```
| 일반 소스 공유 | >
```

펀치게임



레몬펭귄 챗봇 마스터 🦫 1:1 채팅

2020.04.24. 23:01 조회 137

댓글 4 URL 복사 :

```
공유할 소스 용도
=> (ex: 가위바위보 게임)
소스 코드
=>var p1 = [100];
var p2 = [100];
var p1name = [];
var p2name = [];
var a = [];
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName) {
var punch1 = ["욕을","주먹을","팔꿈치 공격을","싸다구를","펭귄을"];
var rd1 = punch1[Math.floor(Math.random()*punch1.length)];
var balchagi = ["발차기를","돌을","레고를","새끼발가락 공격기를","발을"];
var rd2 = balchagi[Math.floor(Math.random()*5)];
var puchnumber = ["5","10","15","20","25"];
var food = ["레몬을","레몬타르트를","케이크를","시리를","과자를"];
var rd4 = food[Math.floor(Math.random()*5)];
var pilsalqi = ["압정을","필살기를","펭네르기파를","끈적이를","핸드폰 모서리를"];
var rd3 = pilsalgi[Math.floor(Math.random()*5)];
var punchnumber = puchnumber[Math.floor(Math.random()*5)];
if(msg == "/펀치게임"){
 replier.reply ("/ㅍ1₩n/ㅍ2₩n₩n*두명이 있어야 플레이 가능합니다₩n*다모이면 ㅍ1부터 시작합니다")
a += 1;
}
 if(msg = = "/ \pi 1")if(a > = 1){
 p1name.push(sender);
 replier.reply (p1name + "님의 HP : " + p1+ "%\n/주먹1 /발차기1 /필살기1 /충전1")
if(msg = = "/ \pi 2")if(a > = 1){
 p2name.push(sender);
 replier.reply (p2name + "님의 HP: " + p2+ "%₩n/주먹2 /발차기2 /필살기2 /충전2")
}
if(msg =="/주먹1")if(a>=1){
p2-=punchnumber;
 replier.reply (p1name + "님의 HP : " + p1+ "%₩n*당신은 강력한 " + rd1+"(을)를 날렸다!₩n₩n" +p2name + "님의
HP: " + p2)
replier.reply(p2name+"님의 차례입니다.\n/주먹2 /발차기2 /필살기2 /충전2");
}
if(msg =="/주먹2")if(a>=1){
 p1-=punchnumber;
 replier.reply (p2name + "님의 HP : " + p2+ "%\n*당신은 강력한 " + rd1+"(을)를 날렸다!\n\n" +p1name + "님의
HP : " + p1)
replier.reply(p1name+"님의 차례입니다.\n/주먹1 /발차기1 /필살기1 /충전1");
}
```

```
if(msg =="/발차기1")if(a>=1){
 p2-=punchnumber;
 replier.reply (p1name + "님의 HP : " + p1+ "%Wn*당신은 강력하게 " + rd2+"(을)를 날렸다!WnWn" +p2name + "님
의 HP: " + p2)
replier.reply(p2name+"님의 차례입니다.\n/주먹2 /발차기2 /필살기2 /충전2");
if(msg =="/발차기2")if(a>=1){
 p1-=punchnumber;
 replier.reply (p2name + "님의 HP:" + p2+ "%₩n*당신은 강력하게 " + rd1+"(을)를 날렸다!₩n₩n" +p1name + "님
의 HP: " + p1)
replier.reply(p1name+"님의 차례입니다.\n/주먹1 /발차기1 /필살기1 /충전1");
}
if(msg =="/필살기2")if(a>=1){
 p1-=punchnumber;
 replier.reply (p2name + "님의 HP:" + p2+ "%₩n*당신은 퍄퍄" + rd3+"(을)를 날렸다!₩n₩n" +p1name + "님의 HP
: " + p1)
replier.reply(p1name+"님의 차례입니다.\n/주먹1 /발차기1 /필살기1 /충전1");
if(msg =="/필살기1")if(a>=1){
 p2-=punchnumber;
 replier.reply (p1name + "님의 HP:" + p1+ "%₩n*당신은 퍄퍄" + rd3+"(을)를 날렸다!₩n₩n" +p2name + "님의 HP
: " + p2)
replier.reply(p2name+"님의 차례입니다.\n/주먹2 /발차기2 /필살기2 /충전2");
if(msg =="/충전1")if(a>=1){
 var mnm = parseInt(p1) + parseInt(punchnumber);
 p1 = mnm;
 replier.reply (p1name + "님의 HP:" + p1+ "%₩n*당신은 맛있는" + rd4+"(을)를 먹었다!₩n₩n" +p2name + "님의
HP: " + p2)
replier.reply(p2name+"님의 차례입니다.\n/주먹2 /발차기2 /필살기2 /충전2");
if(msg =="/충전2")if(a>=1){
var m = parseInt(p2) + parseInt(punchnumber);
 p2 = m;
 replier.reply (p2name + "님의 HP:" + p2+ "%₩n*당신은 맛있는 " + rd4+"(을)를 먹었다!₩n₩n" +p1name + "님의
HP: " + p1)
replier.reply(p1name+"님의 차례입니다.\n/주먹1 /발차기1 /필살기1 /충전1");
if(p1 < = 0) if(a > = 1){
 replier.reply ("와!"+p2name+"님이 이겼다!")
 p1 = [100];
 p2 = [100];
 p1name=[];
 p2name=[];
 a = [];
if(p2 < = 0) if(a > = 1){
 replier.reply ("와!"+p1name+"님이 이겼다!")
 p1 = [100];
 p2 = [100];
 p1name=[];
 p2name=[];
 a = [];
}
```



'줍기' 하는 소스 [3]		SSAP청정	2020.04.25.
펀치게임 [4]		레몬펭귄	2020.04.24.
모동숲 카링으로 아-쿠아리움 추가 [3]		레몬펭귄	2020.04.24.
관리자전원소스 [18]		SSAP청정	2020.04.24.
	1 2 3		전체보기

이 카페 인기글

