

| 기타 질문 | >

# 동적 저장공간 할당

 **choi0108** 챗봇 마스터 🍷 1:1 채팅  
2020.05.12. 13:33 조회 76

💬 댓글 32

🔗 URL 복사

⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)

=> 메신저봇

질문할 소스

=>

질문내용

=> 제가 만들 게임에 기계가 있는데

플레이어가 기계를 만들면 자동으로 기계에 저장공간을 붙여줘야 되고


기계가 부서지면 자동으로 저장공간을 없애고

기계에 무언가를 연결하면 저장공간을 연동을 시켜야 되거든요

어떻게 구현하면 좋을까요

(오늘이 가장 그지같은 질문인듯;)

(말머리 등록해주세요!)

 **choi0108**님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 1

💬 댓글 32

🔗 공유

|

📢 신고

댓글


등록순


최신순

🔄


댓글알림


☐

 **하프**  
FileStream 이름을 이용하여 플레이어가 기계를 만들었을 때 기계이름에 따라 기계이름.txt로 나눠서 연결해주면 될거같네요  
2020.05.12. 13:44 답글쓰기

 **choi0108** 작성자  
플레이어도 여러명에 같은 기계도 여러개 만들수 있어가지고 좀 애매..  
2020.05.12. 13:47 답글쓰기

 **하프**  
**choi0108** 그럼 폴더를 만들 때  
sdcard/기계게임/sender/기계이름.txt  
2020.05.12. 13:47 답글쓰기

 **choi0108** 작성자  
**하프** 그러면 한 사람이 같은 기계를 여러개 만들면요..  
2020.05.12. 13:49 답글쓰기

 **하프**  
**choi0108** 만약 같은 이름의 기계가 있다면 1,2,3으로 순번 붙이면 되죠!  
2020.05.12. 13:49 답글쓰기



**choi0108** 작성자

하프 질문에 답해주셔서 감사합니다!

2020.05.12. 13:56 답글쓰기



하프

choi0108 :)

2020.05.12. 13:56 답글쓰기



scap

객체를 응용하시면 됩니다

객체안에 객체

2020.05.12. 13:48 답글쓰기



**choi0108** 작성자

객체는 못 쓸것 같아요..

타이머 변수가 있어가지고 좀 힘들어짐

2020.05.12. 13:49 답글쓰기



scap

choi0108 충분히 가능합니다.

2020.05.12. 13:52 답글쓰기



**choi0108** 작성자

scap 이게 여러 문제가 꼬여서 그러는데

```
var 변수이름 = new Timer();
```

```
var timerTask = new TimerTask({
```

```
run : function() {
```

```
replier.reply(1);
```

```
}});
```

이렇게 타이머를 구현할건데

타이머가 동적으로 늘어나고 줄어들어서

직접 변수에 할당을 못하니깐

배열의 인덱스로 하려고 하는데

객체는 그런게 없으니 힘들어지죠..

2020.05.12. 13:55 답글쓰기



하프

choi0108 음...이해가 제대로 된건진 모르겠지만 인터발 한번 찾아보시면 도움될거같네요

2020.05.12. 13:57 답글쓰기



scap

choi0108 객체[sender]["타이머"]=TimerTask(어쩌고);

2020.05.12. 14:04 답글쓰기



**choi0108** 작성자

하프 자바스크립트에도 이런 함수가 있군요!

감사합니다 ㅎㅎ

2020.05.12. 14:04 답글쓰기



하프

choi0108 :)

추가로 제가 연구하던거긴 한데,

기계마다 쓰레드를 돌리지 마시고 인터발 하나만 돌리신다음에 그 인터발이 호출하는 함수에다가 현재 존재하는 기

계들의 작동 변수값을 바꿔주는 구문을 만들어 놓으시면 하나의 쓰레드로 여러개의 체크를 한번에 할 수 있어요

2020.05.12. 14:07 답글쓰기



하프

scap 각 객체마다 쓰레드를 돌리게 되는 방식인건가요?

2020.05.12. 14:08 답글쓰기



도미 doami2005

choi0108 객체배열 혹은 객체안 객체!

2020.05.12. 14:28 답글쓰기



**choi0108** 작성자

scap 이런식으로 불가능합니다..

기계가 몇개가 될지 모르니까  
이렇게 미리 할당해둘수 없습니다  
2020.05.12. 14:32 답글쓰기



**choi0108** 작성자

**하프** 그러면 10초마다 한번씩 남은 시간을 10초씩 줄이는 함수를 호출하면 되겠군요!

2020.05.12. 14:33 답글쓰기



**하프**

**choi0108** 그렇죠!

그래서 저는 num 변수 줄였다 늘렸다 하는걸로 마피아에 시간연장, 단축기능 구현했었어요.  
사실상 마피아겜은 안만들었지만ㅋㅋ

2020.05.12. 14:34 답글쓰기



**choi0108** 작성자

**하프** 하지만 중간에 발생한 타이머는 어떻게하죠  
예)10초마다 남은시간을 10초 줄이는데  
남은시간 줄이기 1초전에 타이머가 시작되서  
1초만에 10초가 줄어듬

2020.05.12. 14:41 답글쓰기



**하프**

**choi0108** if (num<10) {  
discount = num  
}

2020.05.12. 14:42 답글쓰기



**하프**

**choi0108** 또는 num이 10보다 작을 때는 그냥 남은 시간을 없애버리는것도 가능하죠.  
10초보다 더 남았을 때 10초 단축

2020.05.12. 14:43 답글쓰기



**choi0108** 작성자

**하프** 제가 말한건 10초 단위로 남은시간을 줄였을때  
19초때 타이머가 시작되면  
20초때 이 타이머의 남은시간이 10초 줄어드니  
이 타이머는 원래보다 9초 빠르게 끝난다는 문제입니다

2020.05.12. 14:47 답글쓰기



**하프**

**choi0108** 음....뭔가 잘못이해하신것 같은데  
10초마다 한번씩 남은 시간을 10초씩 줄인다는게 제가 생각한게 맞는지 모르겠네요.  
저는 기계동작에서 10초를 줄인다고 생각했는데 타이머 초를 낮춘다는 뜻이었군요.

2020.05.12. 14:50 답글쓰기



**하프**

**choi0108** var running = false;  
function response() {  
function repeat() {  
기계가 현재 동작중인지 체크하는 부분, 기계 동작중 조건 만족시 실행될 구문 등  
}  
if (msg=="!start"&&running==false) {  
inv=setInterval(repeat, 1000);  
running=true;  
}  
}

2020.05.12. 14:53 답글쓰기



**하프**

**choi0108** 이렇게 하면 하나의 인터발만을 돌리면서 repeat함수에서 모든 기계의 상황 체크가 가능해요.

2020.05.12. 14:53 답글쓰기



**choi0108** 작성자

**하프** 기계마다 시작시간도 다르고 작동시간도 다르고 실행 횟수도 각각 다 달라요

2020.05.12. 14:56 답글쓰기



**choi0108** 작성자

**choi0108** 게다가 같은 기계라 하더라도 들어오는 전력량에 따라서 작동시간이 달라지니..그렇게 하려면 다 따로 실

행해야되요

2020.05.12. 14:57 답글쓰기



하프

```
choi0108 var 작동시간[기계];  
var 작동시작까지_남은시간[기계];  
var 작동중=[기계배열];  
var 실행 횟수[기계];
```

1. repeat함수에 작동중인 기계가 있는지 없는지 배열을 체크하는 if문을 넣습니다.
2. 만약 작동중인 기계가 있다면, 기계 배열에서 이중 for문을 돌려 그 기계가 자신의 작동횟수만큼 작동하도록 만듭니다.  
단, 그 기계의 작동시간이 0보다 작다면 그 기계를 끄는 작업까지 여기서 함께 합니다.  
} else {  
만약 기계가 작동중이 아니지만, 기계가 작동시작까지\_남은시간이 0보다 작다면 작동중 배열에 넣고, 남은시간을 초기화시킵니다.

2020.05.12. 15:02 답글쓰기



하프

choi0108 RPG게임에서 사용자가 너무 많다면, 사용자 각자의 스킬 쿨타임마다 쓰레드를 부여하기 어렵기 때문에 new Date()를 사용하여 체크하기도 합니다.  
이 방법도 좋은 방법이니 고민해보시면 좋을것 같네요.

2020.05.12. 15:05 답글쓰기



polaris

```
if(기계생성){  
공간생성  
}  
간 —단
```

2020.05.12. 16:27 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 기타 질문 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

쉽게봇 하는법 삼성만 가능한걸로암 🤖 [2]

키알봇 2020.05.13.

[프밍언어] 질문🤖 [5]

키알봇 2020.05.13.

동적 저장공간 할당 [32]	choi0108	2020.05.12.
[프밍언어] 카톡봇 롤 전적검색 만들던도중.. [7]	도영	2020.05.12.
[프밍언어] 소스질문이 아닌 소스질문 [6]	ZAQ	2020.05.12.
<div>123</div>		전체보기

이 카페 인기글

기본 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

OtakoidTony  
♡0 💬6

안녕하세요!

연월  
♡0 💬5

기기 성능

은탱이  
♡0 💬2

[봇드게임] 세븐 다이스 v1.1.0

ZUMP  
♡0 💬2

진짜 몰라서 물어보는건데 로코가 정확히 뭔가요;;

헤히  
♡0 💬8

카카오링크 소스 공유 및 다운로드금지

지민  
♡3 💬7

가입 인사

Kkoma  
♡0 💬10

이사람은 나오세여

폰수리가  
♡0 💬19

원주율 100자리 가져오기

T봇  
♡0 💬6