| RPG 소스 강좌 | >

RPG를 쉽게 만들자! 9-1. 사냥

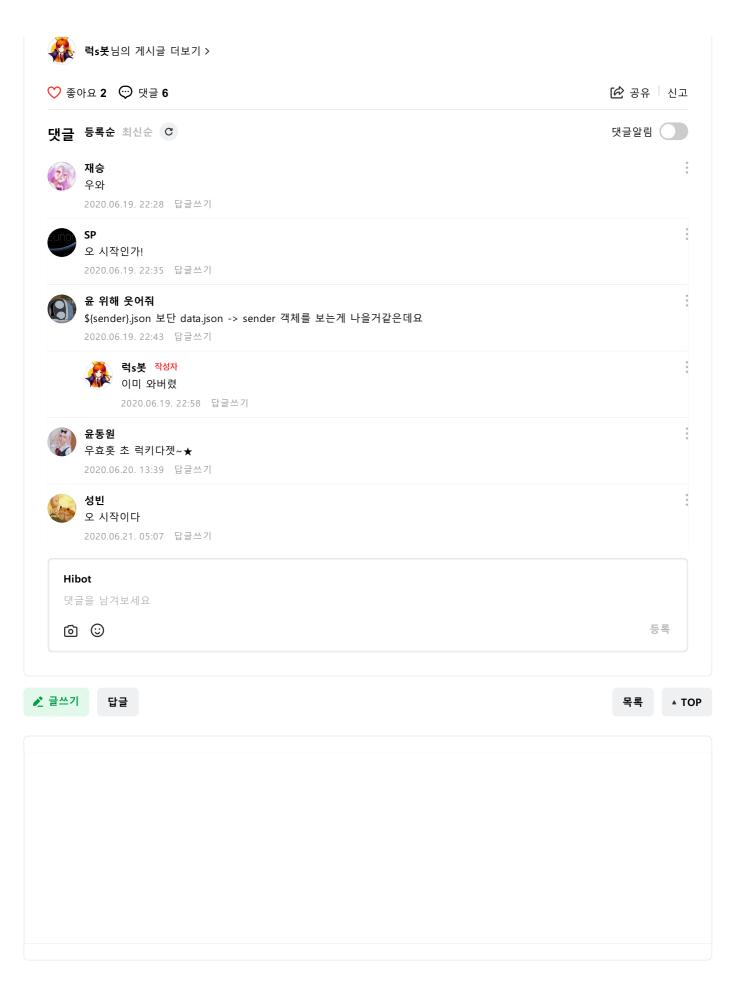


럭s봇 챗봇 마스터 🍑 1:1 채팅 2020.06.19. 22:25 조회 122

댓글 6 URL 복사 :

☐ 첨부파일 2

```
if(msg.startsWith("%사냥 ")){
target=msg.substr(4);
전 코드형식으로 해서 코드를 입력해야합니다
mydata = JSON.parse(FileStream.read("/sdcard/키우기/"+ sender +".json"));
mapData = JSON.parse(FileStream.read("sdcard/키우기/Maps/" + mydata.place + ".json"));
try{
rpg의 국롤 불러오기
monname=mapData["Monster"][target];
경로를 더 짧게
if(monname!=undefined){
몬스터가 존재할 때
replier.reply(monname["name"]+"이(가) 나타났다!\n"+monname["name"]+": "+monname["message"]);
나타났다는 메시지와 깨알 몬스처 대사
var monhp=Number(monname.hp);
var myhp=Number(mydata.hp);
hp릉 쉽게 변수로 하고
while(Number(monhp) > 0&&Number(myhp) > 0){
몬스터나 내 체력이 0이 되기 전까지 반복
var damage=Number(mydata.atk)
var mondamage=Number(monname.damage)-Number(mydata.def);
내 공격력과 몬스터의 공격력을 변수로 정하고
if(mondamage<0){
mondamage=0;
}
몬스터 공격력보다 내 방어가 높으면 0으로
monhp=Number(monhp)-Number(damage);
if(monhp<0){monhp=0;}
myhp=Number(myhp)-Number(mondamage);
if(myhp<0)\{myhp=0;\}
누구 한명이 죽을 때 까지 반복
else if(monname==undefined){
몬스터 없으면
replier.reply("몬스터가 없습니다");
없다고 출력
}
}
catch(e){
replier.reply("몬스터가 없습니다");
에러 났을 시
}
}
```



'| RPG 소스 강좌 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기



RPG를 쉽게 만들자! 9-2. 사냥 [3]

럭s봇

2020.06.24.

RPG를 쉽게 만들자! 7. 대화 ຝ ∅	럭s봇	2020.05.01.
RPG를 쉽게 만들자! 8. 이동 [2]	럭s봇	2020.05.03.
강좌 연기 [5]	럭s봇	2020.05.13.

이 카페 인기글



웹툰

재휴 왔습니다 ArtistBRIN

0
7

여러분은 어캐 카톡봇 배우게 되었나요?

사로로 ♡0 ♀25



카카오톡이 이런걸 추천하다니

원주율 100자리 가져오기 T.Ż ♥0 ⊕6

> 1 2 3 4 5

버튼 누르면 intent가 함수를 실행하게하려

기본 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

getSchoolFood

도미 doami2005 ♡0 ⓒ5