


| 일반 소스 공유 | >

Kal님 카링 사용한 포켓몬 RPG 추가 컨텐츠 (사냥하기)

Charlottek

챗봇 고수 

2020.03.27. 13:41

조회 282

 댓글 25

 URL 복사



공유할 소스 용도

=> 칼님 포켓몬에 스스로 추가 시킨(허락받음) 사냥 컨텐츠 입니다.

Kal님 카링 포켓몬 RPG : <https://cafe.naver.com/nameyee/14129>

이건 도움말에 적으시면 될꺼 같습니다.

"□ p.사냥 (포켓몬 번호)/ 사냥 방식 선택(1 또는 2 선택)/난이도 선택(1~무한)*Wn" +
"→ (포켓몬 번호)가 야생포켓몬과 대결을 시작합니다. Wn" +
"1번 선택 :: 일정 확률로 몬스터볼을 던져 잡을 수 있습니다.(골드획득 X) Wn2번 선택 ::한쪽 포켓몬이 죽을
때까지 싸웁니다(골드획득 O)Wn"
+ "난이도 선택 :: 1~무한 난이도를 선택해 사냥할수 있습니다.");

소스 코드

=>

```
if (msg.startsWith('p.사냥 ')) {
Lw = "Wu200b".repeat(500)
대답 = msg.replace('p.사냥 ', '').split('/');
if (myjson['포켓몬'][Number(대답[0]) - 1] == undefined) {
replier.reply(p + '그런 번호의 포켓몬은 존재하지 않습니다!');
return;
}
if (대답.length != 3) {
replier.reply(p + 'p.사냥 (포켓몬 번호)/(1 또는 2)/(난이도 선택) 으로 입력해주세요!');
return;
}
if (Number(대답[0]) == 0) {
replier.reply(p + '포켓몬 번호는 0 이상의 수로 입력해주세요!');
return;
}
if (대답[2] <= 0 || 대답[2] == '') {
replier.reply('난이도는 0 이상의 수로 입력해주세요!');
return;
}
if (Number(대답[1]) != 1 && Number(대답[1]) != 2) {
replier.reply(p + "사냥 방식은 1번(포획)과 2번(사냥) 입니다. p.도움말 을 확인해 주세요.");
return;
}
if (Number(대답[1]) == 1 && myjson['몬스터볼'] <= 0) {
replier.reply(p + '몬스터 볼이 부족합니다!');
return;
}
java.lang.Thread.sleep(5000); //사냥 도배 시 똑같은 몬스터 잡히는 버그 방지
rand = Math.floor(Math.random() * json.length);
야생이름 = json[rand]['name'];
야생이미지 = json[rand]['img'];
야생타입 = json[rand]['type'];
야생약점 = json[rand]['weaknesses'];
야생CP = Math.floor(Math.random() * Number(myjson['레벨'] * 50 * 대답[2])) + 1;
야생체력 = Number(Number(json2[rand]['base']['HP']) * (야생CP / 7) + Math.floor(Math.random() * 야생CP)).toFixed(1);
야생공격력 = Number(Number(json2[rand]['base']['Attack']) * (야생CP / 10) + Math.floor(Math.random() * 야생
CP)).toFixed(1);
야생속도 = Number(Number(json2[rand]['base']['Speed']) * (야생CP / 10) + Math.floor(Math.random() * 야생
```

```

CP)).toFixed(1);
야생번호 = '없음';
야생체력2 = Number(Number(json2[rand]['base']['HP']) * (야생CP / 7) + Math.floor(Math.random() * 야생CP)).toFixed(1);
//replier.reply(p+'자동 전투중입니다Wn잠시만 기다려주세요..');
승 = '';
패 = '';
로그 = '';
pathp1 = sdcard + "/K A L B O T/PokeMonGo/";
pathp1 = pathp1 + room + '/' + sender + '.txt';
p1 = JSON.parse(FS.read(pathp1))['포켓몬'][Number(대답[0]) - 1];
at = '';
i = Number(대답) - 1;
이름 = p1['이름'];
체력 = p1['체력'];
공격력 = p1['공격력'];
속도 = p1['속도'];
CP = p1['CP'];
번호 = 대답[0];
내포켓몬 = '';
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'WnWn 이름 :: ' + 이름;
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'Wn 번호 :: ' + 번호;
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'Wn CP :: ' + CP;
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'Wn 체력 :: ' + 체력;
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'Wn 공격력 :: ' + 공격력;
내포켓몬 = 내포켓몬 + 'Wn 속도 :: ' + 속도;
//j = Number(대결초대[room][sender].split('♡')[1])-1;
이름 = 야생이름;
체력 = 야생체력;
기존체력 = 야생체력;
공격력 = 야생공격력;
속도 = 야생속도;
CP = 야생CP;
번호 = 야생번호;
내포켓몬2 = '';
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'WnWn 이름 :: ' + 이름;
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'Wn 번호 :: ' + 번호;
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'Wn CP :: ' + CP;
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'Wn 체력 :: ' + 체력;
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'Wn 공격력 :: ' + 공격력;
내포켓몬2 = 내포켓몬2 + 'Wn 속도 :: ' + 속도;
로그 = '♡' + p1['이름'] + '님의 포켓몬 스탓 ㄱ' + 내포켓몬 + 'WnWn VS WnWn' + '야생포켓몬의 스탓 ㄱ' + 내포켓몬2 +
'WnWn※ 곧 자동전투가 진행됩니다 ※';

if (Number(p1['속도']) >= Number(야생속도)) {
  at = 1;
  로그 = 로그 + 'WnWn' + ('알림 • ' + '♡' + p1['이름'] + '님의 포켓몬이 속도가 높으므로 선공을 시작합니다!');
} else {
  at = 2;
  로그 = 로그 + 'WnWn' + ('알림 • 야생포켓몬의 속도가 높으므로 선공을 시작합니다!');
}
포획 = "-1";
while (true) {
  if (at == 1) {
    데미지 = Math.floor(Math.random() * p1['공격력']);
    로그 = 로그 + ('WnWn' + '♡' + p1['이름'] + '이 공격합니다 [ 데미지 ' + 데미지 + ' ]');
    랜덤 = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;
    if (랜덤 < 20) {
      랜덤 = Math.floor(Math.random() * 3) + 1;
      if (랜덤 == 2) {
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '야생포켓몬이 공격을 피했습니다!!');
      } else {
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '♡' + p1['이름'] + ' 크.리.티.컬!!! 데미지 X 2!!!');
        야생체력 = 야생체력 - (데미지 * 2);
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '♡' + p1['이름'] + '의 체력 :: ' + Number(p1['체력']).toFixed(1) + 'Wn' + '야생포켓몬의 체력 :: ' + Number(야생체력).toFixed(1));
      }
    }
  }
}

```

```

    },
    } else {
        야생체력 = 야생체력 - 데미지;
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '♥□' + p1['이름'] + '의 체력 :: ' + Number(p1['체력']).toFixed(1) + 'Wn' + '야생포켓몬의 체력
:: ' + Number(야생체력).toFixed(1));
    }
    if (대답[1] == "1" && Number(야생체력) < Number(기존체력) / 2) {
        랜덤 = Math.floor(Math.random() * 2);
        if (랜덤 == 1) {
            포획 = 0;
        } else {
            포획 = 1;
        }
    }
    if (대답[1] == "1" && 포획 == 0) {
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '야생포켓몬이 포획되어대결이 끝납니다');
        승 = p1['이름'];
        패 = '야생포켓몬';
        break;
    } else if (야생체력 < 0) {
        로그 = 로그 + ('WnWn' + '야생포켓몬이 사망하여 대결이 끝납니다');
        승 = p1['이름'];
        패 = '야생포켓몬';
        break;
    }
    } else {
        데미지 = Math.floor(Math.random() * 야생공격력);
        로그 = 로그 + 'WnWn' + ('야생포켓몬이 공격합니다 [ 데미지 ' + 데미지 + ' ]');
        랜덤 = Math.floor(Math.random() * 100) + 1;
        if (랜덤 < 20) {
            랜덤 = Math.floor(Math.random() * 3) + 1;
            if (랜덤 == 2) {
                로그 = 로그 + ('WnWn' + '♥□' + p1['이름'] + '이(가) 공격을 피했습니다!!');
            } else {
                로그 = 로그 + ('WnWn' + '야생포켓몬 크.리.티.결!!! 데미지 X 2!!');
                p1['체력'] = p1['체력'] - (데미지 * 2);
                로그 = 로그 + ('WnWn' + '♥□' + p1['이름'] + '의 체력 :: ' + Number(p1['체력']).toFixed(1) + 'Wn' + '야생포켓몬의 체
력 :: ' + Number(야생체력).toFixed(1));
            }
        } else {
            p1['체력'] = p1['체력'] - 데미지;
            로그 = 로그 + ('WnWn' + '♥□' + p1['이름'] + '의 체력 :: ' + Number(p1['체력']).toFixed(1) + 'Wn' + '야생포켓몬의 체력
:: ' + Number(야생체력).toFixed(1));
        }
    }
    if (p1['체력'] < 0) {
        로그 = 로그 + 'WnWn' + ('♥□' + p1['이름'] + '이(가) 사망하여 대결이 끝납니다');
        승 = '야생포켓몬';
        패 = p1['이름'];
        break;
    }
    }
    if (at == 1) {
        at = 2;
    } else {
        at = 1;
    }
    }

    pathm = sdcard + "/K A L B O T/PokeMonGo/";
    pathm = pathm + room + '/' + sender + '.txt';
    myjson = JSON.parse(FS.read(path));

    if ('야생포켓몬' == 승) {
        로그 = 로그 + 'WnWn' + '야생포켓몬에게 패배하였습니다.';
    } else if (p1['이름'] == 승 && 대답[1] == 2) {
        myjson['경험치'] = Number(myjson['경험치']) + 20;
    }

```

```

if (myjson['경험치'] >= myjson['레벨'] * 100) {
    로그 = 로그 + 'WnWn' + p + 'Level Up!Wn' + myjson['레벨'] + ' -> ' + (myjson['레벨'] + 1);
    myjson['경험치'] = myjson['경험치'] - (myjson['레벨'] * 100);
    myjson['레벨'] = Number(myjson['레벨']) + 1;
}
FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));
머니 = JSON.parse(FS.read(pathm));
머니['코인'] = Number(머니['코인']) + Number(야생CP * 2);
로그 = 로그 + 'WnWn' + sender + '님에게 승리 상품 ' + Number(야생CP * 2) + ' Coin 이 지급됩니다';
FS.write(pathm, JSON.stringify(머니, null, 4));
path = sdcard + "/K A L B O T/PokeMonGo/";
path = path + room + '/' + sender + '.txt';
myjson = JSON.parse(FS.read(path));
저장[room][sender] = true;
} else if (p1['이름'] == 승 && 대답[1] == 1 && 포획 == 0) {
    myjson['경험치'] = Number(myjson['경험치']) + 20;
    if (myjson['경험치'] >= myjson['레벨'] * 100) {
        replier.reply(p + 'Level Up!Wn' + myjson['레벨'] + ' -> ' + (myjson['레벨'] + 1));
        myjson['경험치'] = myjson['경험치'] - (myjson['레벨'] * 100);
        myjson['레벨'] = Number(myjson['레벨']) + 1;
    }
    번호 = myjson['포켓몬'].length + 1;
    FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));
    임시객체 = {
'이름': 야생이름,
'체력': 야생체력2,
'공격력': 야생공격력,
'속도': 야생속도,
'타입': 야생타입,
'약점': 야생약점,
'CP': CP);
    myjson = JSON.parse(FS.read(path));
    myjson['포켓몬'].push(임시객체);
    로그 = 로그 + 'WnWn' + '야생포켓몬을 성공적으로 포획하였습니다.Wn⇒ [ 소모 :: 몬스터볼 x1 ]';
    myjson['몬스터볼'] = Number(myjson['몬스터볼']) - 1;
    FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));
    저장[room][sender] = true;
} else {
    myjson['몬스터볼'] = Number(myjson['몬스터볼']) - 1;
    로그 = 로그 + 'WnWn' + '야생포켓몬을 잡지 못하였습니다.Wn⇒ [ 소모 :: 몬스터볼 x1 ]';
    FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));
    저장[room][sender] = true;
}
replier.reply(승 :: ' + 승 + ' | 패 :: ' + 패 + 'WnWn※ 전투 로그 & 결과 :: 전체보기 ※Wn' + Lw + 'Wn' + 로그);
}

```

(말머리 등록 해주세요!)



Charlottek님의 게시물 더보기 >

❤️ 좋아요 4 💬 댓글 25

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 ↻

댓글알림 ☐



Charlottek 작성자

대결 처럼 만들려 했으나 도배가 너무 심각하게 되서 (채팅을 한번치면 붓은 3번을 말함) 로그로 쌓다가 마지막에 보여주는 식으로 변경하였습니다. 질문 또는 컨텐츠 추천받아요~

2020.03.27. 13:43 답글쓰기



SSAP청정

오 제가 요청해도되나요?

2020.05.29. 08:51 답글쓰기



춤돌이치킨

칼님 포켓몬이 Charlottek님덕분에 한단계더 재밌어지겠네요 감사합니다



2020.03.27. 13:44 답글쓰기



Charlottek 작성자

오류 있음 말씀해주세요 확인해보겠습니다

2020.03.27. 13:45 답글쓰기



춤돌이치킨

Charlottek 어디밑에 소스넣으면될까요??

2020.03.27. 13:53 답글쓰기



Charlottek 작성자

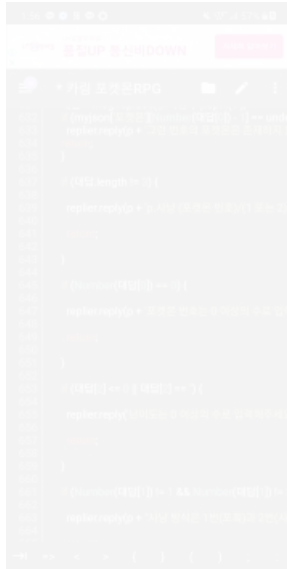
춤돌이치킨 어..그냥 function response아래두면 작동할꺼예요

2020.03.27. 13:54 답글쓰기



춤돌이치킨

Charlottek return 부분만 빨게요 ! 다른건 다 정상이에요



2020.03.27. 13:57 답글쓰기



Charlottek 작성자

춤돌이치킨 음..?걸릴게 없는데..혹시 종괄호 나 소괄호 빠진게 있나 확인 부탁드릴게여

2020.03.27. 14:06 답글쓰기



리얼청정수둔

Charlottek 스크립트 따로 넣어도 정상작동할까요?

2020.03.28. 08:53 답글쓰기



Charlottek 작성자

리얼청정수둔 아 따로두면 작동하지않습니다

2020.04.08. 18:15 답글쓰기



춤돌이치킨

아 죄송해요

Lw = "Wu200b".repeat(500)

추가했더니 정상작동합니다 !



Charlottek 작성자

다행이네여..

2020.03.27. 14:23 답글 쓰기



조습니다

어...어디에다넣으셨나요?

2020.04.08. 17:08 답글 쓰기



춤돌이치킨

조습니다 myjson['포켓몬'].push(임시객체);

```
저장[room][sender] = true;  
FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));  
  
}
```

여기말에영

2020.04.08. 17:10 답글 쓰기



조습니다

춤돌이치킨 음... myjson['포켓몬'].push(임시객체);

```
저장[room][sender] = true;  
FS.write(path, JSON.stringify(myjson, null, 4));
```

```
}else{  
인가요?
```

2020.04.08. 17:40 답글 쓰기



춤돌이치킨

조습니다 메봇R 소스안에서 검색하기해봐요.. 오른쪽맨위 가로 점 세개 누르면 있음

2020.04.08. 17:18 답글 쓰기



조습니다

감사합니다

2020.04.08. 17:10 답글 쓰기



조습니다

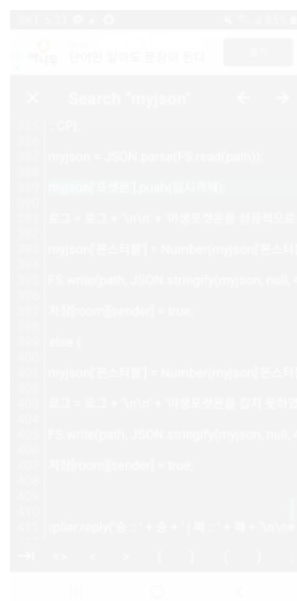
네넹

2020.04.08. 17:18 답글 쓰기



조습니다

여긴것같군요



2020.04.08. 17:33 답글 쓰기



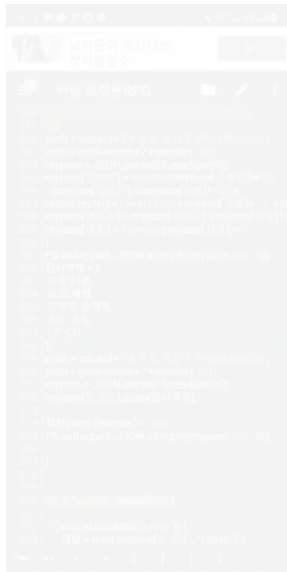
조습니다

초보라 모르겠군요;;저런 소스 적혀있는데도 없고...

2020.04.08. 17:44 답글 쓰기



츨돌이치킨



2020.04.08. 18:17 답글쓰기



츨돌이치킨

스샷보고 찾아봐유

2020.04.08. 18:18 답글쓰기



조습니다

감사해요!!

2020.04.08. 18:18 답글 쓰기



조습니다

그 return 부분이 에러나는데 어카종

2020.04.08. 22:33 답글 쓰기



창요빙

저 이소스를 카링님이 만드신부분에서 어디다가 붙이면되나요? 맨밑에 그냥 바로 이어붙이면되는건가요..? 소스가 굉장히길어 이해하기가너무힘듭니다..ㅠㅠㅠ

2020.04.29. 01:31 답글 쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



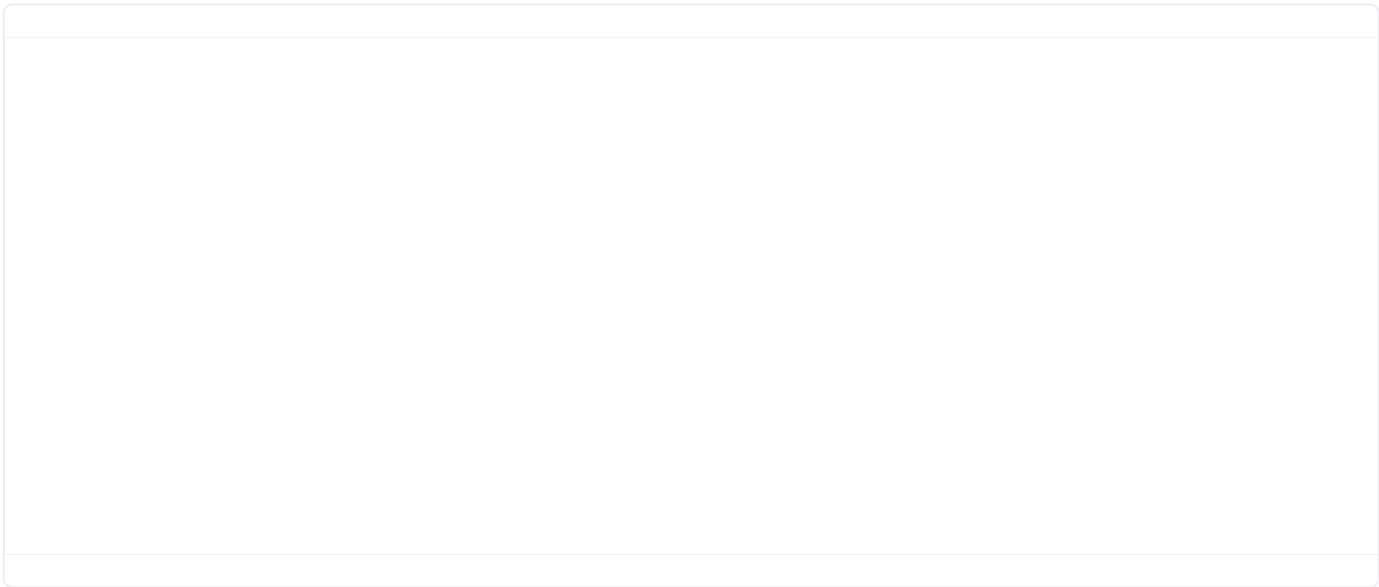
등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP




'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

아~~~~~주 🐼 [14]	맛있는 연어 스테이크	2020.03.28.
도움이 될거 같아 올리는 어드민 체크 함수 [4]	하프	2020.03.27.
Kal님 카링 사용한 포켓몬 RPG 추가 컨텐츠 (사냥하기) [25]	Charlottek	2020.03.27.
간단한 모듈형 명령어 verifier [5]	odosk	2020.03.26.
날씨소스 [2]	bass90301	2020.03.26.

1 2 3 전체보기

이 카페 인기글

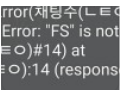


카카오톡 봇 양산형 자동학습 봇 소스 공유

자동학습 봇 특정 말만 무시하기?

헤히

0 4



채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ

kakao.py에 대해서

undefined

0 13

글자의 개수가 넘어가면 자르기 질문


흑까마귀

0 5

자바스크립트

도유니

0 10



태양, 달 정보 구현 완료

오픈이벤트 괴롭히기(메봇R)

ERROR

0 7

안녕하세요

0 5

1 2 3 4 5