```
• 읽기
```

- <u>■ 페이지편집</u>
- 히스토리

3. 확률을 이용한 가위바위보 만들어보기

```
업데이트
   2020.06.16. 19:16
참여저자
   성빈, 도미 doami2005, delta 외 3명 상세보기
   바로가기
책갈피
https://cafe.naver.com/nameyee/book5105233/14376 주소복사
개념: Math.random(), Math.floor(), if~else if, 배열
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName, threadId) {
   if (msg.startsWith("/가위바위보")) { //메세지가 /가위바위보로 시작한다면
       player = msg.substr(7); //변수 player에 msg.substr(7)의 값을 넣습니다
       random = Math.floor(Math.random() * 3); //변수 random에 0~2 중 임의의 수를 집어넣습니다
       if (player == "가위") { //만약 변수 player의 값이 가위라면
          bot = ["가위. 비겼습니다:)", "바위. 제가 이겼습니다:)", "보. 제가 졌습니다:'("]; //배열 bot을 선언합니다
          replier.reply(bot[random]); //배열bot의 random번째 값을 출력합니다
       } else if (player == "바위") { //만약 변수 player의 값이 바위라면
          bot = ["가위. 제가 졌습니다:'(", "바위. 비겼습니다:)", "보. 제가 이겼습니다:)"]; //배열 bot을 선언합니다
          replier.reply(bot[random]); //배열 bot의 random번째 값을 출력합니다
       } else if (player == "보") { //만약 변수 player의 값이 보라면
          bot = ["가위. 제가 이겼습니다:)", "바위. 제가 졌습니다:'(", "보. 비겼습니다:)"]; //배열 bot을 선언합니다
          replier.reply(bot[random]); //배열 bot의 random 번째 값을 출력합니다
       } else { //만약 player의 값이 가위, 바위, 보가 아니라면
          replier.reply("가위, 바위, 보 중 하나만 내주세요."); //잘못된 값이라고 출력합니다
```



• 2020.03.28. 21:13

신고

<u>SP</u> 아직 내용이 추가가 안된..!

SP SP • 2020.03.28. 21:57

<u>신고</u>

<u>프로그</u> 그렇군요

▲이전글 2. 따라말하는 앵무새봇 만들어보기 [13] <u> ✔다음글 꿀팁[6]</u>

프로그 2020.03.28. 도미 doami2005 2020.04.03.