


| 기타 질문 | >

[프밍언어] 파싱(크롤링)을 쉽게 하려고 웹사이트를 만들려고하는게요

 **마스터** 챗봇 마스터 🏆 1:1 채팅
2020.03.31. 08:41 조회 108


💬 댓글 3

🔗 URL 복사

⋮

여러 사이트의 정보를 제가 사이트를 만들어서
그곳에 파싱해두고 싶은데
어떻게해야할까요??...
카톡봇에 들어가는 자바스크립트를 그대로

스튜디오 코드에다가 js파일만들어서 넣고
그걸 html에서 불러와서 해야하나요?.. 강좌있으면 추천좀해주세요 ㅠ

 **마스터**님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0

💬 댓글 3

🔗 공유

|

👤 신고

댓글


등록순

최신순

🔄

댓글알림


☐

 **PartWorm**

웹 사이트를 만들려면 웹 서버가 있어야 합니다.

2020.03.31. 08:42 답글쓰기

⋮


 **마스터** 작성자

서버는 다 처리할수있는데
내부 코드부분이 궁금합니다

2020.03.31. 08:42 답글쓰기

⋮

삭제된 댓글입니다.

 **마스터** 작성자

디비는 어떻게답아놔야할까요?! ㅠ ㅠ

2020.03.31. 09:36 답글쓰기

⋮

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

✎ 글쓰기

답글

목록

▲ TOP

| 기타 질문 | 게시판 글

전체 [프밍언어] 말머리 글


이 게시판 새글 구독하기 ☐

~로 시작하는 메시지 [5]	끝말러	2020.04.02.
[질문] 등업 [3]	AlphaDo	2020.04.01.
[프밍언어] 파싱(크롤링)을 쉽게 하려고 웹사이트를 만들려고하는게요 [3]	마스터	2020.03.31.
json 배열 중 랜덤으로 하나를 뽑는법이 어떤걸까요? [7]	망고	2020.03.30.
카톡 대화창에서 더보기... 뜨게 π ↓ 는거 어케 하는거였죠 [1]	휴르	2020.03.30.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글


네이버에서 지역별 날씨 정보 크롤링하기 /
스샷 알아서 주의
예전에 어떤분이 카톡봇을 이용하여 카페에
게시글을 올렸었는데

함수를 입력받아 그래프 그리기

Steve28

♡ 2 💬 4



메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

SP철철
path 질문

♡ 0 💬 2

젤리파덕

♡ 0 💬 2

```

from random import randint
board = [' ']*9
player = 'X'
def print_board():
    for i in range(3):
        for j in range(3):
            print(board[i*3+j], end=' ')
        print()
def get_move():
    while True:
        move = input('Player -> ')
        if move not in range(9):
            continue
        if board[move] != ' ':
            continue
        return move
def is_win():
    for i in range(3):
        if board[i] == player and board[i+3] == player and board[i+6] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+1] == player and board[i+2] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+3] == player and board[i+1] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+6] == player and board[i+1] == player:
            return True
    for i in range(3):
        if board[i] == player and board[i+3] == player and board[i+6] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+1] == player and board[i+2] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+3] == player and board[i+1] == player:
            return True
        if board[i] == player and board[i+6] == player and board[i+1] == player:
            return True
    return False
def is_draw():
    for i in range(9):
        if board[i] == ' ':
            return False
    return True
def play():
    while True:
        print_board()
        move = get_move()
        board[move] = player
        if is_win():
            print('Player win!')
            return
        if is_draw():
            print('Draw!')
            return
        player = 'O' if player == 'X' else 'X'
        if player == 'O':
            move = randint(0, 8)
            board[move] = player

```

1 2 3 4 5