

| 일반 소스 공유 | >

만들고 있는 챗봇 RPG 호러 게임 현황.



OtakoidTony 챗봇 고수 1:1 채팅

2019.11.28. 19:24 조회 259

댓글 3 URL 복사

```

1 var sdcard = android.os.Environment.getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath();
2
3 function randomItem(a) {
4     return a[Math.floor(Math.random() * a.length)];
5 }
6
7 function save(folderName, fileName, str) {
8     var c = new java.io.File(sdcard + "/" + folderName + "/" + fileName);
9     var d = new java.io.FileOutputStream(c);
10    var e = new java.lang.String(str);
11    d.write(e.getBytes());
12    d.close();
13 }
14
15 function read(folderName, fileName) {
16    var b = new java.io.File(sdcard + "/" + folderName + "/" + fileName);
17    if (!(b.exists())) return null;
18    var c = new java.io.FileInputStream(b);
19    var d = new java.io.InputStreamReader(c);
20    var e = new java.io.BufferedReader(d);
21    var f = e.readLine();
22    var g = "";
23    while ((g = e.readLine()) != null) {
24        f += "\n" + g;
25    }
26    c.close();
27    d.close();
28    e.close();
29    return f.toString();
30 }
31
32 const game_data_folder = "Game_Data";
33
34 /* 게임 아이템 목록 */
35 const GameItem = [
36     {
37         '진통제': "아플 때 먹으면 괜찮아 진다.",
38         '뱃줄': "무언가를 묶을 때 사용할 수 있다.",
39         '손전등': "배터리가 있으면 어두운 곳을 볼 수 있다."
40     },
41     {
42         '진통제': "아플 때 먹으면 괜찮아 진다.",
43         '배터리': "전자기기를 사용할 수 있다.",
44         '유리조각': "날카로워서 잘못 만지면 다칠 수 있다.",
45         '가위': "문방구에서 살 수 있는 흔한 가위다."
46     },
47     {
48         '진통제': "아플 때 먹으면 괜찮아 진다.",
49         '톱': "실과시간에 쓰던거랑 비슷하게 생긴 톱이다.",
50         '열쇠못치': "엄청나게 많은 열쇠가 있다.",
51         '신분증': "모르는 사람의 신분증이다."
52     }
53 ]
54
55
56 var folder = new java.io.File(sdcard + "/" + game_data_folder + "/");
57 folder.mkdir(); /* 폴더를 sdcard에 생성 */

```

```

57 folder.mkdirSync(), /* 폴더를 success에 성공 */
58
59 function UserData(Data) {
60     /*
61     >> Name      | UserData
62     >> Param     | Data : Object or Null
63     */
64     this.data = {};
65     this.init = function(user) {
66         if (Data != null) {
67             /* Parameters가 Null이 아닌 경우에 UserData.data으로 할당. */
68             this.data["name"] = Data.name;
69             this.data["money"] = Data.money;
70             this.data["hp"] = Data.hp;
71             this.data["item"] = Data.item;
72             this.data["level"] = Data.level;
73         } else {
74             /* Parameters가 Null인 경우에 UserData.data를 초기값으로 할당. */
75             this.data["name"] = user;
76             this.data["money"] = 50000;
77             this.data["hp"] = 300;
78             this.data["item"] = {};
79             this.data["level"] = 1;
80         }
81     }
82     this.save = function(sender) {
83         save(game_data_folder, sender + ".json", JSON.stringify(this.data, null, '\t'));
84     }
85 }
86
87 function load_data(sender) {
88     var data = read(game_data_folder, sender + ".json");
89     data = JSON.parse(data);
90     return data;
91 }
92
93 function command(cmd) {
94     var cmd_str = cmd.split(' ')[0];
95     var param = cmd.substring(cmd_str.length + 1, cmd.length);
96     return [cmd_str, param];
97 }
98
99 var commands_help = "[Command]\n\
100 :start <Nickname>\n\
101 Nickname이라는 이름으로 게임을 시작합니다.\n\
102 :view\n\
103 현재 아이의 상태를 확인합니다.\n\
104 :items\n\
105 소지하고 있는 아이템의 목록을 확인합니다.\n\
106 :search\n\
107 근처에 떨어져 있는 물건이 있는지 찾아봅니다.\n\
108 :map\n\
109 지도를 소지하고 있는 경우 현재 방 위치를 확인합니다.\n\
110 :room <Room>\n\
111 Room이라는 방으로 이동합니다.\n\
112 \
113 ";
114
115 function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId) {
116     var Whitelist = new Array("사용할 단독방");
117     if (Whitelist.indexOf(room) != -1 || isGroupChat == false) {
118         if (command(msg)[0] == ":start") {
119
120             /* <-----[게임 데이터 생성 시작]-----> */
121             var sender_data = new UserData();
122             sender_data.init(command(msg)[1]);
123             sender_data.save(sender);
124             /* <-----[게임 데이터 생성 완료]-----> */
125
126             // 1. <게임 데이터 생성 시작>

```

```

126     replier.reply("게임데이터가 생성되었습니다.");
127     var sender_message_name = "[" + sender_data.data.name + "] ";
128
129     /* <-----[게임 여는 스토리 실행]-----> */
130     replier.reply(sender_message_name + "어... 여기는... 어디지?");
131     replier.reply(sender_message_name + "여기 누구 없어요???");
132     replier.reply("주위를 둘러보았지만, 아무도 없었다.");
133     replier.reply(sender_message_name + "어흐흐흐를 ㅎㅎㅎ ㅠㅠ");
134     replier.reply("[SYS] " + sender_data.data.name + "는 지금 밀폐된 공간에 갇혀있습니다.");
135     replier.reply("[SYS] :help를 입력하면 명령어 목록을 확인할 수 있습니다.");
136     /* <-----[게임 여는 스토리 종료]-----> */
137 }
138 if (msg == ":help") {
139     replier.reply(commands_help);
140 }
141 if (msg == ":items") {
142     replier.reply(load_data(sender).name);
143     var sender_data = new UserData(load_data(sender));
144     sender_data.init(sender);
145     replier.reply(sender_data.data.item);
146 }
147
148 if (msg == ":search") {
149     /* 플레이어 데이터 로드 */
150     var sender_data = new UserData(load_data(sender));
151     sender_data.init(sender);
152
153     /* 이벤트 진입 */
154     var sender_message_name = "[" + sender_data.data.name + "] ";
155     replier.reply(sender_message_name + "이건 뭘까...?");
156
157     var probability = Math.random() * 100;
158     if (probability >= (40 + (sender_data.data.level * 10))) {
159
160         /*
161         >> Date      | 2019.11.27. PM 6:48
162         >> Note      | Level에 따른 분기별 조건문을 통합.
163         >> Modified   | GameItem : Object -> Array
164         */
165         var get_item = randomItem(Object.keys(GameItem[sender_data.data.level - 1]));
166         replier.reply(get_item + "이 떨어져있다.");
167         if (get_item in sender_data.data.item){
168             replier.reply("이미 있는 물건이다.");
169         } else {
170             /* 처음 발견한 아이템일 때 이벤트 */
171             sender_data.data.item[get_item] = 1;
172             replier.reply(GameItem[sender_data.data.level][get_item]);
173         }
174
175         /* json 파일로 저장 */
176         sender_data.save(sender);
177     } else {
178         replier.reply("아무것도 없다.");
179         replier.reply(sender_message_name + "내가 잘못봤나보다...");
180     }
181 }
182 }
183 }

```

<https://github.com/OtakoidTony/MessengerBotExample/blob/master/KakaoRPG.js>



OtakoidTony님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 3

🔗 공유 | 신고



춤돌이치킨
기발하네유

2019.11.28. 20:42 답글쓰기



HexaL

아 소스말고 사진 기대했는데.. 이거 소스코드가 하얀색이 되어 보기가 힘들러용.. 다른색으로 바꾸는걸 추천드려용

2019.11.28. 22:00 답글쓰기



멋짐폭8

어뜨케 쓰나용 ㅠ

2020.06.28. 20:59 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기

커피 , 과자 추천 소스 [8]	설개향	2019.11.29.
사다리토토게임소스입니다. [25]	nuguge	2019.11.28.
만들고 있는 챗봇 RPG 호러 게임 현황. [3]	OtakoidTony	2019.11.28.
[사용예시] Pubg.op.gg API Parser	OtakoidTony	2019.11.28.
Pubg.op.gg API Parser	OtakoidTony	2019.11.28.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

글자의 개수가 넘어가면 자르기 질문

흑까마귀
♡0 💬5

안녕하세요

KHP
♡0 💬6

안녕하세요

ㅇ 드
♡0 💬5



틱택토 (Player vs Player)

도미도미2005

반가워요

천방지축하연

♡0 💬4

eval 질문

Kiri

♡0 💬5

[치**, 한**] 님 강제 탈퇴

AlphaDo

♡1 💬2

안녕하세요

tomohong

♡1 💬3

함수를 입력받아 그래프 그리기

Steve28

♡2 💬4