| 카카오톡 봇 강좌 | >

RPG 제작기 0편 객체지향이 뭐지?(개판)



사로로 챗봇 창시자 🌼 1:1 채팅 2020.02.21. 21:18 조회 157

댓글 3 URL 복사 :

안녕하세요 사로로입니다. 솔직히 객체지향 1도 몰라서 공부하는 참에 강좌도 같이 적을라고 합니다.

일단 이 강좌는 객체 배열을 자유롭게 쓸 수 있는 사람들에게 읽기 좋을겁니다

먼저 객체지향을 왜 쓰는지 알아봅시다.

메이플을 생각해보죠

주황버섯이 갖는 특징 체력 마나 경혐치 공격력 이속 등등 플레이어가 갖는 특징 체력 마나 경혐치 공격력 이속...

이걸 객체 안쓰고 짜면 터지겠죠?

let orangeMus = {"level":8, "hp" : {"curr" :80 , "max" : 80} , "mp": {"curr" :0 , "max" : 0}, "attack" : {"phy" :40 , "spec" : 0} , "exp" :15, "speed" : 20}

let saroro = {"level" : 10, "hp" : {"curr" :120 , "max" : 340} , "mp": {"curr" :180 , "max" : 300}, "attack" : {"phy":80, "spec":60}, "exp":85, "speed":40, "class": null}

이걸 유저 하나씩 만든다고 하니 지옥.... 그리고 중복된 내용도 있고... 그래서 쓰는게 객체지향의 기초인 상속입니다

즉 체력 마나 공격력 이속등은 공통된 속성이니 부모가 되고 자식에다가 몬스터면 서식지 플레이어면 직업 등을 따로 추 가하면 되는것입니다.

내일 직접 해보죠



사로로님의 게시글 더보기 >

♡ 좋아요 0 ⊙ 댓글 3

☑ 공유 │ 신고

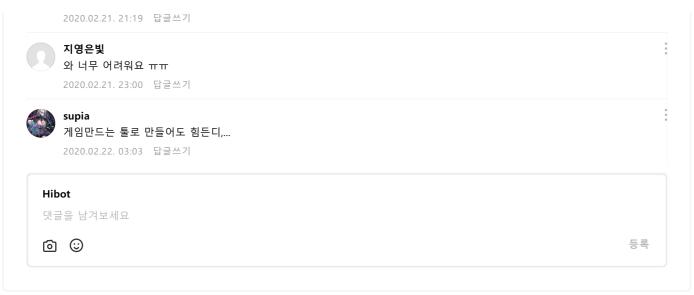
댓글 등록순 최신순 C

댓글알림





hyun123 내일도 챙겨볼게요!



∠ 글쓰기	답글	목록 _ ^ TOP

' 카카오톡 봇 강좌 ' 게시판 글	이 게시판 새글 구독	하기
[소스] 반복문 안쓰고 1초마다 메세지를 보내는 방법 [14]	AlphaDo	2020.02.26.
[강좌] #5 연산자 ❷ [10]	AlphaDo	2020.02.25.
RPG 제작기 0편 객체지향이 뭐지?(개판) [3]	사로로	2020.02.21.
[기타] [초급] Chat Bot Simulator 새 스크립트 시 나오는 기본 값 수정 ❷ [1]	대기만성	2020.02.18.
[중급] 크롤링/파싱 예제 (한강 수온 예시) ❷ [8]	Dark Tornado	2020.02.16.
1 2 3		전체보기

이 카페 인기글

안녕하세요	마녀사냥 금지	FALE 오픈게
KHP ♥0 ⊕6	AlphaDo ♥3 ♥8	용 발비 경기 기계
path질문 젤리파덕 ♡0 ⓒ2	The state of t	네이버에서 지역별 날씨 정보 크롤링하기 /
eval 질문 Kiri ♡0 ☺5	타명하세요 ²⁰⁰⁵ 트위터봇 ♡0 ⓒ6	스압 알아서 주의 공식 카카오톡 옾챗 Dark Tornado L따ౡ ⊕ 4 ♡0 ⓒ 9