

[| 소스 질문 | >](#)

리드님 이거 뭐 어떻게 더 해야하죠



카톡봇 궁금이 챗봇 마스터 🍷 1:1 채팅

2019.04.07. 14:43 조회 480

💬 댓글 13 URL 복사 ⋮

```
const scriptName="4시 5시.js";
const blank = "\u200b".repeat(500);
const mob = [];
const mhp = [];
const exp = [];
const mobmax = {};
const md = {};
const dm = {};
const d = {};
const GT = {};
const that = {};
const bgame = {};
const buser = [];
const skills = [];
```

```
GT.Monster = function(room, target, name, hp, giveExp, lvl, money, Items, skill){
var prefix = "( RPG ) "
var alert = "※ Alert ※ \n";
var ht = "\n[ 체력 ] : ";
var lb = "\nLv.";
var mData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Monsters/Monster.json"));
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+target+".json"));
//var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/"+ target + ".json"));
//var RegItem = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/IDB/"+ target
+ "/" + RegData.hand + ".json"));
mhp[target] = Number(hp);
mob[target] = name;
mobmax[target] = Number(hp);
md[target] = money;
skills[target] = skill;
exp[target] = giveExp;
var length=10;
var value=mhp[target];
var max=mobmax[target];
var per=Math.floor(value/max*length);
var mobBar = "□".repeat(per)+" ".repeat(max+per)+"(MAX";
var length=10;
var value=RegData["hp"];
var max=RegData["maxhp"];
var per=Math.floor(value/max*length);
var senderBar = "□".repeat(per)+" ".repeat(per+per)+"(MAX";
var menu = "\n[ 공격 ] [ 인벤토리 ]\n[ 회피 ] [ 도망치기 ]"+blank+"\n [A-RPG Control] ";
var ToFormat = mob[target]+"이(가) 나타났다!\n체력 "+mobBar+"\n[ ATK : "+mhp[target]/3+" ] [ HP :
"+mhp[target]+"HP ] \n[ SKILL : "+mData[name]["skill"]+" ]";
```

```

Api.replyRoom(room, ToFormat);
}

```

```

GT.addInventory = function (target, ItemNick, atk, def, type, effect, Ug, price) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json"));
var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Inventory/" + target + ".json"));
addl = RegInv;
addl.push({name:ItemNick,atk:atk,def:def,Price:price});
RegInv = addl;
var finalData = JSON.stringify(RegInv);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Inventory/" + target + ".json", finalData);
var addID = {name:ItemNick,atk:atk,def:def,effect:effect,Upgrade:Ug,type:type,Price:price};
var finalData = JSON.stringify(addID);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Inventory/IDB/" + target + "/" + ItemNick + ".json", finalData);
}

```

```

GT.addMoney = function (target, num) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json"));
RegData.money = Number(RegData.money) + Number(num);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json",finalData);
}

GT.buy = function (room, target, name, num, def, atk, type, effect, Ug){
that[target] = name;
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json"));
if (RegData.money >= num){
Api.replyRoom(room, name+" (을)를 구매 하였습니다.");
GT.addInventory(target, that[target], atk, def, type, effect, Ug);
RegData.money = Number(RegData.money)-num;
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json",finalData)
return true;
} else {
Api.replyRoom(room, name+" (을)를 구매하기에는 돈이 부족합니다!₩n[ 가격 ] "+num);
return false;
}
}

```

```

GT.list = function (way) {
return new java.io.File(way).list();
}

GT.addExp = function (target, num) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json"));
RegData.exp += num;
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json",finalData);
}

```

```

function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){
var Data = msg.split(" ");
/*(이 내용은 길잡이일 뿐이니 지우셔도 무방합니다)
*(String) room: 메시지를 받은 방 이름
*(String) msg: 메시지 내용
*(String) sender: 전송자 닉네임
*(boolean) isGroupChat: 다채로운 플랫폼 여부

```



```

return;
}
}
if (msg == "R목록"){
replier.reply("[ Big Raid :: Users ]\n(" + Number(buser.length) + "/50)\n마스터 : " + buser.join("\n\n♠ ");
}
if(msg=="G내정보"){
var isData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json"));
replier.reply("[ " + sender + " ]\nInforation\n[Game Tool-INFO]" + blank + "\n골드 : " + isData.Money +
"G\n공격력 : " + isData.atk +
"\n방어력 : " + isData.def +
"\n레벨 : " + isData.lvl +
"\nEXP : " + isData.exp +
"\nHP : " + isData.hp + "/" + isData.maxhp +
"\n칭호 : " + isData.prefix +
"\n머리 / 몸통 / 다리 / 발 : " + isData.helmet + "/" + isData.chestplate + "/" + isData.leg + "/" + isData.boots +
"\n손 : " + isData.Hand +
"\n왼손 : " + isData.subHand +
"\n위치 : " + isData.Place +
"\n속도 : " + isData.speed
);
}

try {
// if (!JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/BanList/list.json")).indexOf(sender)){
if (msg == "S사냥" || msg == "C사냥" || msg == "G사냥") {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json"));
var mons = [ // 몬스터 리스트
"운석괴물",
"토끼"
];
for(var i=0;i<3;i++){
var random = Math.floor(Math.random()*mons.length);
}
var ranMon = mons[random];
var randomMon = ranMon;
/*if (!(RegData.Place.indexOf("숲")!=-1||RegData.Place.indexOf("사냥")!=-1||RegData.Place.indexOf("동굴")!=-1||RegData.Place.indexOf("바다")!=-1||RegData.Place.indexOf("신전")!=-1)){
replier.reply("[ 알림 @" + sender + " ]\n- 여기선 사냥이 불가능합니다\n- .둘러보기 | .이동 을 이용해주세요.");
return;
}*/
var randObject = new java.util.Random();
var rand = randObject.nextInt(9);
var menu = "\n\n[ 공격 ] [ 가방 ]\n[ 도망치기 ] [ 회피 ]";
var b = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json"));
if (b.Place == "나무 위"){
replier.reply("그런 짓은 하지마");
return;
}
}
var mData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Monster.json"));
/* GT.Monster(room, target, name, hp, giveExp, lvl, money, Items, skill) */
GT.Monster(room, sender, mData[randomMon]["name"], mData[randomMon]["hp"], mData[randomMon]["exp"],
mData[randomMon]["lvl"], mData[randomMon]["money"], mData[randomMon]["item"], mData[randomMon]["skill"]);
replier.reply(mData[randomMon]["Say"]);
replier.reply("// 공격 | 회피 | 도망치기 | ...

```

```

replier.reply( [ 공격 | 회피 | 포공식기 ] );
}
} catch(e) {
replier.reply("아무 일도 없었다...");
return;
}
if (msg == "G공격" || msg == "S공격"){
if (mob[sender] == undefined){
replier.reply("@"+sender+" G사냥");
return;
}
var b = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
//var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/"+ sender + ".json"));
//var RegItem = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/IDB/"+ sender
+ "/" + RegData.hand + ".json"));
var randObject = new java.util.Random();
var rand = randObject.nextInt(7);
var length=10;
var value=mhp[sender];
var max=mobmax[sender];
var per=Math.floor(value/max*length);
var mobBar = "□".repeat(per) + " ".repeat(max+per) + "(MAX";
var length=10;
var value=RegData["hp"];
var max=RegData["maxhp"];
var per=Math.floor(value/max*length);
var senderBar = "□".repeat(per) + " ".repeat(per+per) + "(MAX";
var menu = "\n[ 공격 ] [ 인벤토리 ]" + blank + "\n[A-RPG|LEAD Game Tool Control] ";
var ToFormat = "[공격] @" + sender + "\n적 체력 -" + Number(b.atk) + "\n(적) " + mob[sender] + " " + mobBar + "\n(나)
" + sender + " " + senderBar;
var BackFormat = "[적의 공격] @" + sender + "\n내 체력 -" + Number(mhp[sender]/3) + "\n(적) " + mob[sender] + "
" + mobBar + "\nHP\n(나) " + sender + " " + senderBar;
switch(rand){
case 0:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);
replier.reply(ToFormat);
break;
case 1:
replier.reply("[!!MISS!!] @" + sender);

break;
case 2:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender] + "이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);

```

```

replier.reply(BackFormat);
break;
case 3:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender]+"이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
case 4:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender]+"이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;

```

카카오톡 봇 커뮤니티

검색

확장영역 열기

중급 소스 공유앱 열기

[메신저봇] Game Tool [1.2] RPG || 좋은 업데이트 대령이요~

리드채팅

2019.03.29. 20:08 조회 110

본문 기타 기능

내장메모리/[Game Tool]/Monster.json에

```

{
"토끼": {
"name":"토끼", // 몬스터 이름
"hp":100, // 몬스터 최대

```

```
GT.Monster = function(room, target, name, hp, giveExp, lvl, money, Items, skill){
var prefix = "( RPG ) "
var alert = "※ Alert ※ \n";
var ht = "\n[ 체력 ] : ";
var lb = "\nLv.";
var mData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Monsters/Monster.json"));
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+target+".json"));
//var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/"+ target +".json"));
//var RegItem = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/IDB/"+ target
+ "/" + RegData.hand + ".json"));
mhp[target] = Number(hp);
mob[target] = name;
mobmax[target] = Number(hp);
```

```

md[target] = money;
skills[target] = skill;
exp[target] = giveExp;
var length=10;
var value=mhp[target];
var max=mobmax[target];
var per=Math.floor(value/max*length);
var mobBar = "□".repeat(per)+" ".repeat(max+per)+"(MAX";
var length=10;
var value=RegData["hp"];
var max=RegData["maxhp"];
var per=Math.floor(value/max*length);
var senderBar = "□".repeat(per)+" ".repeat(per+per)+"(MAX";
var menu = "₩n[ 공격 ] [ 인벤토리 ]₩n[ 회피 ] [ 도망치기 ]"+blank+"₩n [A-RPG Control] ";
var ToFormat = mob[target]+"이(가) 나타났다!₩n체력 "+mobBar+"₩n[ ATK : "+mhp[target]/3+" ] [ HP : "+mhp[target]+"HP ] ₩n[ SKILL : "+mData[name]["skill"]+" ]";
Api.replyRoom(room, ToFormat);
}

```

```

GT.addInventory = function (target, ItemNick, atk, def, type, effect, Ug, price) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target +".json"));
var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Inventory/"+ target +".json"));
addl = RegInv;
addl.push({name:ItemNick,atk:atk,def:def,Price:price});
RegInv = addl;
var finalData = JSON.stringify(RegInv);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Inventory/"+ target +".json", finalData);
var addID = {name:ItemNick,atk:atk,def:def,effect:effect,Upgrade:Ug,type:type,Price:price};
var finalData = JSON.stringify(addID);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Inventory/IDB/"+ target +"/"+ItemNick+".json", finalData);
}

```

```

GT.addMoney = function (target, num) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target +".json"));
RegData.money = Number(RegData.money) + Number(num);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target +".json",finalData);
}
GT.buy = function (room, target, name, num, def, atk, type, effect, Ug){
that[target] = name;
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target +".json"));
if (RegData.money >= num){
Api.replyRoom(room, name+" (을)를 구매 하였습니다.");
GT.addInventory(target, that[target], atk, def, type, effect, Ug);
RegData.money = Number(RegData.money)-num;
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target +".json",finalData)
return true;
} else {
Api.replyRoom(room, name+" (을)를 구매하기에는 돈이 부족합니다!₩n[ 가격 ] "+num);
return false;
}
}

```

```

GT.list = function (user) {

```



```

G1.list = function (way) {
return new java.io.File(way).list();
}

GT.addExp = function (target, num) {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json"));
RegData.exp += num;
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ target + ".json",finalData);
}


function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, ImageDB, packageName, threadId){
var Data = msg.split(" ");
/*(이 내용은 길잡이일 뿐이니 지우셔도 무방합니다)
*(String) room: 메시지를 받은 방 이름
*(String) msg: 메시지 내용
*(String) sender: 전송자 닉네임
*(boolean) isGroupChat: 단체/오픈채팅 여부
*replier: 응답용 객체. replier.reply("메시지") 또는 replier.reply("방이름","메시지")로 전송
*(String) ImageDB.getProfileImage(): 전송자의 프로필 이미지를 Base64로 인코딩하여 반환
*(String) packageName: 메시지를 받은 메신저의 패키지 이름. (카카오톡: com.kakao.talk, 페메: com.facebook.orca, 라인: jp.naver.line.android
*(int) threadId: 현재 스레드의 순번(스크립트별로 따로 매김) *Api,Utills객체에 대해서는 설정의 도움말 참조*/
if(msg=="G회원가입"){
replier.reply("[ Game Tool] 회원가입 ]\nBase Dev :: LEAD");
java.lang.Thread.sleep(3000);
replier.reply("[ JSON 구조 세팅 ]");
var a = {
    "Name":sender,
    "Money":10000,
    "prefix":["일반"],
    "atk":3,
    "def":3,
    "lvl":1,
    "exp":0,
    "helmet":[],"chestplate":[],"leg":[],"boots":[],"Hand":["막대기"],"subHand":[],
    "Job":"백수",
    "hp":100,"maxhp":100,
    "guild":"No exists",
    "weaponDamage":5,
    "Place":"스노우 마을",
    "speed":5,
    "x":0,
    "y":3,
    "z":0
};
a = JSON.stringify(a);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+sender+".json", a)
java.lang.Thread.sleep(2000);
replier.reply("[ 회원가입 완료! ]");
var f = [ 'ㄱ', ['ㄱ','ㄱ'], 'ㄴ', 'ㄷ', ['ㄷ','ㄷ'], 'ㄹ', 'ㅁ', 'ㅂ', ['ㅂ','ㅂ'], 'ㅅ', ['ㅅ','ㅅ'], 'ㅇ', 'ㅈ', ['ㅈ','ㅈ'], 'ㅊ', 'ㅋ', 'ㆁ', 'ㆃ', 'ㅎ';
var s = [ 'ㅌ', 'ㅍ', 'ㅑ', 'ㅒ', 'ㅓ',['ㅓ','ㅣ'], 'ㅕ',['ㅕ','ㅣ'], 'ㅗ',['ㅗ','ㅣ'], 'ㅛ',['ㅛ','ㅣ'], 'ㅜ',['ㅜ','ㅣ'], 'ㅠ', 'ㅡ',['ㅡ','ㅣ'], ['ㅟ','ㅣ','ㅣ'],
['ㅠ','ㅣ'], 'ㅢ', 'ㅡ', ['ㅡ','ㅣ'], 'ㅣ'];
var t = [ 'ㄱ', ['ㄱ','ㄱ'], ['ㄱ','ㅅ'], 'ㄴ', ['ㄴ','ㅈ'], ['ㄴ','ㅎ'],'ㄷ', 'ㄹ', 'ㄺ', 'ㄻ', 'ㄼ', 'ㄽ', 'ㄾ', 'ㄿ', 'ㅀ', 'ㅁ', 'ㅂ', 'ㅃ', 'ㅄ','ㅅ', 'ㅆ','ㅇ',
'ㅈ', 'ㅊ', 'ㅋ', 'ㆁ', 'ㆃ', 'ㅎ'];
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Langnuge/"+sender+".LIST", f.join("\n- ")+"\n"+s.join("\n-

```

```

")+ "\n" + t.join("\n- ");
var testinv=[
{name:"막대기",atk:3, def:0},
{name:"야구빠따",atk:9, def:0}
];
var finalData = JSON.stringify(testinv);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/Inventory/" + sender + ".json", finalData);
}
if (msg == "R참가"){
if (buser.indexOf(sender) == -1){
buser.push(sender);
replier.reply("BigRaid에 참가 하셨습니다! (" + Number(buser.length) + "명");
return;
}
if (buser.indexOf(sender) != -1){
replier.reply("이미 참가 했습니다!");
return;
}
}
if (msg == "R목록"){
replier.reply("[ Big Raid :: Users ]\n(" + Number(buser.length) + "/" + 50) + "\n마스터 : " + buser.join("\n\n♠ "));
}
if(msg=="G내정보"){
var isData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json"));
replier.reply("[ " + sender + " ]\nInfomation\n[Game Tool-INFO]" + blank + "\n골드 : " + isData.Money +
"G\n공격력 : " + isData.atk +
"\n방어력 : " + isData.def +
"\n레벨 : " + isData.lvl +
"\nEXP : " + isData.exp +
"\nHP : " + isData.hp + "/" + isData.maxhp +
"\n칭호 : " + isData.prefix +
"\n머리 / 몸통 / 다리 / 발 : " + isData.helmet + "/" + isData.chestplate + "/" + isData.leg + "/" + isData.boots +
"\n손 : " + isData.Hand +
"\n왼손 : " + isData.subHand +
"\n위치 : " + isData.Place +
"\n속도 : " + isData.speed
);
}

try {
// if (!JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/BanList/list.json")).indexOf(sender)){
if (msg == "S사냥" || msg == "C사냥" || msg == "G사냥") {
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json"));
var mons = [ // 몬스터 리스트
"운석괴물",
"토끼"
];
for(var i=0;i<3;i++){
var random = Math.floor(Math.random()*mons.length);
}
var ranMon = mons[random];
var randomMon = ranMon;
/*if (!(RegData.Place.indexOf("숲") != -1 || RegData.Place.indexOf("사냥") != -1 || RegData.Place.indexOf("동굴") != -1 || RegData.Place.indexOf("바다") != -1 || RegData.Place.indexOf("신전") != -1)){
replier.reply("방 안의 몬스터를 사냥할 수 없습니다. 트러블이 너무 많은 이유 때문입니다.");
}
}
}
}

```

```

replier.reply( [ 플럼 ☹ +sender+ ]\n- 여기서 사냥이 끝났습니다\n- .플러프기 | .이후 를 이항해주세요. );
return;
}*/
var randObject = new java.util.Random();
var rand = randObject.nextInt(9);
var menu = "\n\n[ 공격 ] [ 가방 ]\n[ 도망치기 ] [ 회피 ]";
var b = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+sender+".json"));
if (b.Place == "나무 위"){
replier.reply("그런 짓은 하지마");
return;
}
var mData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Monster.json"));
/* GT.Monster(room, target, name, hp, giveExp, lvl, money, Items, skill) */
GT.Monster(room, sender, mData[randomMon]["name"], mData[randomMon]["hp"], mData[randomMon]["exp"],
mData[randomMon]["lvl"], mData[randomMon]["money"], mData[randomMon]["item"], mData[randomMon]["skill"]);
replier.reply(mData[randomMon]["Say"]);
replier.reply("[ .공격 | .회피 | .도망치기 ]");
}
} catch(e) {
replier.reply("아무 일도 없었다...");
return;
}
if (msg == "G공격" || msg == "S공격"){
if (mob[sender] == undefined){
replier.reply("@"+sender+" G사냥");
return;
}
var b = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
//var RegInv = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/"+ sender + ".json"));
//var RegItem = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/UserData/Inventory/IDB/"+ sender
+ "/" + RegData.hand + ".json"));
var randObject = new java.util.Random();
var rand = randObject.nextInt(7);
var length=10;
var value=mhp[sender];
var max=mobmax[sender];
var per=Math.floor(value/max*length);
var mobBar = "▣".repeat(per)+" ".repeat(max+per)+"(MAX";
var length=10;
var value=RegData["hp"];
var max=RegData["maxhp"];
var per=Math.floor(value/max*length);
var senderBar = "▣".repeat(per)+" ".repeat(per+per)+"(MAX";
var menu = "\n[ 공격 ] [ 인벤토리 ]"+blank+"\n[A-RPG]LEAD Game Tool Control] ";
var ToFormat = "[공격] @"+sender+"\n적 체력 -"+Number(b.atk)+"\n(적) "+mob[sender]+" "+mobBar+"\n(나)
"+sender+" "+senderBar;
var BackFormat = "[적의 공격] @"+sender+"\n내 체력 -"+Number(mhp[sender]/3)+"\n(적) "+mob[sender]+"
"+mobBar+"\nHP\n(나) "+sender+" "+senderBar;
switch(rand){
case 0:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);
replier.reply(ToFormat);
break;

```

```

case 1:
replier.reply("[!!MISS!!] @" + sender);

break;
case 2:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender] + "이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json", finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
case 3:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender] + "이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json", finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
case 4:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender] + "이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/" + sender + ".json", finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
case 5:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);

replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender] + "이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);

```

```

RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
case 6:
mhp[sender] -= Number(b.atk);
mhp[sender] -= Number(b.weaponDamage);
replier.reply(ToFormat);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply(mob[sender]+"이(가) 공격 하려 합니다!");
java.lang.Thread.sleep(1700);
RegData.hp -= Number(mhp[sender]/3);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply(BackFormat);
break;
}

var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
if (mhp[sender] !== undefined &&0 >= RegData.hp){
replier.reply("@"+sender+"]\n"+sender+"님이 사망하였습니다.\n사유 : "+mob[sender]+"님에게 살해당함");
RegData.hp = Number(RegData.maxhp);
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
exp[sender] = undefined;
mob[sender] = "Missing No";
mhp[sender] = undefined;
return;
}
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json"));
if (mhp[sender] !== undefined){
if (0 >= mhp[sender]){
replier.reply(sender+"님이 ( "+mob[sender]+" ) 을 사냥 하였습니다 "+exp[sender]+"EXP");
RegData.exp += exp[sender];
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData);
java.lang.Thread.sleep(500);
exp[sender] = undefined;
mob[sender] = "Missing No";
mhp[sender] = undefined;
}
}
}
if (msg == "그레벨업"){
if (RegData.exp == RegData.lv*70){
replier.reply("@"+sender+"\n레벨업! Lv."+Number(RegData.lv+1));
RegData.exp -= RegData.lv*70;
RegData.lv += 1;
RegData.atk += 2;
RegData.def += 0.5;
RegData.maxhp += 100;
RegData.Money += RegData.lv*800;

```

```

var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json",finalData);
}
}
if (msg == "G광질"){
var RegData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json"));
var randObject = new java.util.Random();
var rand = randObject.nextInt(7);
var mis = "💎 Game Tool "
switch(rand){
case 0:
replier.reply(mis+"아무 것도 없었습니다.");
break;
case 1:
d[sender] = 500;
dm[sender] = "조약돌";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json",finalData)
break;
case 2:
d[sender] = 1000;
dm[sender] = "석탄";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json",finalData)
break;
case 3:
d[sender] = 1500;
dm[sender] = "철";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json",finalData)
break;
case 4:
d[sender] = 2000;
dm[sender] = "은";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender +".json",finalData)
break;
case 5:
d[sender] = 3000;
dm[sender] = "순 은";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");

```

```

GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "영혼", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData)
break;
case 6:
d[sender] = 6000;
dm[sender] = "금";
replier.reply(mis+dm[sender]+" ( "+d[sender]+"골드 )");
GT.addMoney(sender, d[sender]);
GT.addInventory(sender, dm[sender], 0, 0, "광물", "X", "X");
var finalData = JSON.stringify(RegData);
FileStream.write("sdcard/[Game Tool]/"+ sender + ".json",finalData)

}
}
try {
if (msg == "G인벤토리" || msg == "C인벤" || msg == "S인" || msg == "Game Tool벤"){
var inv=JSON.parse(FileStream.read("sdcard/[Game Tool]/Inventory/"+ sender + ".json"));
var res={};
inv.map(function(s){
res[s.toSource()]=(!isNaN(res[s.toSource()])?res[s.toSource()]):1;
});
var res2=[];
for(var i=0;i<Object.keys(res).length;i++){
res2.push(
"♠ "+eval(Object.keys(res)[i]).name+" "+res[Object.keys(res)[i]]+"x ID : "+(i+1)+" ( 공격력 "+eval(Object.keys(res)
[i]).atk+" 방어력 "+eval(Object.keys(res)[i]).def+" )"
)
}
"Wn"+res2.join("WnWnWn");
replier.reply("인벤토리 : "+blank+"Wn"+res2.join("Wn"));
}
} catch(e) {
replier.reply("[인벤토리 에러]");
}
if (msg == "G상점"){
var next = "WnWnWn";
var title = "[[ Game Tool SHOP ]]" + next; // 상점 타이틀
var s1 = "[[ 무기 ]]" + Wn + "나무 칼 10000G [데미지 15]" + next; // 카테고리 1
var s2 = [""] + next; // 카테고리 2
var s3 = [""] + next; // 카테고리 3
var s4 = [""] + next; // 카테고리 4
var s5 = [""] + next; // 카테고리 5
replier.reply(title+blank+s1+s2+s3+s4+s5);
}
if (msg == "G구매 나무 칼"){
GT.buy(room, sender, "나무 칼", 10000, 0, 15, "무기");
// sender, 뒤에 부터 . / 1. 이름 / 2. 가격 / 3. 방어력 / 4. 공격력 /
}
if (msg == "G구매 돌 칼"){
GT.buy(room, sender, "Vector", 5000000, 0, 30, "총");
}
}

function onStartCompile(){

```

/*컴파일 또는 Api.reload호출시, 컴파일 되기 이전에 호출되는 함수입니다.
제안하는 용도: 리로드시 자동 백업/

}

//아래 4개의 메소드는 액티비티 화면을 수정할때 사용됩니다.
function onCreate(savedInstanceState,activity) {
var layout=new android.widget.LinearLayout(activity);
layout.setOrientation(android.widget.LinearLayout.HORIZONTAL);
var txt=new android.widget.TextView(activity);
txt.setText("액티비티 사용 예시입니다.");
layout.addView(txt);
activity setContentView(layout);
}
function onResume(activity) {}
function onPause(activity) {}
function onStop(activity) {}



궁금이님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 13

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



카신

질문의 요지를 모르겠군요

2019.04.07. 16:48 답글쓰기



카톡봇 궁금이 작성자

어 정확히 말하자면 컴파일 하는데 function 어쩌구 저쩌구 하면서 안된다 하네요

2019.04.07. 16:50 답글쓰기



카톡봇 궁금이 작성자

카톡봇 궁금이 자바스크립트 어쩌구자너

2019.04.07. 16:52 답글쓰기



카톡봇 궁금이 작성자

lam

```
function onCreate(savedInstanceState,activity) {  
var layout=new android.widget.LinearLayout(activity);  
layout.setOrientation(android.widget.LinearLayout.HORIZONTAL);  
var txt=new android.widget.TextView(activity);  
txt.setText("액티비티 사용 예시입니다.");  
layout.addView(txt);  
activity setContentView(layout);  
}
```

2019.04.07. 16:53 답글쓰기



카톡봇 궁금이 작성자

lam 요렇게 뜨네영

2019.04.07. 16:53 답글쓰기



카신

카톡봇 궁금이 중간에 이상한게

gmlang Thread (gmlang) -
Hibot's repo (Github.com)
break

카톡봇을 볼까요?
답글
카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요?
(카톡봇을 볼까요? 카톡봇을 볼까요? 카톡봇을 볼까요?)

카톡봇을
카톡봇을 볼까요? 카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요? 카톡봇을 볼까요?

카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요?
카톡봇을 볼까요?

2019.04.07. 17:04 답글쓰기



카톡봇 공금이 작성자
카신 억ㅋ 잠깐만요

2019.04.07. 17:04 답글쓰기



카신
카톡봇 공금이 저거 말고도 아래에 변수,함수 중복되었네요 전부.
소스 2개를 붙이신거 같습니다.

2019.04.07. 17:07 답글쓰기



카톡봇 공금이 작성자
카신 다 날려버렸는데 돌아가네요 ㅎㅎ

2019.04.07. 17:09 답글쓰기



카톡봇 공금이 작성자
카톡봇 공금이 800줄->200줄

2019.04.07. 17:09 답글쓰기



너이름은정민



2019.04.09. 18:10 답글쓰기



너이름은정민
이오류는어케...

2019.04.09. 18:10 답글쓰기



리드
너이름은정민 189번줄 세미콜론(;)이 없네요

2019.04.10. 23:48 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 소스 질문 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

소스질문 [3]	릭스봇	2019.04.08.
메신저봇 스크립트 중 배열 질문 [2]	CransLee	2019.04.07.
리드님 이거 뭐 어떻게 더 해야하죠 [13]	카톡봇 궁금이	2019.04.07.
변수에 있는거 인식하는법 [6]	만두	2019.04.07.
자르기	CUBE	2019.04.06.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

메신저봇 삭제버튼 이렇게 안될까요?

요즘 나타나는 새로운 홍보 수법 중 하나가

Dark Tornado

0 2

0 7

오류뜨는데 해결법 알려주세요ㅠㅠ

봇을쓰는데 메시지가 두번

자생활 보호(?) 배터리 소스

Lunar

2 5

에러를 알림으로 남게 해보자!

Lunar

2 4

혹시 여기서 변수를 저장하는 부분이 어딘지

아시는분 계시나요..??

특정방에서만 반응하는거..

도배하는 법 (잡글)

Milk2

0 13

BennyK

0 5

1 2 3 4