## |고급 소스 공유 |>

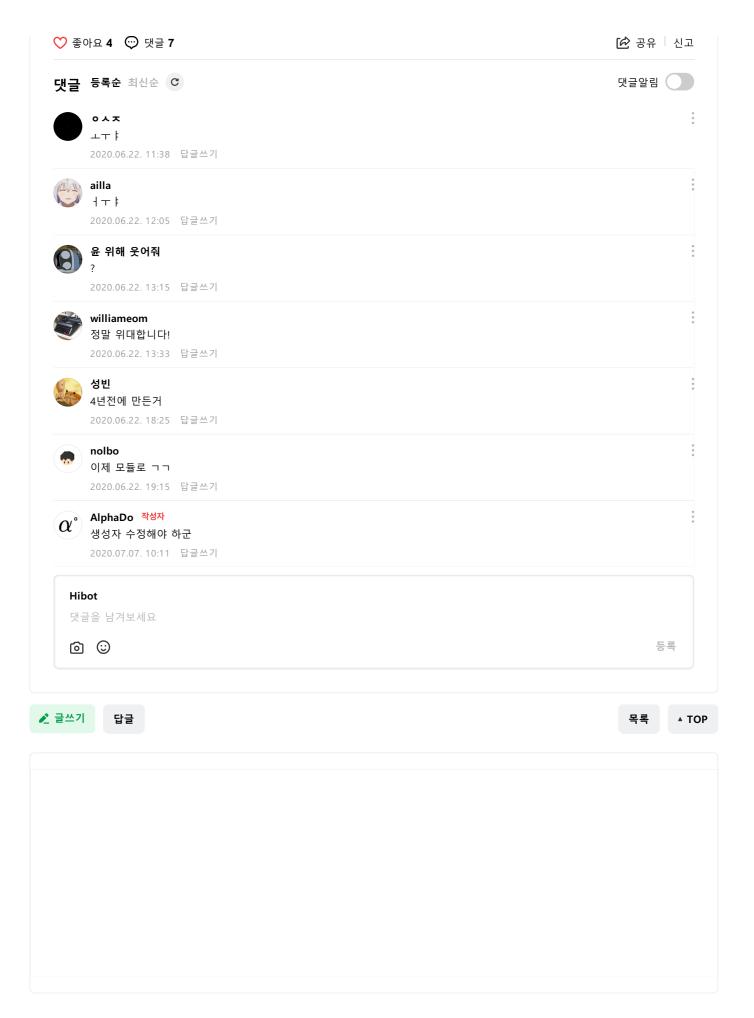
## 본격 FileStream 대체하는 소스



```
/ * ------ Prototype Method ------ */
Function.prototype.method = function (name, func) {
       this.prototype[name] || (this.prototype[name] = func);
/* ------ File Class ----- */
const File = function (path) {
      this.path = path;
       this._isJson = false;
       this.value = ";
       this.save();
};
File.method('setJson', function () {
       this._isJson = true;
});
File.method('releaseJson', function () {
       this._isJson = false;
});
File.method('isJson', function () {
      return this._isJson;
File.method('save', function () {
       const sdcard = android.os.Environment.getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath();
       let a = new java.io.File(sdcard + '/' + this.path),
             b = new java.io.FileOutputStream(a),
              c = new java.lang.String(this._isJson ? JSON.stringify(this.value) : this.value);
       if (!a.exists()) {
             a.getParentFile().mkdirs();
              a.createNewFile();
       b.write(c.getBytes());
       b.close();
});
File.method('load', function () {
       const sdcard = android.os.Environment.getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath();
       let a = new java.io.File(sdcard + '/' + this.path);
       if (!a.exists()) return null;
       let b = new java.io.FileInputStream(a),
              c = new java.io.InputStreamReader(b),
              d = new java.io.BufferedReader(c),
```

```
e = d.readLine(),
           f={}^{\scriptscriptstyle |\,\,|};
     while ((f = d.readLine()) != null) e += (' \forall n' + f);
     b.close();
     c.close();
     d.close();
     this.value = (this._isJson ? JSON.parse(e) : e);
});
File.method('write', function (value) {
     this.value = value;
});
File.method('read', function () {
    return this.value;
});
/ * 사용법 :
* 1) 스크립트의 상단에 붙여넣기
* 2) 전역에 변수(상수) 생성하기
     let file = new File('Bot/Game/RPG.txt');
     • sdcard 는 적지 마세요 •
* 3) 저장할 내용의 타입 확인하기
     만약 객체라면
     file.setJson(); 하기 (전역에서 처리)
     • ison 타입으로 지정해주면
     save 할 때 문자열화, load 할 때 파싱 처리 •
* 4) 메서드 사용하기
     • file.write(content);
          //content 를 임시 파일에 할당합니다.
     file.read();
          //임시 파일에 저장되어 있는 값을 읽어옵니다.
          //임시 파일의 값을 지정한 경로에 저장합니다.
     file.load();
           //지정한 경로에 저장된 값을
           임시 파일에 할당합니다.
     file.isJson();
          //저장할 내용의 타입이 ison 인지를 반환합니다.
     file.setJson();
          //저장할 내용의 타입을 json 으로 지정합니다.
           save 할 때 문자열화,
           load 할 때 파싱 처리를 합니다.
     • file.release();
          //저장할 내용의 타입을 기본으로 지정합니다.
* 5) 본 게시글의 저작자는 AlphaDo 입니다.
     수정은 자유이나, 본인이 만들었다고 하시면
     바나나킥을 날려줍니다.
* 6) 피드백은 환영합니다. 잘못된 부분이 있다면
     맞을 준비가 되어있습니다. */
```

 $lpha^\circ$  AlphaDo님의 게시글 더보기 >



[메못] 예선에 올렸던 무한의 계단 소스 ❷ ∅ [18]		닉넴421	2020.06.27.
본격 FileStream 대체하는 소스 [7]		AlphaDo	2020.06.22.
[Project M] Murin (무린, 버전 2.0) 🍛 [6]		Dark Tornado	2019.10.06.
[Project M] Miseki (미세키, 버전 1.1) [7]		Dark Tornado	2019.09.22.
	1 2		전체보기

## 이 카페 인기글

계산기 소스

JSR ♥0 ⊕15

보호조치에 관해 질문

굉장히 청정한 성빈 ♡0 ♡4

안녕하십니까.

JSR ♥0 ⊕8



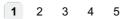
아유래도 가입 나이 제한을 거는건 어떨까요...

공돌이

♥0 ⊕33

오픈이발 쓰는사람 계정 영정먹이는 방법

Kiri ♥0 ⊕14



## 자동읽음소스

실시간 멜론 차트

getSchoolFood

도미 doami2005 ♡0 5