

[| 일반 소스 공유 | >](#)

## RPG 공유 (873줄)



doami2005 챗봇 창시자 🌟 1:1 채팅

2019.10.12. 12:47 조회 960

💬 댓글 4 URL 복사 ⋮

📁 첨부파일 1

각종 오류들이 만들 때마다 생겨나서 그냥 뿌립니다  
오류나도 책임 안짐  
(경로 다 만드시는 게 좋을 거임..)  
873줄

```
-----

checkAdmin = id => {

if (FileStream.read("/sdcard/BOT/admi").split("\n").indexOf(id) != -1) {

return true;

}

}

ringupgrade = 0;

players = "sdcard/doamirpg/players/";

FS = FileStream;

S = "□";

divide = num => {

rep = num.toString().replace(/WB(?=(\Wd{4})+?!Wd))/g, ",")

if (JSON.stringify(rep.match(/,/g,""))!="null") {

if (rep.match(/,/g,"").length==1) {

return rep.replace(",","만 ").replace(/0000/g,"").replace(/ 0+/g," ").trim()

} else {

return rep.replace(",","억 ").replace(/0000/g,"").replace(",","만 ").replace("억 만","억").replace(/ 0+/g," ").trim()

}

} else {
```

```

return rep

}

}

zzang = ["짱구", "철수", "맹구", "유리", "훈이", "교장쌤"];

doraemon = ["진구", "이슬이", "통통이", "비실이", "도라에몽"];

function checkitems(sender) {

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

return itms[sender];

}

function additem(send, item) {

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

itms[send].push(item);

FS.write("sdcard/doamirpg/itemscoin.json", JSON.stringify(itms));

}

function deleteitem(sender, item) {

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

a = (itms[sender].join("\n") + "\n").replace(item + "\n", "").trim();

itms[sender] = a.split();

if (itms[sender] == "") {

itms[sender] = [];

}

FS.write("sdcard/doamirpg/itemscoin.json", JSON.stringify(itms));

}

function checkring(sender) {

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

return ("반지 + " + (itms[sender].join("\n") + "\n").split("반지 + ")[1].split("\n")[0]);

}

```

```

function upgradering(sender) {

const a = checkring(sender);

deleteitem(sender, a);

additem(sender, "반지 +" + (Number(a.split("반지 ")[1]) + 1));

}

function downgradering(sender) {

const a = checkring(sender);

deleteitem(sender, a);

additem(sender, "반지 +" + (Number(a.split("반지 ")[1]) - 1));

}

function checkLv(send) {

return Number(FS.read(players + send).split("Lv.")[1].split("(")[0].trim());

}

function checkRank(sender) {

return FS.read(players + sender).split("(")[1].split(")")[0];

}

function setRank(sender, rank) {

FS.write(players+sender, FS.read(players + sender).replace("(" + checkRank(sender) + ")", "(" + rank + ")"));

}

function Rankup(sender) {

ranks = ["뉴비", "중수", "고수", "마스터", "고인물", "쌈고인물", "Top", "☆GOD☆"];

setRank(sender, ranks[ranks.indexOf(checkRank(sender)) + 1]);

}

function Lvup(sender) {

FS.write(players + sender, FS.read(players + sender).replace(/Lv\W. ([0-9])+/g, "Lv. " + (checkLv(sender) + 1)));

}

function checkdamage(weapon) {

if (weapon.includes("+") && !weapon.includes("+0")) {

```

```

    if (weapon.includes(" ") && !weapon.includes("0")) {

    return (weapon.split("+")[1]) * 3;

    } else {

    if (weapon.includes("+0")) {

    return 1;

    } else {

    return 0;

    }

    }

    }

    function upgradecoin(weapon) {

    if (weapon.includes("+")) {

    return (weapon.split("+")[1] * 20);

    } else {

    return 5;

    }

    }

    function checkplayer(send) {

    if (new java.io.File("sdcard/doamirpg/players").list().indexOf(send) != -1) {

    return true;

    } else {

    return false;

    }

    }

    function allUsers() {

    return new java.io.File("sdcard/doamirpg/players").list().sort().join("\n");

    }

    function addcoin(send, add) {

```

```

info = FS.read(players + send);

FS.write(players + send, info.replace("잔고 : " + info.split("잔고 : ")[1].split(S)[0], "잔고 : " +
Number(Number(info.split("잔고 : ")[1].split(S)[0]) + Number(add))));

}

function changeweapon(send, wpnname) {

FS.write(players + send, FS.read(players + send).replace(FS.read(players + send).split("무기 : ")[1].split("\n")[0],
wpnname));

}

function mapmove(send, area) {

FS.write(players + send, FS.read(players + send).replace(FS.read(players + send).split("위치 : ")[1].trim(), area));

}

function checkmap(send) {

return FS.read(players + send).split("위치 : ")[1].trim();

}

function checkcoin(send) {

return FS.read(players + send).split("잔고 : ")[1].split("\n")[0].trim();

}

function checkweapon(send) {

return FS.read(players + send).split("무기 : ")[1].split("\n")[0].trim();

}

function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId) {

if (msg == "/회원가입") {

if ((sender.length >= 3 && sender.length <= 20) && !sender.includes(".") && !sender.includes("www") &&
!sender.includes("Wu200b")) {

if (new java.io.File(players).list().sort().indexOf(sender) == -1) {

FS.write(players + sender, sender + "\nLv. 0 (뉴비)\n잔고 : 0" + S + "\n무기 : 맨손\n위치 : 로비");

mapmove(sender, "로비");

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

itms[sender] = 0;

```

```

itms[sender] = [];

FS.write("sdcard/doamirpg/itemscoin.json", JSON.stringify(itms));

replier.reply("[!] 등록되었습니다.");

} else {

replier.reply("[!] 이미 사용중인 닉네임입니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 닉네임 조건에 적합하지 않습니다!\n조건: 3자 이상 20자 이하\n공백문자, ., www 사용 불가");

}

}

if (checkplayer(sender)) {

if (checkcoin(sender)>9999999999) {

addcoin(sender, -1*checkcoin(sender))

addcoin(sender, 9999999999)

}

itms = JSON.parse(FS.read("sdcard/doamirpg/itemscoin.json"));

if (JSON.stringify(itms[sender])=="{}") {

itms[sender] = [];

FS.write("sdcard/doamirpg/itemscoin.json", JSON.stringify(itms));

}

if (checkLv(sender) <= 10) {

setRank(sender, "뉴비");

} else {

if (checkLv(sender) > 10 && checkLv(sender) <= 50) {

setRank(sender, "중수");

} else {

if (checkLv(sender) > 50 && checkLv(sender) <= 100) {

setRank(sender, "고수");

```

```

} else {

if (checkLv(sender) > 100 && checkLv(sender) <= 300) {

setRank(sender, "파이터");

} else {

if (checkLv(sender) > 300 && checkLv(sender) <= 500) {

setRank(sender, "학살꾼");

} else {

if (checkLv(sender) > 500 && checkLv(sender) <= 1000) {

setRank(sender, "고인물");

} else {

if (checkLv(sender) > 1000 && checkLv(sender) <= 2000) {

setRank(sender, "마스터");

} else {

if (checkLv(sender) > 3000 && checkLv(sender) < 5000) {

setRank(sender, "♂ 신 ♀");

}

}

}

}

}

}

}

}

}

try {

if (msg == "/사냥") {

if (checkmap(sender) != "로비") {

rand = Math.random() * 15 | 0 + 1;

```

```

if (rand != 1) {

if (checkitems(sender).join("").indexOf("반지") != -1) {

ringupgrade = Number(checkring(sender).split("반지 ")[1].trim());

}

earnedcoin = (ringupgrade + 1) * ((Math.random() * (Number(checkdamage(checkweapon(sender))) + 10) | 0) +
Number(checkdamage(checkweapon(sender))));

addcoin(sender, earnedcoin);

replier.reply("[!] " + sender + " 님이" + checkweapon(sender) + " 를 사용해 " + ((checkmap(sender) == "진구네
집") ? (doraemon[Math.random() * doraemon.length | 0]) : (zzang[Math.random() * zzang.length | 0])) + " 사냥에 성
공하여 " + divide(earnedcoin) + S + " 를 획득하였습니다!" + checkcoin(sender) + " 님");

giftran = Math.random() * 5 | 0 + 1;

if (giftran == 5) {

giftearned = Math.random() * 100 | 0 + 1;

addcoin(sender, giftearned);

replier.reply("[Bonus] 전리품을 얻었습니다! (" + giftearned + S + ")");

}

lvup = Math.random() * 7 | 0 + 1;

if (lvup == 7) {

Lvup(sender);

replier.reply("[!] " + sender + " 님이 레벨업을 하였습니다!" + checkLv(sender));

}

} else {

replier.reply("[!] 몬스터가 보이지 않습니다..");

}

} else {

replier.reply("[!] 로비에서는 사냥을 할 수 없습니다!" + checkmap(sender) + " 을 사용해 주세요.");

}

}

}

}

```



```

catch (e) {

replier.reply(e.message+"\\n"+e.lineNumber);

}

if (msg.startsWith("/스탯")) {

if (msg.length == 3) {

if (checkplayer(sender)) {

replier.reply(FS.read(players + sender) + "\\n《" + checkitems(sender) + "》");

} else {

replier.reply("[!] 회원가입이 필요합니다!\\n'/회원가입");

}

} else {

replier.reply(FS.read(players + msg.substr(3).trim())+"\\n《" + checkitems(msg.substr(3).trim()) + "》");

}

}

if (msg == "/강화") {

replier.reply("/강화 (도구)\\n"
+"\\n도구 목록\\n" + "-".repeat(20)
+"\\n• 검\\n"
+"\\n• 반지\\n"
+ "-".repeat(20));

}

if (msg == "/강화 검") {

if (checkweapon(sender) != "맨손") {

ran = Math.random() * 200 | 0 + 1;

if (checkcoin(sender) >= upgradecoin(checkweapon(sender))) {

if (ran > 40 && ran <= 199) {

info = FS.read(players + sender);

addcoin(sender, -1 * Number(upgradecoin(checkweapon(sender))));

changeweapon(sender, "검" + " + " + Number(Number(FS.read(players + sender).split("+")[1].split("\\n")[0].trim()) + 1));

```

```

replier.reply("[!] " + checkweapon(sender) + " 강화를 성공하였습니다!\n\n공격력 " +
divide(checkdamage(checkweapon(sender))) + "\n\n잔고 " + divide(checkcoin(sender)) + S + " ( - " +
(Number(upgradecoin(checkweapon(sender)))) + S + " )");

} else {

if (ran <= 40) {

info = FS.read(players + sender);

addcoin(sender, -1 * Number(upgradecoin(checkweapon(sender))));

changeweapon(sender, "검 " + Number(Number(FS.read(players + sender).split("+")[1].split("\n")[0].trim()) - 1));

if ((checkweapon(sender) + "").indexOf("-") != -1) {

changeweapon(sender, "검 +0");

}

replier.reply("[!] 강화에 실패하였습니다!\n\n무기의 성능이 하락됩니다.\n\n잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) +
"\n\n현재 무기 : " + FS.read(players + sender).split("무기 : ")[1].split("\n")[0]);

} else {

replier.reply("[!] 이런.. 무기가 터져버렸습니다!\n\n맨손으로 돌아갑니다.");

changeweapon(sender, "맨손");

}

}

} else {

replier.reply("[!] " + divide((upgradecoin(checkweapon(sender)) - checkcoin(sender))) + " 골드가 부족합니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 검을 착용해주세요.");

}

}

if (msg == "/강화 반지") {

if (checkitems(sender).join("").indexOf("반지") != -1) {

ran = Math.random() * 200 | 0 + 1;

if (checkcoin(sender) >= upgradecoin(checkring(sender))) {

```

```

if (ran > 40 && ran <= 199) {

addcoin(sender, -1 * Number(upgradecoin(checkring(sender))));

upgradering(sender);

replier.reply("[!] " + checkring(sender) + " 강화를 성공하였습니다!\n\n잔고 " + divide(checkcoin(sender)) + S + " (
- " + (Number(upgradecoin(checkring(sender)))) + S + ")");

} else {

if (ran <= 40) {

info = FS.read(players + sender);

addcoin(sender, -1 * Number(upgradecoin(checkring(sender))));

downgradering(sender);

if ((checkring(sender) + "").indexOf("-") != -1) {

deleteitem(sender, nowring);

additem(sender, "반지 +0");

}

replier.reply("[!] 강화에 실패하였습니다!\n\n무기의 성능이 하락됩니다.\n\n잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) +
"\n\n현재 반지 : " + checkring(sender));

} else {

replier.reply("[!] 이런.. 무기가 터져버렸습니다!\n\n맨손으로 돌아갑니다.");

deleteitem(sender, checkring(sender));

}

}

} else {

replier.reply("[!] " + (upgradecoin(checkweapon(sender)) - checkcoin(sender)) + " 골드가 부족합니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 반지를 착용해주세요.");

}

}

```

```

if (msg == "/맵") {

replier.reply("<맵 목록>\n" + "-".repeat(40) + "\n로비\n짱구네집\n진구네집\n" + "-".repeat(40) + "\n'/맵 이동
(지역)' 을 통해 이동할 수 있습니다.");

}

if (msg.startsWith("/맵 이동 ")) {

map = msg.substr(6);

map == "로비" ? (replier.reply("[!] 로비로 이동하였습니다."), mapmove(sender, "로비")) : (map == "짱구네집" ?
(replier.reply("[!] 짱구네 집으로 이동하였습니다."), mapmove(sender, "짱구네집")) : (map == "진구네집" ?
(replier.reply("[!] 진구네 집으로 이동하였습니다."), mapmove(sender, "진구네집")) : replier.reply("[!] 존재하지 않는 지역
입니다!"));

}

if (msg == "/도박") {

replier.reply("<골드도박 목록>\n\n/동전도박\n- 앞면이 나오면 돈을 2배로 증가시키고 뒷면이 나오면 반을 감소시킵
니다.\n\n/룰렛도박 (액수)\n- 세 도형의 모양이 모두 같으면 베팅금액의 10배 지급\n");

}

if (msg.startsWith("/송금 ")) {

sendrr = msg.substr(4).split(" ");

sendrr.pop();

sendrr = sendrr.join(" ");

sendcoin = msg.split(" ").pop();

if (!checkplayer(sendrr)) {

replier.reply("[!] 존재하지 않는 이름입니다!");

} else {

if (Number(sendcoin) > 0 && !isNaN(sendcoin)) {

if (Number(sendcoin) <= checkcoin(sender)) {

addcoin(sender, Number(sendcoin) * -1);

addcoin(sendrr, Number(sendcoin));

replier.reply("[!] " + sender + "님이 " + sendrr + "님에게 " + divide(sendcoin) + S + "을 송금하였습니다!");

replier.reply("[!] 잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) + S);

} else {

```

```

replier.reply("[!] "+(Number(sendcoin)-Number(checkcoin(sender)))+S+"가 부족합니다!")

}

} else {

replier.reply("[! 송금할 돈은 양수여야 합니다!");

}

}

}

if (msg == "/유저") {

replier.reply("[! 가입한 유저\n" + allUsers());

}

if (msg == "/동전도박") {

if (checkcoin(sender)>0) {

dong = Math.random() * 2 | 0;

dong == 0 ? (replier.reply("[! 이런, 뒷면이 나와 골드가 감소됩니다!"), addcoin(sender, (- 1 / 2) * checkcoin(sender)),
replier.reply("[! 잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) + " □")) : (replier.reply("[! 앞면이 나와 골드가 2배가 됩니다!"),
addcoin(sender, Math.floor(checkcoin(sender))), replier.reply("[! 잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) + " □"));

addcoin(sender, Math.floor(checkcoin(sender)) - checkcoin(sender));

} else {

replier.reply("[! 골드가 부족합니다!");

}

}

if (msg.startsWith("/룰렛도박 ")) {

betcoin = msg.substr(6);

if (!isNaN(betcoin) && Number(betcoin) > 0) {

if (Number(betcoin) <= Number(checkcoin(sender))) {

a = ["○", "□", "☆"];

ran = a[Math.random() * 3 | 0] + a[Math.random() * 3 | 0] + a[Math.random() * 3 | 0];

if (ran.replace(/○/g, "") == "" || ran.replace(/□/g, "") == "" || ran.replace(/☆/g, "") == "") {

```

```

replier.reply("[ " + ran + " ]");

addcoin(sender, -betcoin);

addcoin(sender, betcoin * 10);

replier.reply("[!] " + sender + " 님이 룰렛도박을 성공하여 " + divide(betcoin * 10) + " 골드를 획득하였습니다.");

replier.reply("[!] 잔액 : "+divide(checkcoin(sender))+S)

} else {

replier.reply("[ " + ran + " ]");

replier.reply("[!] " + sender + " 님이 룰렛도박을 실패하여 " + divide(betcoin) + " 골드를 잃었습니다!");

addcoin(sender, -betcoin);

replier.reply("[!] 잔고 : " + divide(checkcoin(sender)) + "□");

}

} else {

replier.reply("[!] 돈이 부족합니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 자연수만 입력해 주세요.");

}

}

if (msg == "/상점") {

replier.reply("상점\n" + "-".repeat(40)
+ "\n• 검 +0 | 10" + S + "\n- 강화할수록 데미지가 세집니다.\n"
+ "\n• 반지 +0 | 100" + S + "\n- 공격력을 증폭시켜줍니다.\n"
+ "\n• 칭호 교환권 | 1000" + S + "\n- 랭크명을 바꿀 수 있습니다.\n (조건 : 5000 Lv)\n"
+ "-".repeat(40) + "\n\n/구입 (물건) 으로 아이템을 구매할 수 있습니다.\n\n/강화 (물건) 으로 아이템을 강화할 수 있습니다.");

}

if (msg.startsWith("/구입")) {

sltditm = msg.substr(3).trim();

if (sltditm == "검") {

if (checkweapon(sender) == "맨손") {

```

```
if (checkcoin(sender) >= 10) {

addcoin(sender, -10);

changeweapon(sender, "검 +0");

replier.reply("[!] 인벤토리에 '검 +0' 이 추가되었습니다.\n잔고 : " + checkcoin(sender) + S);

} else {

replier.reply("[!] " + (10 - checkcoin(sender)) + S + "가 부족합니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 이미 검을 지니고 있습니다!");

}

}

if (sltditm == "반지") {

if (!checkitems(sender).join("").includes("반지")) {

if (checkcoin(sender) >= 100) {

addcoin(sender, -100);

additem(sender, "반지 +0");

replier.reply("[!] 인벤토리에 '반지 +0' 이 추가되었습니다.\n잔고 : " + checkcoin(sender) + S);

} else {

replier.reply("[!] " + (100 - checkcoin(sender)) + S + "가 부족합니다!");

}

} else {

replier.reply("[!] 이미 반지를 지니고 있습니다!");

}

}

if (sltditm == "칭호") {

addcoin(sender, -1000)

additem(sender, "칭호 교환권")
```

```

replier.reply("[!] 인벤토리에 '칭호 교환권' 이 추가되었습니다!\n사용법 : '/칭호 (원하는 이름)\n잔고 : " +
checkcoin(sender) + S)

}

if (sltditm=="") {

replier.reply("/구입 (도구)\n"
+ "\n도구 목록\n" + "-".repeat(20)
+ "\n• 검"
+ "\n• 반지"
+ "\n• 칭호"
+ "\n" + "-".repeat(20))

}

}

}

if (msg.startsWith("/칭호")) {

willsetrank = msg.substr(3).trim()

if (checkLv(sender)>=5000) {

if (checkitems(sender).join("").includes("칭호")) {

if (willsetrank.match(/ /g,"")===undefined&&willsetrank.length>0&&willsetrank.length<11) {

setRank(sender, willsetrank)

deleteitem(sender, "칭호 교환권")

replier.reply("[!] "+sender+" 님의 칭호가 변경되었습니다!")

} else {

replier.reply("[!] 칭호 조건에 적합하지 않습니다!\n칭호 조건 : 1자 이상 10자 이하, 띄어쓰기 불가능")

}

} else {

replier.reply("[!] 교환권이 없습니다!\n'/구입 칭호' 를 입력해주세요.")

}

} else {

replier.reply("[!] 칭호 교환권은 Lv 5000 이상부터 구매할 수 있습니다!")

}

}

```



```

}

id = ImageDB.getProfileImage().substr(ImageDB.getProfileImage().length - 20).replace(/[W*<?W?W/:W|Wn]/g, "");

try {

    if (checkAdmin(id)) {

        if (msg.startsWith("/모두송금")) {

            givec = Number(msg.substr(5).trim());

            for (i of (allUsers().split("\n"))) {

                addcoin(i, givec);

            }

            replier.reply("[!] 모두에게 " + givec + S + "가 송금되었습니다!");

        }

        if (msg.startsWith("dv")) {

            replier.reply(eval(msg.substr(2)));

        }

    }

}

catch (e) {

    replier.reply(e.message + "\n" + e.lineNumber);

}

}

```



doami2005님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 6 💬 댓글 4

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 🔒

댓글알림 ☐



리드





이제 저랑 같이 만들죠?

2019.10.12. 18:17 답글쓰기



doami2005 작성자

스르..  
?님 접는다고 하지 않았..

2019.10.12. 18:19 답글쓰기



리드

doami2005 할거 없어서 다시 복귀한건ㄷ

2019.10.12. 18:21 답글쓰기



kg12070

저번에 만드신 도미님 RPG? 그거 있었잖아여 거기에 도박장 추가하면 좋을것같은데...

2020.05.08. 02:28 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

## '일반 소스 공유' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

카페 글 파싱 [25]	Sjy0916	2019.10.13.
Device.getBatteryHealth() 가 왜 있는지 했는데 [2]	jihun0302	2019.10.13.
RPG 공유 (873줄) [4]	doami2005	2019.10.12.
대형마트휴무일 검색, 업체 영업시간 전화번호 검색(수정) [11]	씩밋	2019.10.12.
context 가져오기 [15]	scap	2019.10.11.

1 2 3

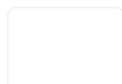
전체보기

## 이 카페 인기글

요즘 나타나는 새로운 홍보 수법 중 하나가

Dark Tornado  
♡0 💬7

반가워요.



메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

SP최정 카카오톡 단순 자동응답봇 파일



혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지 아시는분 계시나요...??  
안녕하세요

천방지축하연  
♡0 💬4



링크를 포함한 글 홍보시 링크 분석(?)하기

도영민 ♡2  
♡0 💬2

가르치기 리로드..

Milk2  
♡0 💬9

Milkahong  
♡0 💬3

[봇드게임] 게이트 v0.9.0

ZUMP  
♡0 💬4