


| 일반 소스 공유 | >

# 묵찌빠 소스

 **utophii** 챗봇 하수 ★ 1:1 채팅

2019.10.25. 08:54 조회 307

💬 댓글 11 URL 복사 ⋮

## 공유할 소스 용도

=> 등업용 묵찌빠

## 소스 코드

=>

## JavaScript 버전

```
const scriptName = 'mukjippa.js';

var MUK = 0;
var JJl = 1;
var PPA = 2;
function mod(a, n) {
    return ((a % n) + n) % n;
}
// -1: 1st player wins
// 0: tie
// 1: 2nd player wins
function compare(p1, p2) {
    return mod(p1 - p2, 3);
}
function msgToMJP(msg) {
    if (msg === '바위' || msg === '묵')
        return 0;
    if (msg === '가위' || msg === '찌')
        return 1;
    if (msg === '보' || msg === '빠')
        return 2;
    return null;
}
function mjpToMJPMsg(mjp) {
    return ['묵', '찌', '빠'][mjp];
}
function mjpToRCPMsg(mjp) {
    return ['바위', '가위', '보'][mjp];
}
var Game = /** @class */ (function () {
    function Game(playerName, attacker) {
        this.playerName = playerName;
        this.attacker = attacker;
    }
    return Game;
})();
var games = [];
var response = function (room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB) {
    if (isGroupChat)
        return;
    if (msg === '%묵찌빠 시작') {
        if (games.some(function (game) { return game.playerName === sender; })) {
            replier.reply('이미 진행 중입니다.');
```

```

    replier.reply('가위바위보로 먼저 공격할 쪽을 정하겠습니다. 가위, 바위, 보 중 하나를 내주세요.');
```

```

    return;
}

if (!games.some(function (game) { return game.playerName === sender; }))
    return;
if (msg === '%목찌빠 기권') {
    games.splice(games.findIndex(function (game) { return game.playerName === sender; }), 1);
    replier.reply('ㄹㅇ');
}

var currentGame = games.find(function (game) { return game.playerName === sender; });
var playersPlay = msgToMJP(msg);
if (playersPlay === null) {
    replier.reply('?');
    return;
}

var botsPlay = Math.floor(Math.random() * 3);
if (currentGame.attacker === -1) {
    // Do the rock scissor paper
    replier.reply(mjpToRCPMsg(botsPlay));
    var result = compare(botsPlay, playersPlay);
    if (result === 0) {
        replier.reply('비겼습니다. 다시 내주세요.');
```

```

    }
    else if (result === 2) {
        replier.reply('제가 먼저 공격합니다.');
```

```

        currentGame.attacker = 0;
    }
    else if (result === 1) {
        replier.reply('먼저 공격하세요.');
```

```

        currentGame.attacker = 1;
    }
}

else if (currentGame.attacker === 0) {
    replier.reply(mjpToMJPMsg(botsPlay));
    var result = compare(botsPlay, playersPlay);
    if (result === 0) {
        replier.reply('ㄹㅇ 즐라못하네');
        replier.reply('목찌빠 대결을 종료합니다. (봇 승리)');
```

```

        games.splice(games.findIndex(function (game) { return game.playerName === sender; }), 1);
    }
    else if (result === 2) {
        replier.reply('제가 공격합니다.');
```

```

        currentGame.attacker = 0;
    }
    else if (result === 1) {
        replier.reply('공격하세요.');
```

```

        currentGame.attacker = 1;
    }
}

else {
    replier.reply(mjpToMJPMsg(botsPlay));
    var result = compare(botsPlay, playersPlay);
    if (result === 0) {
        replier.reply('ㄷㄷ');
        replier.reply('목찌빠 대결을 종료합니다. (유저 승리)');
```

```

        games.splice(games.findIndex(function (game) { return game.playerName === sender; }), 1);
    }
    else if (result === 2) {
        replier.reply('제가 공격합니다.');
```

```

        currentGame.attacker = 0;
    }
    else if (result === 1) {
        replier.reply('공격하세요.');
```

```

        currentGame.attacker = 1;
    }
}
}
};

```

## TypeScript 버전

```
/// <reference path="../types/global.d.ts" />

enum MukJiPpa {
    MUK,
    JJI,
    PPA,
}

const MUK = 0;
const JJI = 1;
const PPA = 2;

function mod(a: number, n: number) {
    return ((a % n) + n) % n;
}

// -1: 1st player wins
// 0: tie
// 1: 2nd player wins
function compare(p1: MukJiPpa, p2: MukJiPpa) {
    return mod(p1 - p2, 3);
}

function msgToMJP(msg: string): MukJiPpa | null {
    if (msg === '바위' || msg === '묵') return 0;
    if (msg === '가위' || msg === '찌') return 1;
    if (msg === '보' || msg === '빠') return 2;
    return null;
}

function mjpToMJPMsg(mjp: MukJiPpa): string {
    return ['묵', '찌', '빠'][mjp];
}

function mjpToRCPMsg(mjp: MukJiPpa): string {
    return ['바위', '가위', '보'][mjp];
}

class Game {
    constructor(
        public playerName: string,
        public attacker: 0 | 1 | -1, // 0: bot, 1: player, -1: not decided yet
    ) {}
}

const games: Game[] = [];

var response: KakaoBotResponse = (
    room,
    msg,
    sender,
    isGroupChat,
    replier,
    imageDB,
) => {
    if (isGroupChat) return;

    if (msg === '%묵찌빠 시작') {
        if (games.some((game) => game.playerName === sender)) {
            replier.reply('이미 진행 중입니다.');
```

```

if (!games.some((game) => game.playerName === sender)) return;

if (msg === '%목찌빠 기권') {
  games.splice(games.findIndex((game) => game.playerName === sender), 1);
  replier.reply('ㄹㄹ');
}

const currentGame = games.find((game) => game.playerName === sender)!;

const playersPlay = msgToMJP(msg);
if (playersPlay === null) {
  replier.reply('?');
  return;
}

const botsPlay = Math.floor(Math.random() * 3);

if (currentGame.attacker === -1) {
  // Do the rock scissor paper
  replier.reply(mjpToRCPMsg(botsPlay));

  const result = compare(botsPlay, playersPlay);
  if (result === 0) {
    replier.reply('비겼습니다. 다시 내주세요.');
```

```

  } else if (result === 2) {
    replier.reply('제가 먼저 공격합니다.');
```

```

    currentGame.attacker = 0;
  } else if (result === 1) {
    replier.reply('먼저 공격하세요.');
```

```

    currentGame.attacker = 1;
  }
} else if (currentGame.attacker === 0) {
  replier.reply(mjpToMJPMsg(botsPlay));

  const result = compare(botsPlay, playersPlay);
  if (result === 0) {
    replier.reply('ㄹㄹ 잘라못하네');
```

```

    replier.reply('목찌빠 대결을 종료합니다. (봇 승리)');
```

```

    games.splice(games.findIndex((game) => game.playerName === sender), 1);
  } else if (result === 2) {
    replier.reply('제가 공격합니다.');
```

```

    currentGame.attacker = 0;
  } else if (result === 1) {
    replier.reply('공격하세요.');
```

```

    currentGame.attacker = 1;
  }
} else {
  replier.reply(mjpToMJPMsg(botsPlay));

  const result = compare(botsPlay, playersPlay);
  if (result === 0) {
    replier.reply('ㅈㅈ');
```

```

    replier.reply('목찌빠 대결을 종료합니다. (유저 승리)');
```

```

    games.splice(games.findIndex((game) => game.playerName === sender), 1);
  } else if (result === 2) {
    replier.reply('제가 공격합니다.');
```

```

    currentGame.attacker = 0;
  } else if (result === 1) {
    replier.reply('공격하세요.');
```

```


    currentGame.attacker = 1;
  }
}
};

```




댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐


 **utophii** 작성자  
짜증난다




2019.10.25. 08:58 답글 쓰기

 **SP**  
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ


2019.10.26. 13:26 답글 쓰기

 **췰돌이치킨**  
ㅋㅋ 즐라못하네


2019.10.25. 09:35 답글 쓰기

 **이정연**  
ㄷ


2019.10.25. 17:55 답글 쓰기

 **췰돌이치킨**  
이정연 억 젖을때 응답하는 말이 웃겨서 허허


2019.10.25. 17:56 답글 쓰기

 **이정연**  
췰돌이치킨 악ㅋㅋ

2019.10.25. 17:57 답글 쓰기

 **명몽**  
억ㅋㅋ 즐라못하네 웃기넵

2019.10.25. 22:42 답글 쓰기

 **부활**  
일반톡방에서만 가능합니다  
오픈채팅방에서 사용하려면 어떻게해야되나요?

2019.11.08. 04:42 답글 쓰기

 **utophii** 작성자  
코드 맨 처음에 isGroupChat 들어간 줄을 지우세여

```
if (isGroupChat)
    return;
```

여기

2019.11.08. 07:05 답글 쓰기



부활

utophii 정말 감사합니다.

2019.11.08. 07:54 답글쓰기



플백

자바 스크립트에 넣으니 14번째 줄에 syntax error 뜨네요 왜그럴까요 ..

2019.11.08. 21:13 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

## '| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

로또 소스 업그레이드(?) 🤖 [8]

루카엘

2019.10.26.

라코스크립트! 핫스팟 비번 8자리 숫자로만 랜덤생성, 한강온도파싱 🤖 [5]

루카엘

2019.10.25.

묵찌빠 소스 [11]

utophii

2019.10.25.

[소스] 핑퐁핑퐁 [46]

AlphaDo

2019.10.24.

Eval이나 파싱 안 쓰고 팩토리얼, 제곱, 괄호있는 사칙연산 계산 되는 계산기 🤖 [15]

루카엘

2019.10.24.

1 2 3

전체보기

## 이 카페 인기글



틱택토 (Player vs Player)

안녕하세요

0 5

0 5

반가워요.

천방지축하연

0 4



태양, 달 정보 구현 완료



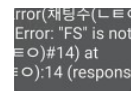
혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지 아시는분 계시나요...??

자바스크립트

Milk2

0 4

0 10



채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ

자동학습봇 특정 말만 무시하기?

0 33

헤히

0 4

[ 치\*\*\*, 한\*\* ] 님 강제 탈퇴

AlphaDo

1 2

---

1

2

3

4

5