


| 일반 소스 공유 | >

[메신저봇] 스타크래프트 RPG(소스공유)

 **SSAP청정** 챗봇 마스터 🏆 1:1 채팅

2020.05.19. 20:22 조회 488

💬 댓글 62 URL 복사 ⋮

← 카카오톡 봇 커뮤니티



| 자유 게시판 | >

카페 15일동안 안터지면 제 RPG소스 공유하는걸로..



SSAP청정

2020.05.04. 15:48 조회 126

○人○

음.....

소스 코드 ↓

```
const folder1 = new java.io.File(sdcard+"/ssap/");
folder1.mkdirs();

const sdcard = android.os.Environment.getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath();

var lw = "Wu200b".repeat(500);

var FS = FileStream;

var 선 = ["-----"];

var 쿠폰 = (Math.floor(Math.random()*100)+1); //컴파일 할때마다 수시로 바뀜
```

```
var RPG관리자 = ["관리자이름"];

var 쿠폰a = [];

var 유닛2 = [];
var 유닛1 = [];

var 출책 = [];

var 출석 = [];

var 광질 = [];

var 발키리체 = ["250"];
var 배틀크루저체 = ["400"];
var 마린체 = ["50"];
var 메딕체 = ["45"];
var 파이어벳체 = ["50"];
var 벌쳐체 = ["75"];
var 탱크체 = ["150"];
var 레이스체 = ["100"];
var 저글링체 = ["50"];
var 히드라체 = ["75"];
var 울트라체 = ["200"];
var 가디언체 = ["250"];
var 질럿체 = ["100"];
var 드라군체 = ["150"];
var 캐리어체 = ["450"];
var 스카웃트체 = ["250"];
var 커세어체 = ["100"];
var 다크템플러체 = ["150"];
var 하이템플러체 = ["150"];
var 베슬체 = ["200"];
var 렐커체 = ["150"];
var 뮤탈리스크체 = ["100"];
var 드랍쉽체 = ["200"];
var 디바우러체 = ["400"];
var 퀸체 = ["100"];
var 디파일러체 = ["300"];
var 아칸체 = ["300"];
var 다크아칸체 = ["350"];
var 리버체 = ["200"];
var 아비타체 = ["250"];
var 고스트체 = ["25"];
var 골리앗체 = ["150"];//체력 만들긴 했는데 어떻게 써야할지...ㅠ
var 스커지체 = ["75"];
var SCV체 = ["50"];
var 프로브체 = ["50"];
var 드론체 = ["50"];
var 오버로드체 = ["100"];
var 셔틀체 = ["100"];
var 라바체 = ["20"];
var 옴저버체 = ["25"];
```

```

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

    path = sdcard+"/ssap/starcraft/";
    path = path+room+'/' +sender+'.txt';

    if(FS.read(path)!=undefined){
        시작 = {
            '유닛':[],
            '미네랄':2000,
            '번호':1
        };
        FS.write(path, JSON.stringify(시작, null, 4));
    }

    go = JSON.parse(FS.read(path));

    var 유닛 = ["발키리","배틀크루저","마린","메딕","파이어벳","벌쳐","탱크","레이스","저글링","히드라","울트라","가디언","질럿","드라군","캐리어","스카웃","커세어","다크 템플러","하이 템플러","베슬","렐커","뮤탈","드랍쉽","디바우러","퀸","디파일러","아칸","다크아칸","리버","아비타","고스트","골리앗","스커지","SCV","프로브","드론","오버로드","셔틀","라바","옵저버"][Math.floor(Math.random()*39)];

    var b = ["스타크래프트 유닛도감"+lw+"WnWn"+선+"WnWn총 39개의 유닛이 있습니다WnWnWn발키리Wn체력 : "+발키리체+"WnWn배틀크루저Wn체력 : "+배틀크루저체+"WnWn마린Wn체력 : "+마린체+"WnWn메딕Wn체력 : "+메딕체+"WnWn파이어벳Wn체력 : "+파이어벳체+"WnWn벌쳐Wn체력 : "+벌쳐체+"WnWn탱크Wn체력 : "+탱크체+"WnWn레이스Wn체력 : "+레이스체+"WnWn저글링Wn체력 : "+저글링체+"WnWn히드라Wn체력 : "+히드라체+"WnWn울트라Wn체력 : "+울트라체+"WnWn가디언Wn체력 : "+가디언체+"WnWn질럿Wn체력 : "+질럿체+"WnWn드라군Wn체력 : "+드라군체+"WnWn캐리어Wn체력 : "+캐리어체+"WnWn스카웃Wn체력 : "+스카웃체+"WnWn커세어Wn체력 : "+커세어체+"WnWn다크템플러Wn체력 : "+다크템플러체+"WnWn하이템플러Wn체력 : "+하이템플러체+"WnWn베슬Wn체력 : "+베슬체+"WnWn렐커Wn체력 : "+렐커체+"WnWn뮤탈리스크Wn체력 : "+뮤탈리스크체+"WnWn드랍쉽Wn체력 : "+드랍쉽체+"WnWn디바우러Wn체력 : "+디바우러체+"WnWn퀸Wn체력 : "+퀸체+"WnWn디파일러Wn체력 : "+디파일러체+"WnWn아칸Wn체력 : "+아칸체+"WnWn다크아칸Wn체력 : "+다크아칸체+"WnWn리버Wn체력 : "+리버체+"WnWn아비타Wn체력 : "+아비타체+"WnWn고스트Wn체력 : "+고스트체+"WnWn골리앗Wn체력 : "+골리앗체+"WnWn스커지Wn체력 : "+스커지체+"WnWnSCVWn체력 : "+SCV체+"WnWn프로브Wn체력 : "+프로브체+"WnWn드론Wn체력 : "+드론체+"WnWn오버로드Wn체력 : "+오버로드체+"WnWn셔틀Wn체력 : "+셔틀체+"WnWn라바Wn체력 : "+라바체+"WnWn옵저버Wn체력 : "+옵저버체+"WnWnWn체력은 실제스타크래프트 게임과는 관련없습니다"];

    if(room == "음...방이름 써조요"){
        if(msg=='뽑기'){
            catchrand = Math.floor(Math.random()*2);
            if(Number(go['미네랄'])<200){
                replier.reply('Not enough minerals');
                return;
            }

            go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])-200;
            FS.write(path, JSON.stringify(go, null, 4));
            if(catchrand==0){
                replier.reply("아쉽지만 뽑는데 실패했습니다");
                return;
            }
            else
                go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])-200;
        }
    }
}

```

```

유닛이름 = 유닛;
번호 = go['번호'];
replier.reply(유닛이름+'를 뽑는데 성공하셨습니다!'+'\n유닛이름 : '+유닛이름+'\n번호 : '+번호);

시작 = {
'유닛이름':유닛이름,
'번호':번호
};

go['번호'] = Number(go['번호'])+1;
go['유닛'].push(시작);
return;
}

if(msg == "/정보"){
유닛 = "";
for(i=0;i<go['유닛'].length;i++){
이름 = go['유닛'][i]['유닛이름'];
번호 = go['유닛'][i]['번호'];
유닛 = 유닛 + '\n\n 이름 : '+이름;
유닛 = 유닛 + '\n 번호 : '+번호;
}
replier.reply(sender+'님의 정보'+lw+'\n\n\n\n미네랄 : '+go['미네랄']+'\n\n'+유닛);
}
if(msg == "/도감"){
replier.reply(b);
}

if(광질[sender] == undefined) {
광질[sender] = 0;
}

if (msg.indexOf("/광질 -") == 0) {
replier.reply("광질 ' - ' 는 불가능합니다");
return;
}

if(msg == "/광질 1"||msg == "/광질 2"||msg == "/광질 3"||msg == "/광질 4"||msg == "/광질 5"||msg == "/광질 6"||msg == "/광질 7"||msg == "/광질 8"||msg == "/광질 9"){
replier.reply("광질은 10이상의 수만 해주세요");
return;
}

if (msg.indexOf("/광질 ") == 0) {
if(isNaN(msg.substr(4)) == true){
replier.reply("광질은 숫자만 입력해주세요!");
}

else
if(msg.indexOf("/광질 ")==0){
ssap = msg.substring(4);
if(go['미네랄'] < ssap) {
replier.reply("Not enought minerals");
}
}
}

```

```

}

else
if(msg.indexOf("/광질 ")==0){
ssap = msg.substring(4);
광질[sender] ++;
go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])-ssap;
a = (Math.floor(Math.random()*ssap)+50);
go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])+a;
if(광질[sender]<=5){
replier.reply(ssap+"미네랄을 소모하고 "+a+"미네랄을 획득하셨습니다!");
}
}

```

```

else
if(msg.indexOf("/광질 ")==0){
if(광질[sender]>5){
replier.reply("당신은 너무힘들어 더는 광질을 할 수 없습니다!");
}
}
}
}
}
}

```

```

if(msg == "/출석"||msg == "/ㅌㅌ"||msg == "ㅌㅌ"){
go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])+500;
if(출석.indexOf(sender) == -1) {
출석.push(sender);
replier.reply(sender+"님 출석체크 완료!!");
}else{
if(msg == "/출석"||msg == "/ㅌㅌ"||msg == "ㅌㅌ"){
replier.reply(sender+"님은 이미 출석 하셨습니다");
return;
}
}
}
}

```

```

if(msg.indexOf("/쿠폰 ")==0){
ssap = msg.substring(4);
if(ssap==쿠폰){
if(쿠폰a.indexOf(sender) == -1) {
쿠폰a.push(sender);
a = (Math.floor(Math.random()*500)+1);
go['미네랄'] = Number(go['미네랄'])+a;
replier.reply("쿠폰 정답입니다!" +a+"미네랄을 획득하셨습니다!");
}
else
replier.reply(sender+"님은 이미 쿠폰을 사용했습니다!");
}else
replier.reply("쿠폰번호가 맞지 않습니다 다시입력해주세요!");
}
}

```

```

if(msg == "/치트"){
if(RPG관리자.indexOf(sender) == -1) {

```

```

replier.reply("당신은 관리자가 아닙니다!");
}
else
if(msg == "/치트"){
replier.reply(쿠폰);
}
}

```

```

if(msg == "/RPG도움말"){
replier.reply("스타크래프트RPG [도움말]" + lw + "WnWn" + 선 + "WnWn/뽑기 (스타크래프트 유닛중 하나를 뽑습니다 -200미네랄)WnWn/정보 (자신의 RPG정보를 봅니다)WnWn/도감 (유닛과 유닛의 체력을 볼 수 있습니다)WnWn/광질 100 (광질을 합니다 확률적으로 더 많은 미네랄을 채취합니다)WnWn/출책 (출석체크를 합니다) +500미네랄WnWn/배틀 (개발중입니다)WnWn/쿠폰 (숫자) (숫자에 1~99의 숫자를 입력해주세요!));
}
}

```

```

FS.write(path, JSON.stringify(go, null, 4));
}

```

배틀 만들던건 뺏습니당



SSAP청정님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 3 💬 댓글 62

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



재승
진짜 했어 ㄷ

2020.05.19. 20:27 답글쓰기



재승
SSAP청정 어차피 RPG 이미 있어서 안של겁니다

2020.05.19. 20:28 답글쓰기



재승
재승 다행으로 아세요(?)

2020.05.19. 20:28 답글쓰기



하프
쿠폰기능 본인 호스팅 서버로 요청해서 관리자가 보고 알려주는걸로 만들면 진짜 쿠폰...이니까 만드세요!
전 안만들래요

2020.05.19. 20:49 답글쓰기



하프
SSAP청정 그럼 소스 수정하면 다 볼수 있자나요...

2020.05.19. 20:50 답글쓰기



SSAP청정 작성자
하프 수정을 안하면 된답니ㄷ...

2020.05.19. 20:51 답글쓰기



하프

SSAP청정 읍읍.....수정을 안하려고 하는 사람이

2020.05.19. 20:51 답글쓰기



SSAP청정 작성자

하프 ㅋㅋㅋㅋ

2020.05.19. 20:52 답글쓰기



김예성

크 컴파일했더니 컴파일은 되는데 봇이 자동으로 꺼져버리는 마아솔

2020.05.19. 20:55 답글쓰기



SSAP청정 작성자

오류나나요?

2020.07.18. 17:56 답글쓰기



김예성

SSAP청정 아뇨 런타임 에러인듯해요 ㅠㅠ

2020.05.19. 20:59 답글쓰기



김예성

SSAP청정 아뇨 런타임 에러인듯해요 ㅠㅠ

2020.05.19. 20:59 답글쓰기



SSAP청정 작성자

김예성 확인 해볼게요

2020.05.19. 20:59 답글쓰기



김예성

SSAP청정 냐

2020.05.19. 20:59 답글쓰기



김예성

SSAP청정 청정님께서 만약에 런타임 에러가 안나신다면 아마 제 봇 소스가 길어서 그럴거예요 ㅜㅜ

2020.05.19. 21:01 답글쓰기



SSAP청정 작성자

SSAP청정 저거 복붙할때 길어서 좀 잘리는거같아요 이어서 복붙해주시면 문제없습니다 ㅎㅎ

2020.05.19. 21:03 답글쓰기



호호ㅇ오로로로로로

스타크래프트를 안좋아해서?안쓸게요?

2020.05.19. 20:58 답글쓰기



SSAP청정 작성자

넵

2020.05.19. 20:59 답글쓰기



SP

나도 파일스트림 빼애애액

2020.05.19. 21:05 답글쓰기



SSAP청정 작성자

빼애애애애액 ㄱ

2020.05.19. 21:05 답글쓰기



SP

SSAP청정 알려줘요

2020.05.19. 21:08 답글쓰기



SSAP청정 작성자



SP 앵?



2020.05.19. 21:09 답글쓰기



SSAP청정 ㅋㅋㅋㅋ 알려줘요

2020.05.19. 21:12 답글쓰기



SSAP청정 안알려주면 쳐들오갑니다

2020.05.19. 21:15 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
SP 저도 잘 모르기때문에 패스...



2020.05.19. 21:16 답글쓰기



SSAP청정 네 쳐들어갈게요

2020.05.19. 21:17 답글쓰기



Ametrine
호왕

2020.05.19. 22:48 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
하와와

2020.05.19. 22:48 답글쓰기



Ametrine
SSAP청정 Player vs player로 서로 치고박는거를 ㄹ(((

2020.05.19. 22:51 답글쓰기



카톡우앙
실제 수치랑 다른 게 몇가지 있네영

2020.05.20. 00:36 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
음?? 어떤거시요?

2020.05.20. 00:41 답글쓰기



카톡우앙
SSAP청정 체력이요

2020.05.20. 01:02 답글쓰기



팽귄
쿠폰은 어떻게 불러오는거시와요?

2020.05.20. 09:41 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
/치트

2020.05.20. 09:42 답글쓰기



imroy09
SSAP청정 핵 소스 추가해야지~~
2020.05.20. 10:33 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
imroy09 ㅋㅋㅋㅋ
2020.05.20. 10:57 답글쓰기

삭제된 댓글입니다.



SSAP청정 **작성자**

2020.05.21. 08:15 답글쓰기



imroy09
SSAP청정 FileStream 하기 귀찮아서 여기다가 만들어야지~~
2020.05.21. 09:38 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
imroy09 웬?
2020.05.21. 09:39 답글쓰기

삭제된 댓글입니다.



해적ㄷㅅ
하와와
2020.05.26. 23:41 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
해적ㄷㅅ 웬 홍구아저씨가 있었어...
2020.05.26. 23:43 답글쓰기



해적ㄷㅅ
이발이라는거스로 핵을 써도 되냐는 거시와오?
2020.05.26. 23:43 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
오잉?
2020.05.26. 23:43 답글쓰기



해적ㄷㅅ
SSAP청정 육잉?
2020.05.26. 23:43 답글쓰기



SP
해적ㄷㅅ 왜 저한테 알림이 올까요
2020.05.26. 23:44 답글쓰기



해적ㄷㅅ
SP ㄷ
2020.05.26. 23:44 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
SP 알림을 커워서



2020.05.26. 23:44 답글쓰기



SP
SSAP청정 음? 전 이 댓글이랑 관련이 없스므니다(?)

2020.05.26. 23:45 답글쓰기



SSAP청정 **작성자**
SP 댓글알림을 켜워서



2020.05.26. 23:46 답글쓰기



Blue box
그냥 복불하면 되는건가요?
2020.06.30. 11:02 답글쓰기



SP청정 **작성자**
네

2020.06.30. 11:49 답글쓰기



Blue box
SP청정 넹!
2020.06.30. 11:55 답글쓰기



막시무th
살려줘요
2020.07.14. 08:33 답글쓰기



막시무th
237 FS.write(path, JS
2020.07.14. 08:33 답글쓰기



막시무th
막시무th
Runtime Error (스택이_OVERFLOW)
ReferenceError: path is not defined (스택이_OVERFLOW #237) at 스택이_OVERFLOW (237) (response)
2020.07.14. 08:33 답글쓰기



SP청정 **작성자**
막시무th 제대로 복사하셨어요??
2020.07.14. 08:33 답글쓰기



SP
SP청정 어라 나라서 나한테 알림이 오나
2020.07.14. 11:41 답글쓰기



SP청정 **작성자**
SP 당연

2020.07.14. 11:49 답글쓰기



SP
SP청정 ππ

2020.07.14. 11:59 답글쓰기



루이스12



2020.07.17. 22:01 답글쓰기



루이스12

워징 안되누!



2020.07.17. 22:04 답글쓰기



SP청정 작성자
되요

2020.07.18. 17:56 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP



'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

[메신저봇] 아~주 간단한 채팅 소스 [22]	SSAP청정	2020.05.19.
[메신저봇] 로또번호 생성기 [5]	SSAP청정	2020.05.19.
[메신저봇] 스타크래프트 RPG(소스공유) 🤖 [62]	SSAP청정	2020.05.19.
아주 간단한 정보소스 [2]	공	2020.05.19.
자동 단순 응답 윤세머신 1탄 [6]	월광34	2020.05.19.

1 2 3

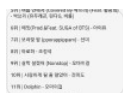
전체보기

이 카페 인기글

진짜 몰라서 물어보는건데 로코가 정확히 뭔가요;;

헤히

♡0 💬8



실시간 멜론 차트

카페 오픈채팅 인원제한 늘렸어요

성빈

♡0 💬7



아니..

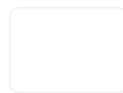
안녕하세요

토끼

♡0 💬8



(수정5)카카오톡 오픈채팅 공식 봇관련 정



메신저R카톡방 들어와 채팅치면 환영해주는 소스

안녕하세요:)

deadmau5

♡1 💬15

♡0 💬6



등급제 폐지 건의

1 2 3 4 5