 + 1)
        if(확률 >= 50) {
            json[sender]["power"] += 1
            replier.reply("강화 성공\n현재 강화수치 : "+json[sender]["power"]+"강")
            FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
        } else if(확률 < 50) {
            json[sender]["power"] -= Math.floor(Math.random()*3 + 1)
            replier.reply("강화 실패\n현재 강화수치 : "+json[sender]["power"]+"강")
            FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
        }
    }
}

```

```

}
} else {
replier. reply("Gold가 부족합니다.")
}
}

//-----

if(msg.indexOf("!등급 ") == 0&&(msg.substr(4) == "기본" ||msg.substr(4) == "희귀"
||msg.substr(4) == "레어" ||msg.substr(4) == "전설")) {

json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["weapon"] = msg.substr(4)
replier. reply("무기 등급 변경 : "+msg.substr(4))

FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
}

if(msg.indexOf("!수치 ") == 0) {

json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["power"] = msg.substr(4)
replier. reply("강화 수치 변경 : "+msg.substr(4))

FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
}

if(msg.indexOf("!전직 ") == 0 && (msg.substr(4) == "화염" || msg.substr(4) == "물" ||
msg.substr(4) == "번개" || msg.substr(4) == "모험가" )) {

json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["class"] = msg.substr(4)
replier. reply("직업 변경 : "+msg.substr(4))
json[sender]["skill1"] = "공격"
json[sender]["skill2"] = "공격"
json[sender]["skill3"] = "공격"
json[sender]["skill4"] = "공격"
json[sender]["hp"] += 99999
json[sender]["mp"] += 99999

FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
}

if(msg == "!회복"&&json[sender]["combat"]=="휴식") {

json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["hp"] += 99999
json[sender]["mp"] += 99999
replier. reply("체력과 기력이 모두 회복되었습니다")
}

```

```
replier.reply("해제된 전투가 없습니다. 해제되었습니다.");
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
}
```

```
if(msg == "!회복"&&json[sender]["combat"]!="휴식") {
```

```
replier.reply("휴식상태에서만 사용가능합니다.\n(!이동 마을)")
```

```
}
```

```
if(msg == "!이동 마을") {
```

```
if(json[sender]["combat"]!="휴식") {
```

```
json = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
json[sender]["combat"] = "휴식"
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
replier.reply("마을로 이동합니다..")
```

```
} else if(json[sender]["combat"]=="휴식") {
```

```
replier.reply("이미 마을입니다.")
```

```
}
```

```
}
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
if(msg == "!전투풀기"&&json[sender]["combat"]!="휴식") {
```

```
json = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
json[sender]["combat"] = "휴식"
```

```
replier.reply("모든 전투가 해제되며 강제적으로 휴식상태로 전환됩니다.")
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
} else if(msg == "!전투풀기"&&json[sender]["combat"]=="휴식") {
```

```
replier.reply("이미 휴식상태입니다..")
```

```
}
```

```
//-----
```

```
if(msg == "!스킬설정" && json[sender]["class"] == "화염") {
```

```
스킬목록 = "스킬목록\n1. 공격\n2. 부지화\n3. 떠오르는 염천\n4. 성염의 물결\n5. 염호\n6. 연옥\n\n"
```

```
replier.reply(스킬목록+"아래와 같이 입력시 스킬이 설정됩니다.\n\n예시는 아래\n"+LI+"!\n스킬설정\n1\n1\n3\n1\n\n"+LI)
```

```
}
```

```
if(msg.indexOf("!스킬설정\n")==0 && json[sender]["class"] == "화염") {
```

```
try{
```

```
var list = {"1":"공격", "2":"부지화", "3":"떠오르는 염천", "4":"성염의 물결", "5":"염호", "6":"연옥"}
```

```
msg = msg.split("\n")
```

```
스킬1 = "1. "+list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")+"\n"
```

```
스킬2 = "2. "+list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")+"\n"
```

```

스킬3 = "3. "+list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")+`Wn`
스킬4 = "4. "+list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
result = 스킬1+스킬2+스킬3+스킬4
replier. reply("아래와 같이 스킬설정 되었습니다.Wn"+result)
json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["skill1"] = list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill2"] = list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill3"] = list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill4"] = list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
} catch(e) {
replier. reply("잘못된 입력")
}
}

if(msg == "!스킬설정" && json[sender]["class"] == "물") {
스킬목록 = "스킬목록Wn1. 공격Wn2. 물방아Wn3. 비틀린 소용돌이Wn4. 용소Wn5. 들이치는 파도Wn6. 생
생유전WnWn"
replier. reply(스킬목록+"아래와 같이 입력시 스킬이 설정됩니다.WnWn예시는 아래Wn"+LI+"Wn!스킬설
정Wn1Wn1Wn3Wn1Wn"+LI)

}

if(msg.indexOf("!스킬설정Wn")==0 && json[sender]["class"] == "물") {
try{
var list = {"1":"공격", "2":"물방아", "3":"비틀린 소용돌이", "4":"용소", "5":"들이치는 파도", "6":"생생
유전"}
msg = msg.split("Wn")
스킬1 = "1. "+list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")+`Wn`
스킬2 = "2. "+list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")+`Wn`
스킬3 = "3. "+list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")+`Wn`
스킬4 = "4. "+list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
result = 스킬1+스킬2+스킬3+스킬4
replier. reply("아래와 같이 스킬설정 되었습니다.Wn"+result)
json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["skill1"] = list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill2"] = list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill3"] = list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")
json[sender]["skill4"] = list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
} catch(e) {
replier. reply("잘못된 입력")
}
}

if(msg == "!스킬설정" && json[sender]["class"] == "번개") {
스킬목록 = "스킬목록Wn1. 공격Wn2. 벽력일섬Wn3. 이나다마Wn4. 취문성뢰Wn5. 열계뢰Wn6. 전광뢰광
WnWn"

```

www

```
replier.reply(스킬목록+"아래와 같이 입력시 스킬이 설정됩니다.WnWn예시는 아래Wn"+LI+"Wn!스킬설정Wn1Wn1Wn3Wn1Wn"+LI)
```

```
}
```

```
if(msg.indexOf("!스킬설정Wn")==0 && json[sender]["class"] == "번개") {
```

```
try{
```

```
var list = {"1":"공격", "2":"벽력일섬", "3":"이나다마", "4":"취문성뢰", "5":"열계뢰", "6":"전광뢰광"}
```

```
msg = msg.split("Wn")
```

```
스킬1 = "1. "+list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬2 = "2. "+list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬3 = "3. "+list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬4 = "4. "+list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
result = 스킬1+스킬2+스킬3+스킬4
```

```
replier.reply("아래와 같이 스킬설정 되었습니다.Wn"+result)
```

```
json = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
json[sender]["skill1"] = list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill2"] = list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill3"] = list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill4"] = list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
} catch(e) {
```

```
replier.reply("잘못된 입력")
```

```
}
```

```
}
```

```
if(msg == "!스킬설정" && json[sender]["class"] == "모험가") {
```

```
스킬목록 = "스킬목록Wn1. 공격Wn2. 공격Wn3. 강력한 공격Wn4. 강력한 공격WnWn"
```

```
replier.reply(스킬목록+"아래와 같이 입력시 스킬이 설정됩니다.WnWn예시는 아래Wn"+LI+"Wn!스킬설정Wn1Wn1Wn3Wn1Wn"+LI)
```

```
}
```

```
if(msg.indexOf("!스킬설정Wn")==0 && json[sender]["class"] == "모험가") {
```

```
try{
```

```
var list = {"1":"공격", "2":"공격", "3":"강력한 공격", "4":"강력한 공격"}
```

```
msg = msg.split("Wn")
```

```
스킬1 = "1. "+list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬2 = "2. "+list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬3 = "3. "+list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")+ "Wn"
```

```
스킬4 = "4. "+list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
result = 스킬1+스킬2+스킬3+스킬4
```

```
replier.reply("아래와 같이 스킬설정 되었습니다.Wn"+result)
```

```
json = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
json[sender]["skill1"] = list[msg[1]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill2"] = list[msg[2]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill3"] = list[msg[3]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
json[sender]["skill4"] = list[msg[4]].replace(/undefined/g, "공격")
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```



```

} catch(e) {
replier. reply("잘못된 입력")
}
}

```

```

//-----

```

```

//-----

```

```

if(msg == "!이동 훈련장") {
if(json[sender]["combat"]!="훈련장") {
json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["combat"] = "훈련장"
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
replier. reply("훈련장으로 이동하였습니다.")
}else if(json[sender]["combat"]=="훈련장") {
replier. reply("이미 훈련장입니다.")
}
}

```

```

if(msg.indexOf("!공격") == 0 && json[sender]["combat"]=="훈련장") {
차례 = 1
json = JSON.parse(FS.read(path))
기본데미지 = json[sender]["damage"]
무기데미지 = json[sender]["wd"]
강화증뎀 = json[sender]["pd"]
호흡보너스 = json[sender]["cb"]
스텝데미지 = (((기본데미지+무기데미지)*호흡보너스)*강화증뎀)
플레이어스킬1 = json[sender]["skill1"]
플레이어스킬2 = json[sender]["skill2"]
플레이어스킬3 = json[sender]["skill3"]
플레이어스킬4 = json[sender]["skill4"]
플레이어기력 = json[sender]["mp"]
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
try {
if(차례 == 1) {

크리피해 = 1
크리확률 = ((Math.random()*99 + 1) - json[sender]["critical"])
if(크리확률<0) {
크리피해 = json[sender]["cd"]
} else {
크리피해 = 1
}

if(플레이어기력 >= 기력[플레이어스킬1]) {
최종데미지 = 스텝데미지*(데미지[플레이어스킬1]/100)*크리피해
플레이어기력 = 기력[플레이어스킬1]
}
}
}

```

```

클레이어기력 -= 기력[클레이어스킬1]
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
결과 = sender+"님의 훈련결과\n"+"사용스킬 : "+플레이어스킬1+"\n데미지 : "+최종데미지.toFixed(2)+"\n남은 기력 : "+플레이어기력+"(사용 : "+기력[플레이어스킬1]+")"
replier. reply(결과)
} else {
replier. reply("기력이 부족합니다.\n현재기력 : "+플레이어기력+"\n필요기력 : "+기력[플레이어스킬1])
}
최종데미지1턴 = 최종데미지
결과1턴 = 결과
차례++
java.lang.Thread.sleep(1000)
}

if(차례 == 2) {

크리피해 = 1
크리확률 = ((Math.random()*99 + 1) - json[sender]["critical"])
if(크리확률<0) {
크리피해 = json[sender]["cd"]
} else {
크리피해 = 1
}

if(플레이어기력 >= 기력[플레이어스킬2]) {
최종데미지 = 스탯데미지*(데미지[플레이어스킬2]/100)*크리피해
플레이어기력 -= 기력[플레이어스킬2]
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
결과 = sender+"님의 훈련결과\n"+"사용스킬 : "+플레이어스킬2+"\n데미지 : "+최종데미지.toFixed(2)+"\n남은 기력 : "+플레이어기력+"(사용 : "+기력[플레이어스킬2]+")"
replier. reply(결과)
} else {
replier. reply("기력이 부족합니다.\n현재기력 : "+플레이어기력+"\n필요기력 : "+기력[플레이어스킬2])
}
최종데미지2턴 = 최종데미지
결과2턴 = 결과
차례++
java.lang.Thread.sleep(1000)
}

if(차례 == 3) {

크리피해 = 1
크리확률 = ((Math.random()*99 + 1) - json[sender]["critical"])
if(크리확률<0) {
크리피해 = json[sender]["cd"]
} else {

```

```
크리피해 = 1
```

```
}
```

```
if(플레이어기력 >= 기력[플레이어스킬3]) {
```

```
최종데미지 = 스탯데미지*(데미지[플레이어스킬3]/100)*크리피해
```

```
플레이어기력 -= 기력[플레이어스킬3]
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
결과 = sender+"님의 훈련결과\n"+"사용스킬 : "+플레이어스킬3+"\n데미지 : "+최종데미지.toFixed(2)+"\n남은 기력 : "+플레이어기력+"(사용 : "+기력[플레이어스킬3]+")"
```

```
replier. reply(결과)
```

```
} else {
```

```
replier. reply("기력이 부족합니다.\n현재기력 : "+플레이어기력+"\n필요기력 : "+기력[플레이어스킬3])
```

```
}
```

```
최종데미지3턴 = 최종데미지
```

```
결과3턴 = 결과
```

```
차례++
```

```
java.lang.Thread.sleep(1000)
```

```
}
```

```
if(차례 == 4) {
```

```
크리피해 = 1
```

```
크리확률 = ((Math.random()*99 + 1) - json[sender]["critical"])
```

```
if(크리확률<0) {
```

```
크리피해 = json[sender]["cd"]
```

```
} else {
```

```
크리피해 = 1
```

```
}
```

```
if(플레이어기력 >= 기력[플레이어스킬4]) {
```

```
최종데미지 = 스탯데미지*(데미지[플레이어스킬4]/100)*크리피해
```

```
플레이어기력 -= 기력[플레이어스킬4]
```

```
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
```

```
결과 = sender+"님의 훈련결과\n"+"사용스킬 : "+플레이어스킬4+"\n데미지 : "+최종데미지.toFixed(2)+"\n남은 기력 : "+플레이어기력+"(사용 : "+기력[플레이어스킬4]+")"
```

```
replier. reply(결과)
```

```
} else {
```

```
replier. reply("기력이 부족합니다.\n현재기력 : "+플레이어기력+"\n필요기력 : "+기력[플레이어스킬4])
```

```
}
```

```
최종데미지4턴 = 최종데미지
```

```
결과4턴 = 결과
```

```
차례++
```

```
java.lang.Thread.sleep(1000)
```

```
}
```

```
if(차례 == 5) {
```

```

중합데미지 = "훈련대상 : "+sender+"Wn중합 데미지 : "+(최종데미지1턴+최종데미지2턴+최종데미지3
턴+최종데미지4턴)+"Wn남은 기력 : "+플레이어기력+Lw+"WnWn"
중합 = "1턴Wn"+결과1턴 + "WnWn" + "2턴Wn"+결과2턴 + "WnWn" + "3턴Wn"+결과3턴 + "WnWn"
+"4턴Wn"+결과4턴
replier. reply(중합데미지+중합)
}

} catch(e) {
replier. reply(e)
}
}

//-----

일반도깨비 = {"이름":"일반도깨비", "체력":100, "기력":3, "공격력":20}
손도깨비 = {"이름":"손도깨비", "체력":1200, "기력":40, "공격력":35}

//-----

커맨드 = "[공격] [도망]WnWn공격 전 스킬변경 가능합니다."
플레이어 = null
if(msg == "!토벌 일반도깨비" && json[sender]["combat"] == "휴식") {
플레이어 = sender
json = JSON.parse(FS.read(path))
json[sender]["combat"] = "전투"
FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4))
대상 = msg.substr(3)
몬스터체력 = 대상["체력"]
몬스터기력 = 대상["기력"]
몬스터공격력 = 대상["공격력"]
대사 = "토벌대상이 나타났다.Wn"
정보 = "이름 : "+대상["이름"]+"Wn체력 : "+대상["체력"]+"Wn기력 : "+대상["기력"]+"Wn공격력 : "+대
상["공격력"]+"Wn"
replier. reply(대사+정보+커맨드)
}

if (msg == "공격" && 플레이어 == sender) {
json = JSON.parse(FS.read(path))
일턴 = sender+"의"+플레이어스킬1+"Wn"+
대상["이름"]+"에게 "+(스텝데미지*(데미지[플레이어스킬1]/100))+ "의 피해를 입혔다."+"Wn"+
대상["이름"]+"은 "+sender+"에게 "+(몬스터공격력*(데미지["공격"]/100))+ "의 피해!"
replier. reply(첫턴)
}

//-----

}
}

```

## 질문내용

=>

1. <!전직 클래스>를 할 시 활동상태(코드 상에선 json의 파일 "combat"이 활동상태입니다.)가 "휴식"으로 초기화 되고, <!이동 훈련장>을 할 시 전직클래스가 "모험가"로 바뀌어버리네요..

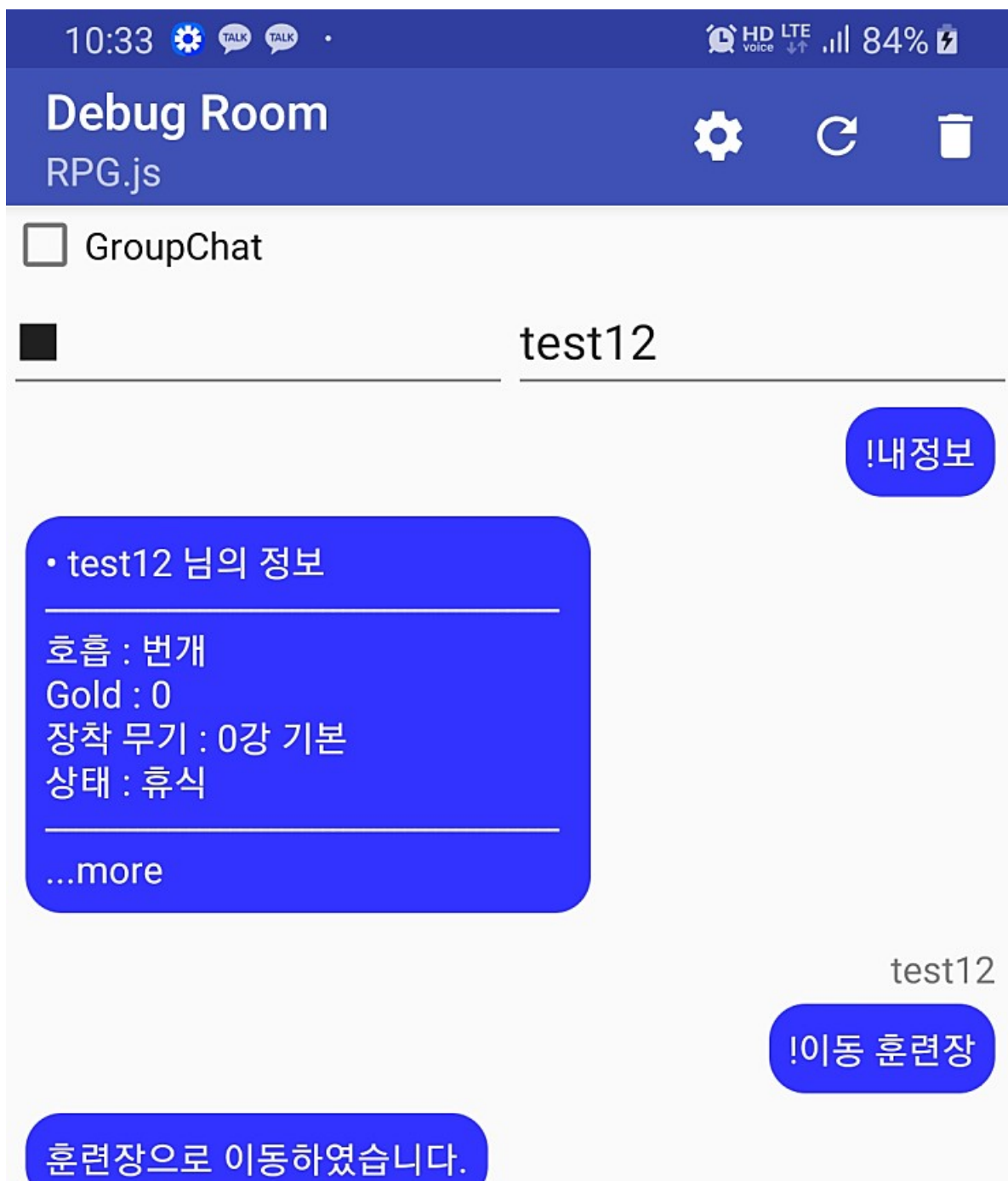
2. 도중에 ■가 포함된 방의 sender가 바뀌면 그전에 했던 자료가 초기화되버립니다...

위에 적은 내용 말고도 버그가 많은데 제일 심각한게 저 두개라 우선 급한불 부터 꺼보려고 질문글 올려봅니다.

주말내내 고민해봤는데 어떻게 해결해야할지 모르겠습니다. 도움받을 수 있을까요?

취소선이 포함된 코드는 작업도중인 코드여서 표시해렸습니다. 취소선 위 코드만 보면 될 것 같습니다.

-----20.02.03. 추가-----



test12

!내정보

• test12 님의 정보

호흡 : 모험가

Gold : 0

장착 무기 : 0강 기본

상태 : 훈련장

...more

Enter message

SEND



지바스님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 6

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



카톡우앙

너..무.. 길..어..요..

어떤 행위를 했는데 초기화가 된다면 그 부분만 올려주세요..

2020.02.03. 17:05 답글쓰기



지바스 작성자

글 수정했습니다.

<!전직 클래스>로 클래스를 바꾼 후 <!이동 훈련장>입력시 장소는 이동되지만 클래스가 초기화 되버리고

반대로 <!이동 훈련장>으로 장소 바꾼 후 <!전직 클래스>명령어 실행시 클래스는 변경되지만 장소가 휴식으로 변경되어버립니다..ㅠㅠ

2020.02.03. 20:29 답글쓰기



카톡우앙

지바스 한번 카톡으로 문제되는 명령어 다 해보시고 그거 캡처해주세요.  
그리고 지금 이 글처럼 다 올리지말고 문제 되는 부분만 소스 올려주세요.

2020.02.03. 20:45 답글쓰기



지바스 작성자



카톡우양 그냥 다 지우고 새로 만들었습니다.. 신경써주셨는데 김빠지게 해서 죄송합니다ㅜㅜ  
2020.02.03. 23:22 답글쓰기



KimLinux  
우와....저 사실 난독있습니다(?)  
2020.02.04. 00:58 답글쓰기



또기  
와...소스양이....  
2020.02.04. 11:25 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

## '소스 질문' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

이건 뭔 오류예요m [2]	김노애	2020.02.03.
코로나 검색기능? [2]	에너지봇	2020.02.03.
RPG만드는중.. 질문드립니다. [6]	지바스	2020.02.03.
놀이방에 한번 도입할려는데 소스좀 봐주세요~(감방소스) [11]	요시노	2020.02.03.
도미님 넌센스 질문입니다!- [3]	손사장	2020.02.02.

1 2 3

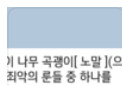
전체보기

## 이 카페 인기글



메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

SP청정  
♡0 ☹2



5000분의 1을 얻은 사람

봇초보입니당  
♡0 ☹2

공식 카카오톡 윙챗

Lunar  
♡0 ☹9



### 틱택토 (Player vs Bot)

간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공하는 카톡봇앱 개발 예정

성빈

♡ 1 💬 16



### 태양, 달 정보 구현 완료



[카카오톡 봇] 양산형 자동학습 봇 소스 공유

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

### 마녀사냥 금지

AlphaDo

♡ 3 💬 8

안녕하세요

○ □

♡ 0 💬 5