

[| 소스 질문 | >](#)

오류가 난것 같습니다...



갈매기 챗봇 고수 1:1 채팅

2019.05.28. 23:29 조회 347

댓글 10 URL 복사

끝말잇기 소스를 사용하는데.. 두번씩 나옵니다.

도와주세요.. 소스:

```

const Bot = {};

const Check =
{
/*
* 함수 이름 : Check.getDoum
* 함수 설명 : 두음 검사
* 전달 인자 : (마지막 글자)
*/

getDoum : function(lastChar)
{
var doumList =
{
"라":"나", "락":"낙", "란":"난", "랄":"날", "람":"남", "랍":"납", "랑":"낭",
"래":"내", "랭":"냉", "낙":"약", "락":"악", "냥":"양", "랑":"양", "령":"녕",
"녀":"여", "려":"여", "녁":"역", "력":"역", "년":"연", "련":"연", "넌":"열",
"렬":"열", "넴":"염", "렴":"염", "렵":"엽", "녕":"영", "령":"영", "네":"예",
"레":"예", "로":"노", "록":"녹", "론":"논", "롱":"농", "뢰":"뇌", "뇨":"요",
"료":"요", "룽":"용", "루":"누", "뉴":"유", "류":"유", "늑":"육", "룩":"육",
"륜":"윤", "룰":"울", "룸":"움", "룽":"용", "룩":"늑", "름":"눔", "룻":"늑",
"릉":"능", "니":"이", "리":"이", "린":"인", "림":"임", "립":"입"
};
return doumList[lastChar] ? doumList[lastChar] : false;
},

/*
* 함수 이름 : Check.isWord
* 함수 설명 : 사전 유무 검사
* 전달 인자 : (단어)
* 출처 : 사로로님
*/

isWord : function(word)
{
var url = Utils.getWebText("https://ac.dict.naver.com/krdic/ac?
frm=stdkrdic&oe=utf8&m=0&r=1&st=111&r_lt=111&q=" + word).replace(/(<([^\>]+)>)/g, ""),
data = JSON.parse(url);

if (!data.items[0][0]) { return false; }

data = data.items[0][0].join("").replace(/-/g, "");

```

```

return (data != word) ? false : true;
},

/*
* 함수 이름 : Check.isNoun
* 함수 설명 : 명사 유무 검사
* 전달 인자 : (단어)
* 출처 : 사로로님
*/

isNoun : function(word)
{
// ↓ 사전 검사 후 명사 검사 (사전 검사가 속도가 더 빠르기 때문에 사전 검사 후 명사 검사)
if (Check.isWord(word))
{
var url = Utils.getWebText("https://ko.dict.naver.com/api3/koko/search?query=" + word).replace(/(<([^\>]+)>)/g, ""),
data = url.split("meansCollector₩").[1],
noun = data.split("partOfSpeech₩")[1].split("₩")[1],
mean = data.split(".₩,₩subjectGroup")[0].split("value₩:₩")[1].trim();

if (noun != "명사") { return false; }

return (mean.length > 25) ? "<명사 : " + mean.substr(0, 25) + "...>" : "<명사 : " + mean + ">";
}
else { return false; }
},

/*
* 함수 이름 : Check.isOwnComWord
* 함수 설명 : 한방 단어 검사
* (웹툰이라고 입력하면 "웹"으로 시작하는 단어는 없기 때문에 한방단어로 분류하는 원리)
*/

isOwnComWord : function(lastChar)
{
// ↓ 한방 단어가 아닌경우
try
{
var url = Utils.getWebText("https://www.wordrow.kr/시작하는-말/" + lastChar + "/"),
value = url.split("로 시작하는 단어는? ")[1].split("개")[0];

return (Number(value.replace(/^[^0-9]/g, "")) != 0) ? false : true;
}
// ↓ 한방 단어인 경우 검색 결과가 없기 때문에 파싱에서 undefined오류가 뜨기 때문에 catch로 잡아줍니다.
catch(e)
{
// ↓ 한방단어 모드가 켜져있으면 통과
if (Game.ownCom) { return false; }
else
{
// ↓ 두음 적용된다면
if (Check.getDoum(lastChar))
{
var url = Utils.getWebText("https://www.wordrow.kr/시작하는-말/" + Check.getDoum(lastChar) + "/"),
value = url.split("로 시작하는 단어는? ")[1].split("개")[0];

```

```
value = uni.split( "보 시작하는 단어는? ").split( "개 ")[0];
```

```
// ↓ 시작하는 단어가 있으면
return (Number(value.replace(/^[^0-9]/g,"")) != 0) ? false : true;
}
else
{
return true;
}
}
}
},
```

```
/*
* 함수 이름 : Check.baseWord
* 함수 설명 : 단어 기본 검사, 단어 및 명사 유무 및 금치어 검사
* 전달 인자 : (단어, 사용된 단어 목록, 첫 글자, 마지막 글자, 처음 시작 확인)
*/
```

```
baseWord : function(word, usedWord, firstChar, lastChar, isFirst)
{
// ↓ 한 글자만 입력한 경우
if (!(word.length - 1))
{
Bot.replyRoom("두 글자 이상의 단어를 입력 해 주세요.");
return false;
}
// ↓ 단어 입력을 안한 경우
else if (!word)
{
Bot.replyRoom("단어를 입력 해 주세요.");
return false;
}
// ↓ 이미 사용된 단어를 사용했을 경우
else if (usedWord.indexOf(word) != -1)
{
Bot.replyRoom("이미 사용한 단어 입니다.");
return false;
}
// ↓ 금치어를 사용했을 경우
else if (Game.filter.indexOf(word) != -1)
{
Bot.replyRoom(word + "(은)는 금치어 입니다.");
Event.setPlayerLife(2);
return false;
}
else
{
// ↓ 단어, 명사 유무
if (!Check.isNoun(word))
{
Bot.replyRoom
("₩" + word + "₩" (은)는 " + (
(!Check.isWord(word)) ? "사전에 등록되지 않은 단어입니다." :
(!Check.isNoun(word)) ? "명사가 아닙니다." : "")
}
```

```

);
return false;
}
// ↓ 한방 단어인지 검사
else if (Check.isOwnComWord(lastChar))
{
Bot.replyRoom("현재 한방 단어가 금지된 상태입니다.");
return false;
}
// ↓ 이전에 사용했던 단어와 매칭되지 않았을 경우
else if (firstChar != lastChar)
{
// ↓ 단어를 처음 입력하는 경우는 예외
if (isFirst) return true;
else
{
// ↓ 두음 검사
if(Check.getDoum(lastChar)) return true;
else
{
Bot.replyRoom(lastChar + "(으)로 시작하는 단어를 입력 해 주세요.");
return false;
}
}
}
else { return true; }
},
};

const Event =
{
/*
* 함수 이름 : Event.timer
* 함수 설명 : 타이머 시작
* 출처 : 사로로 & 카신님
*/

timer : function()
{
new java.lang.Thread
({
run : function() { try
{
while (Game.timer)
{
java.lang.Thread.sleep(1000);

// ↓ 타이머가 입력없이 3번이상 작동되면 무한반복으로 인식해서 막음
if (Game.timerCount >= Game.timerShield)
{
Game.timer = false;
Game.off();
break;
}

```

```

    }
    else if (Game.time >= Game.timeOut)
    {
        Event.setPlayerLife(1);
        Game.time = 0;
        Game.timerCount ++;
    }
    else
    {
        // ↓ 단어 처리중에는 타이머 일시정지
        if (!Game.timerStop)
        {
            Game.time ++;
        }

        if (Game.time == 5)
        {
            Bot.replyRoom("10초 남았습니다.");
        }
    }
}

catch(e)
{
    Bot.message
    (
        "TIMER ERROR!\n\n" +
        "Error Code : " + e
    );
}

}}}

.start();
},

/*
 * 함수 이름 : Event.setNextTurn
 * 함수 설명 : 턴 넘기기
 */

setNextTurn : function(player, turn)
{
    Game.turn = ((turn == player.length) ? 1 : (turn + 1));
},

/*
 * 함수 이름 : Event.setNextWord
 * 함수 설명 : 마지막 글자 및 사용된 단어 등록
 */

setNextWord : function(word)
{
    Game.usedWord.push(word);
    Game.lastChar = word.substr(word.length - 1);
},

/*
```

```

* 함수 이름 : Event.startNextPlayer
* 함수 설명 : 다음 플레이어로 넘어갈 때 실행
*/

setNextPlayer : function(word)
{
    Game.time = 0;
    Game.first = false;
    Event.setNextWord(word);

    var player = Game.player,
        turn = Game.turn,

        nowPlayer = player[turn - 1],
        nextPlayer = player[(turn == player.length) ? 0 : turn],
        lastChar = Game.lastChar;

    Bot.replyRoom
    (
        (Check.isNoun(word) ? Check.isNoun(word) : "") + "\n\n" +
        "[ " + nowPlayer + " ] 님이 ₩" + word + "₩" 단어를 입력하셨습니다.\n" +
        "[ " + nextPlayer + " ] 님은 ₩" + lastChar + "₩"(으)로 시작하는 단어를 입력해 주세요"
    );

    Event.setNextTurn(player, turn);

    // ↓ 다음 플레이어로 넘어가면 타이머 다시시작
    Game.timerStop = false;
},

/*
* 함수 이름 : Event.setPlayerLife
* 함수 설명 : 금치어나 시간 초과 시 발동
*/

setPlayerLife : function(type)
{
    type = (type == 1) ? "<시간 초과>\n\n" : "<금치어 사용>\n\n";

    var player = Game.player,
        turn = Game.turn,
        life = Game.life,

        nowPlayer = player[turn - 1],
        nowPlayerLife = (life[turn - 1] - 1),
        nextPlayer = player[(turn == player.length) ? 0 : turn];

    Game.life = life;

    // 라이프가 0인 경우
    if (!nowPlayerLife)
    {
        // ↓ 1대1 상황인 경우
        if (player.length == 2)
        {

```

```

{
  Bot.replyRoom
  (
    type + "[ " + nowPlayer + " ] 님이 라이프가 0이 되어 게임을 종료합니다.\n" +
    "승자는 [ " + nextPlayer + " ] 님 입니다!"
  );
  Game.off();
}
else
{
  Event.setPlayerDelete(turn - 1);
  Bot.replyRoom(type + "[ " + nowPlayer + " ] 님이 라이프가 0이 되어 아웃되었습니다.");

  Bot.replyRoom
  (
    "[ " + nextPlayer + " ] 님은 새로운 단어를 입력해 주세요\n" +
    "남은 플레이어 : " + Game.player.join(", ")
  );

  Game.first = true;
  Game.time = 0;
}
}
else
{
  Bot.replyRoom
  (
    type + "[ " + nowPlayer + " ] 님의 라이프가 1 감소합니다.\n\n" +
    "남은 라이프 : " + nowPlayerLife
  );
}
},

/*
* 함수 이름 : Event.setPlayerDelete
* 함수 설명 : 아웃 시 플레이어 삭제
*/

setPlayerDelete : function(position)
{
  // ↓ 시간초과나 금칙어로 라이프가 0이 될 경우
  if (Game.turn == Game.player.length)
  {
    Event.setNextTurn();
  }

  Game.player.splice(position, 1);
  Game.life.splice(position, 1);
},

/*
* 함수 이름 : Event.setPlayerExit
* 함수 설명 : 기권이나 나가기 입력 시 발동
*/

```

```

setPlayerExit : function(sender)
{
var player = Game.player,
turn = Game.turn,
life = Game.life,

nowPlayer = player[turn - 1],
nowPlayerLife = (life[turn - 1] -= 1),

nextPlayer = nowPlayerLife = (life[turn - 1] -= 1),
nextPlayerLife = life[turn];
Game.life = life;

// ↓ 1대1 상황인 경우
if (Game.player.length == 2)
{
Bot.replyRoom("승자는 [ " + nextPlayer + " ] 님 입니다!");
Game.off();
}
else
{
// ↓ 기권이나 나가기를 입력한 사람이 자기 턴이라면
if (nowPlayer == sender)
{
Event.setPlayerDelete(turn - 1);

Bot.replyRoom
(
"[ " + nextPlayer + " ] 님은 새로운 단어를 입력해 주세요₩₩" +
"남은 플레이어 : " + Game.player.join(", ")
);

Game.first = true;
Game.time = 0;
}
else
{
var position = player.indexOf(sender);

Game.player.splice(position, 1);
Game.life.splice(position, 1);

// ↓ A B C D 에서 C가 현재 턴일 때, A나 B가 기권을 입력한 경우
if ((turn - 1) > playerPosition)
{
Game.turn -= 1;
}

Bot.replyRoom("남은 플레이어 : " + Game.player.join(", "));
}
},

main : function(room, sender, message)
,

```



```

{
Event.command(room, sender, message);

var player = Game.player, // Array[String]
turn = Game.turn, // Number
usedWord = Game.usedWord, // Array[String]
isFirst = Game.first, // Bool

input = message.substr(0, 2) == ":",
word = message.substring(2).trim(),
lastChar = (Game.first) ? word.substr(word.length - 1) : Game.lastChar,
firstChar = word.charAt(0),
playerLen = player.length, num;

if (Game.power) if (input)
{
for (num = 0 ; num < playerLen ; num ++)
if ((sender == player[num]) && ((turn - 1) == num))
{
Game.timerStop = true;

if (Check.baseWord(word, usedWord, firstChar, lastChar, isFirst))
{
Event.setNextPlayer(word);
}
else Game.timerStop = false;
}
}
},

command : function(room, sender, message)
{
var command = message.split(" ")[0],
input = message.replace(command + " ", ""),
isRoomManager = (Game.player[0] == sender);

switch (command)
{
case "/help" :
case "/Help" :
case "/도움말" :
case "/명령어" :
Bot.message
(
"<끝말잇기 도움말>\n\n" +
"게임시작 방법 : 방 생성 -> 인원모집(참가) -> 시작\n\n" +
"단어입력 방법 : W::단어W" + ("Wu200b".repeat(500)) +

"/방 [생성 / 삭제(방장) / 시작(방장)]" +
"/방 [참가 / 나가기] : 끝말잇기 방에 참가하거나 참가를 취소합니다.Wn" +
"-----Wn" +
"/게임 [재시작(방장) / 종료(방장)] : 현재 인원으로 재시작하거나, 게임을 종료합니다.Wn" +
"/게임 [기권 / 나가기] : 게임을 기권하거나 게임을 나갑니다.Wn" +
"-----Wn" +
"/한방단어 [켜기 / 끄기] 한방단어 모드를 키거나 끕니다.Wn" +

```

```

"/단어 : 사용한 단어를 띄어줍니다.\n" +
"/라이프 : 플레이어의 남은 라이프와 상태를 알려줍니다."
);
break;
}
if (command == "/방")
{
if (input == "생성")
{
if (Game.room.creat) { Bot.message("이미 생성된 방이 있습니다."); }
else
{
Game.player.push(sender);
Game.life.push(2);

Game.room.name = room;
Game.room.creat = true;
Game.room.timer = true;

Bot.message
(
"[ " + sender + " ] 님이 끝말잇기 방을 생성하였습니다.\n\n" +
"게임 참가를 원하시면 ₩"/방 참가₩를 입력해 주세요."
);

(function ()
{
new java.lang.Thread
({
run : function()
{
while (Game.room.timer)
{
java.lang.Thread.sleep(1000);

if ((Game.room.time >= Game.room.timeOut) && (!Game.power))
{
Bot.replyRoom("60초가 지나 자동으로 방을 삭제합니다.");
Game.off();
break;
}
else
{
Game.room.time ++;
if (Game.room.time == 30) { Bot.replyRoom("30초 후 방이 삭제됩니다."); }
else if (Game.room.time == 50) { Bot.replyRoom("10초 후 방이 삭제됩니다."); }
}
}
}).start();
})();
}
}
else
{
if (Game.room.creat) { Bot.message("이미 생성된 방이 있습니다."); }

```

```

if (!Game.room.create) { Bot.message( "생성된 방이 없습니다. "); }
else if (Game.room.name != room) { Bot.message("끝말잇기 방이 생성된 채팅방에서만 입력이 가능합니다."); }
else if (Game.power) { Bot.replyRoom("이미 게임이 진행중입니다."); }
else switch (input)
{
/* ----- 방장용 명령어 ----- */

case "시작" :
if (!isRoomManager) { Bot.message("방장만 시작이 가능합니다."); break; }
else if (Game.player.length < 2) { Bot.message("2명 이상이 참가해야 게임 시작이 가능합니다."); break; }

var list = ["첫", "두", "세", "네", "다섯", "여섯", "일곱", "여덟"],
plus = "번째 : ", text = [], i;

Game.power = true;
Game.timer = true;
Game.room.timer = false;

for (i in Game.player) { text[i] = list[i] + plus + Game.player[i]; }

Bot.replyRoom("5초 뒤 게임이 시작됩니다 ...");
java.lang.Thread.sleep(5000);

Bot.replyRoom
(
"게임을 시작합니다!\n\n" +
"[플레이어 목록]\n" +
text.join("\n") + "\n\n" +
"[ " + Game.player[0] + " ] 님은 새로운 단어를 입력해 주세요"
);
Event.timer();
break;

case "삭제" :
if (!isRoomManager) { Bot.message("방장만 삭제가 가능합니다."); break; }
Bot.message("현재 진행중인 방이 삭제됩니다.");
Game.off();
break;

/* ----- 플레이어용 명령어 ----- */

case "참가" :
if (Game.player.indexOf(sender) != -1) { Bot.message("중복 참여로 참가가 취소되었습니다."); break; }
Game.player.push(sender);
Game.life.push(2);
Bot.message
(
"[ " + sender + " ] 님이 끝말잇기에 참가하셨습니다.\n\n" +
"현재 참가자 : " + Game.player.join(", ")
);
break;

case "나가기" :
if (Game.player.indexOf(sender) == -1) { Bot.replyRoom("방에 참가중인 상태가 아닙니다."); break; }

```

```
var num = Game.player.indexOf(sender);
Game.player.splice(num, 1);
Game.life.splice(num, 1);

Bot.replyRoom
(
sender + "님이 방을 나갔습니다.WnWn" +
"현재 참가중인 인원 : " + Game.player.join(", ")
);

break;
}
}
}
else if (command == "/게임")
{
if (!Game.power) { Bot.message("진행중인 게임이 없습니다."); }
else if (Game.room.name != room) { Bot.message("끝말잇기 방이 생성된 채팅방에서만 입력이 가능합니다."); }
else if (Game.player.indexOf(sender) == -1) { Bot.replyRoom("게임에 참가중인 상태가 아닙니다."); }
else switch (input)
{
/* ----- 방장용 명령어 ----- */

case "재시작" :
if (!isRoomManager) { Bot.replyRoom("방장만 입력이 가능합니다."); break; }
Bot.replyRoom("현재 인원으로 게임이 재시작됩니다.");
Game.restart();
break;

case "종료" :
if (!isRoomManager) { Bot.replyRoom("방장만 입력이 가능합니다."); break; }
Bot.replyRoom("게임이 종료됩니다.");
Game.off();
break;

/* ----- */

case "기권" :
Bot.message(sender + "님이 게임을 기권했습니다.");
Event.setPlayerExit(sender);
break;

case "나가기" :
Bot.message(sender + "님이 게임을 나갔습니다.");
Event.setPlayerExit(sender);
break;

case "단어" :
if (!Game.usedWord.length) Bot.replyRoom("아직 사용한 단어가 없습니다.");
else Bot.message("<사용한 단어 : " + Game.usedWord.length + "개>WnWn" + Game.usedWord.join(" : "));
break;

case "라이프" :
var text = [], num = 0;
for (num in Game.player) { text[num] = Game.player[num] + " : " + Game.life[num]; }
Bot.message(text.join("Wn"));
```

```

bot.message(text.join( '\n ' ));
break;
}
}
else if (command == "/한방단어")
{
if (!Game.room.creat) { Bot.message("생성된 방이 없습니다."); }
else if (Game.room.name != room) { Bot.message("끝말잇기 방이 생성된 채팅방에서만 입력이 가능합니다."); }
else if (!isRoomManager) { Bot.replyRoom("방장만 입력이 가능합니다."); }
else switch (input)
{
case "켜기" :
Game.ownCom = true;
Bot.replyRoom("한방 단어 모드가 켜졌습니다");
break;

case "끄기" :
Game.ownCom = false;
Bot.replyRoom("한방 단어 모드가 꺼졌습니다");
break;
}
},
};

const Game =
{
/* ----- */

filter : [], // 금지 단어 설정

timeOut : 15, // 단어입력 제한 시간 설정 (기본 15초)
timerShield : 3, // 타이머가 3번 이상 입력없이 작동 시 타이머 끄기 (타이머 무한 재생 방지)

/* ----- */

life : [], // 라이프
player : [], // 플레이어 목록
usedWord : [], // 사용한 단어 목록

power : false, // 게임 시작 유무
first : true, // 새 단어 입력 (처음 시작)유무
timer : false, // 타이머 전원
ownCom : true, // 한방 단어 모드 전원

room : // 끝말잇기 방이 생성된 채팅방의 정보
{
name : "", // 방 이름
creat : false, // 방 생성 여부
timer : false, // 방 생성 시 타이머
time : 0, // 방 타이머 경과 시간

/* ----- */

timeOut : 60, // 방 타이머 제한 시간 (기본 60초)

```

```

/* ----- */
},

turn : 1, // 게임 차례
time : 0, // 타이머 경과 시간
timerStop : false, // 단어 처리중에는 타이머가 작동하지 않도록
timerCount : 0, // 타이머가 연속으로 몇 번 작동하는지

off : function()
{
Game.life = []; Game.player = []; Game.usedWord = [];
Game.power = false; Game.first = true; Game.timer = false;
Game.timerStop = false; Game.room.creat = false; Game.room.timer = false; Game.room.name = "";
Game.room.time = 0; Game.turn = 1; Game.time = 0; Game.searching = 0;
},
restart : function() // 게임 재시작
{
// ↓ 현재 플레이어 그대로 다시 시작하기 때문에 Game.player는 건들지 않고, 라이프만 2로 다시 셋팅해줍니다.
for (var num in Game.player) { Game.life[num] = 2; }

Game.usedWord = []; Game.first = true; Game.room.timer = false; Game.timerStop = false;
Game.time = 0; Game.turn = 1; Game.room.time = 0;
}
};

function response(room, message, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName, threadId) { try
{
Bot.message = (chatting) => { replier.reply(chatting) };
Bot.replyRoom = (chatting) => { (Game.room.name) ? Api.replyRoom(Game.room.name, chatting) : "" };

Event.main(room, sender, message);

}
catch(e)
{
Bot.message
(
"블로그에 에러내용을 댓글로 보내주세요\n\n" +
"Error Code : " + e.name + "\n\n" +
"Content : " + e.message + "\n\n" +
"Line : " + e.lineNumber
);
}
}

// ↓ 메신저봇 전용 (컴파일 되기 전에 호출)
function onStartCompile()
{
Game.timer = false;
Game.room.timer = false;
};

```



갈매기님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 1 💬 댓글 10

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 🔁

댓글알림 ☐



ㄱㄴ

소스 상의 문제는 없습니다.

2019.05.28. 23:33 답글쓰기



갈매기 작성자

아... 그러면 왜 두번씩 뜨나요?

2019.05.28. 23:47 답글쓰기



갈매기 작성자

도움말은 문제가 없는데 나머지가 2번씩 뜹니다...

2019.05.28. 23:49 답글쓰기



큐브

적용된 스크립트가 2개거나 봇앱 2개에 적용시킨건 아니신지요

2019.05.28. 23:57 답글쓰기



갈매기 작성자

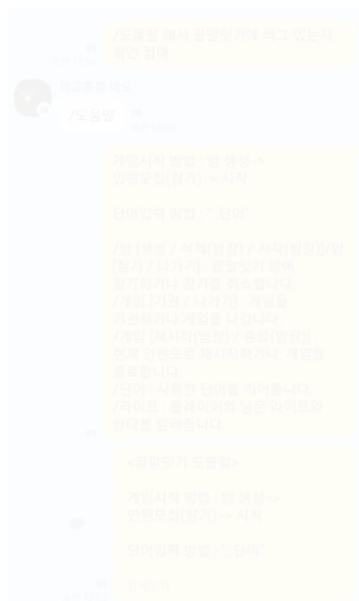
그런건 아니예요..

2019.05.28. 23:58 답글쓰기



갈매기 작성자

이렇게 2개가 뜹니다.



2019.05.29. 00:06 답글쓰기



큐브

하나밖에 안되는데요(?)



2019.05.29. 00:31 답글쓰기



카톡봇재밋다

끝말잇기 소스가 하나더 적용되었는지 확인 해보세요

2019.05.29. 01:44 답글쓰기



성빈

이건 오류가 아닌거 같은디

2019.05.29. 02:17 답글쓰기



그린스크린

메신저봇을 모두 OFF 해보시고 테스트해보세요. 반응이 없다면 그건 메신저봇 내에 있는 스크립트에서 일어나는 일입니다.

가르치기 소스도 있다면 살펴보세요..?

2019.05.29. 08:31 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'소스 질문' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

롤전적 정보가 없다고나옵니다. [4]

버론이 2019.05.29.

예외처리 질문입니다! [3]

멜번아빠 2019.05.29.

오류가 난것 같습니다... [10]

갈매기 2019.05.28.

로또당첨번호 소스질문요 [3]

감지기 2019.05.28.

야구순위 소스 질문 [2]

그린스크린 2019.05.28.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

에러를 알림으로 남게 해보자!

Lunar

♡ 2 ☞ 4

카카오톡 단순 자동응답봇 파일

도루묵

♡ 0 ☞ 2

가르치기 리로드..

Milk2

♡ 0 ☞ 9



아이소트 계산문제

간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공
하는 카톡봇앱 개발 예정

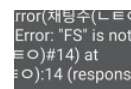
성빈

♡ 1 ☞ 14

반가워요.

천방지축하연

♡ 0 ☞ 4



채팅순위가 갑자기 안되네요..ㅠ



자동응답봇으로 RPG봇 만들었습니다



티켓투 (Player vs Bot)

