

[| 소스 질문 | >](#)

## 채팅 순위 소스인데 작동이 안됩니다



설개향 1:1 채팅

2019.12.10. 09:45 조회 406

댓글 28 URL 복사 ⋮

```
//-----  
FS = FileStream;  
path = "sdcard/File/chatingLevel"  
all = "Wu200b".repeat(500)  
  
levelUp = 625  
clearOwner = ["설개향"]  
var userDeck = [];  
var Bstart = [];  
var pickk = [];  
var Hand = [];  
  
function cardDeck(deckName)  
{  
var pattern = ["♠", "♥", "♣", "♦"];  
var cardNum = ["A", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", "J", "Q", "K"];  
userDeck[deckName] = [];  
for (var i = 0; i < pattern.length; i++)  
{  
userDeck[deckName][i] = [];  
for (var n = 0; n < cardNum.length; n++)  
{  
userDeck[deckName][i].push(pattern[i] + cardNum[n]);  
}  
}  
return deckName;  
}  
  
function pickk(userName)  
{  
var rnd1 = Math.floor(Math.random() * 3);  
var rnd2 = Math.floor(Math.random() * 12);  
pickk[userName] = userDeck[userName][rnd1][rnd2];  
userDeck[userName][rnd1].splice(rnd2, 1);  
if (pickk[userName] == undefined)  
{  
pickk[userName] = pickk(userName);  
}  
return pickk[userName];  
}  
  
function scoring(score)  
{  
var 계산 = [];
```

[illegible]
$$\text{nd}[\text{room}][\text{condor}][\text{"chats"}] = 0$$

```
rd[room][sender][ "chats" ] = 0
rd[room][sender][ "level" ] = 0
rd[room][sender][ "gold" ] = 0
```

```
}
```

```
bklv = rd[room][sender][ "level" ]
```

```
rd[room][sender][ "chats" ] ++
rd[room][sender][ "gold" ] += 0.5
```

```
rd[room][sender][ "level" ] = Number(rd[room][sender][ "chats" ]) / levelUp | 0
```

```
nowlv = rd[room][sender][ "level" ]
```

```
if (nowlv != bklv)
{
```

```
replier.reply(" " + sender + " 님의 등급이 상승합니다 🎉 축하합니다 🎉 🎉 등급 : " + nowlv + " 🎉 경험  
치 : " + rd[room][sender][ "chats" ] + " 🎉 잔고 : " + rd[room][sender][ "gold" ])
```

```
}
```

```
}
```

```
if (msg == "내 등급")
{
```

```
rd = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
myChats = rd[room][sender][ "chats" ]
```

```
myLevel = rd[room][sender][ "level" ]
```

```
mygold = rd[room][sender][ "gold" ]
```

```
result = []
```

```
for (i in rd[room]) result.push(rd[room][i] + "\n" + rd[room][i]["chats"] + rd[room][i]["gold"]);
```

```
result.sort((a, b) => a.split("\n")[1] - b.split("\n")[1]).reverse()
```

```
score = 0
```

```
for (k in result)
```

```
{
```

```
if (result[k].split("\n")[0] == sender) score = Number(k) + 1
```

```
}
```

```
replier.reply("《" + sender + " 주인님》\n\n등급 : " + myLevel + "\n\n경험치 : " + myChats + "\n\n잔고 : " + mygold)
```

```
}
```

```
if (msg == "등급 순위")
```

```
{
```

```
rd = JSON.parse(FS.read(path))
```

```
result = []
```

```
for (i in rd[room]) result.push(i + "\n\n등급 : " + rd[room][i]["level"] + "\n\n경험치 : " + rd[room][i]["chats"]);
```

```
result.sort((a, b) => a.split(": ")[2] - b.split(": ")[2]).reverse()
```

```
for (j in result) result[j] = (Number(j) + 1) + "위 | " + result[j];
```

```
replier.reply("현재 등급 랭킹 입니다." + all + "\n\n방 : " + room + (igc ? " (그룹채)" : " (3개인채)") + "\n총  
" + result.length + "명\n\n" + result.join("\n\n"))
```

```
}
```

```

if (msg == "등급 초기화")
{

if (clearOwner.indexOf(sender) != -1)
{

FS.write(path, "{}")


replier.reply("❑ 새로운 시즌이 도래 했습니다.")


}
else
{

replier.reply("❑ 당신은 관리자가 아니기에 새 시즌을 열 수 없습니다")


}

}

if (rd[room][sender].gold >= 50)
{
if (rd[room][sender].level >= 10)
{
if (msg.indexOf("지니야 격발 ") != -1)
{
dice = Math.floor(Math.random() * 12) + 1;
if (msg.substr(7) == dice)
{
rd[room][sender]["gold"] += 850
replier.reply("[❑목표물을 명중 시켰습니다₩n ❑■❑₩n —————₩n ❑▣❑₩n —————₩n ❑▢❑₩n —————₩n ❑▣❑ : "
+ dice + "층 목표물 ❑사살]" + sender + "주인님❑ ₩n ❑ + 850 ")
}
else
{
rd[room][sender]["gold"] -= 50
replier.reply("[❑목표물을 명중 못했습니다₩n ❑❑❑₩n —————₩n ❑❑❑₩n —————₩n ❑❑❑₩n —————₩n ❑❑❑ :₩n
" + dice + " 층에 있었습니다 ₩n 목표가 다른 층으로 이동합니다 ₩n 다시 심호흡 후 격발❑ 부탁드립니다 ₩n※]" +
sender + "주인님❑ ₩n ❑ - 50")
}
}
}
}
}

if (rd[room][sender].gold >= 20)
{
if (msg == "지니야 슬롯머신")
{
q = Math.floor(Math.random() * 9); h = Math.floor(Math.random() * 9); i = Math.floor(Math.random() * 9);

```

```

if (g == h && h == i)
{
rd[room][sender]["gold"] += 2000
replier.reply("지니의 슬롯머신\Wn" + arr[g][0].join("") + " " + arr[h][0].join("") + " " + arr[i][0].join("") + "\Wn" + arr[g][1].join("") + " " + arr[h][1].join("") + " " + arr[i][1].join("") + "\Wn" + arr[g][2].join("") + " " + arr[h][2].join("") + " " + arr[i][2].join("") + "\Wn" + arr[g][3].join("") + " " + arr[h][3].join("") + " " + arr[i][3].join("") + "\Wn" + arr[g][4].join("") + " " + arr[h][4].join("") + " " + arr[i][4].join("") + "\Wn□999/9확률□\Wn\Wn♣주인님 축하드립니다♣ \Wn\Wn □3개가 당첨 되었습니다. \Wn □ + 2000 ");
}
else if (g == h || h == i || i == g)
{
rd[room][sender]["gold"] += 60
replier.reply("지니의 슬롯머신\Wn" + arr[g][0].join("") + " " + arr[h][0].join("") + " " + arr[i][0].join("") + "\Wn" + arr[g][1].join("") + " " + arr[h][1].join("") + " " + arr[i][1].join("") + "\Wn" + arr[g][2].join("") + " " + arr[h][2].join("") + " " + arr[i][2].join("") + "\Wn" + arr[g][3].join("") + " " + arr[h][3].join("") + " " + arr[i][3].join("") + "\Wn" + arr[g][4].join("") + " " + arr[h][4].join("") + " " + arr[i][4].join("") + "\Wn□999/270□\Wn\Wn♣주인님 축하드립니다♣ \Wn\Wn □2개가 당첨 되었습니다. \Wn □ + 60 ");
}
else
{
rd[room][sender]["gold"] -= 20
replier.reply("지니의 슬롯머신\Wn" + arr[g][0].join("") + " " + arr[h][0].join("") + " " + arr[i][0].join("") + "\Wn" + arr[g][1].join("") + " " + arr[h][1].join("") + " " + arr[i][1].join("") + "\Wn" + arr[g][2].join("") + " " + arr[h][2].join("") + " " + arr[i][2].join("") + "\Wn" + arr[g][3].join("") + " " + arr[h][3].join("") + " " + arr[i][3].join("") + "\Wn" + arr[g][4].join("") + " " + arr[h][4].join("") + " " + arr[i][4].join("") + "\Wn입니다 일치하는 숫자가 없습니다. \Wn □ - 20 ");
}
}
}
if (rd[room][sender].gold >= 300)
{
if (rd[room][sender].level >= 2)
{
if (msg == "지니야 가위바위보")
{
replier.reply("◎□가위바위보는 .\Wn\Wn ♯ 1. 가위\Wn □2. 바위\Wn □3. 보 ");
player = sender;
}
if (player == sender && (msg == "가위" || msg == "바위" || msg == "보"))
{
var result = Math.floor(Math.random() * 3);
if (result == 0)
{
rd[room][sender]["gold"] += 300
if (msg == "가위")
{
replier.reply(" □ : ♯ \Wn □ : □ \Wn" + sender + "주인님 승리 \Wn □ + 300 ");
}
else if (msg == "바위")
{
replier.reply(" □ : □\Wn □ : ♯ \Wn" + sender + "주인님 승리 \Wn □ + 300 ");
}
else if (msg == "보")
{
replier.reply(" □ : □\Wn □ : □ \Wn" + sender + "주인님 승리 \Wn □ + 300 ");
}
}
}

```

```

}
}
else if (result == 1)
{
if (msg == "가위")
{
replier.reply(" □ : ♯ ♯n □ : ♯ ♯n" + sender + "주인님 비겼습니다");
}
else if (msg == "바위")
{
replier.reply(" □ : □ ♯n □ : □ ♯n" + sender + "주인님 비겼습니다");
}
else if (msg == "보")
{
replier.reply(" □ : □ ♯n □ : □ ♯n" + sender + "주인님 비겼습니다");
}
}
else if (result == 2)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 300
if (msg == "가위")
{
replier.reply(" □ : ♯ ♯n □ : □ ♯n" + sender + "주인님 패배 쫓 ♯n □ - 300 ");
}
else if (msg == "바위")
{
replier.reply(" □ : □ ♯n □ : □ ♯n" + sender + "주인님 패배 쫓 ♯n □ - 300 ");
}
else if (msg == "보")
{
replier.reply(" □ : □ ♯n □ : ♯ ♯n" + sender + "주인님 패배 쫓 ♯n □ - 300 ");
}
}
player = null;
}
}
}

if (rd[room][sender].gold >= 50)
{
if (msg == "지니야 블랙잭" && Bstart[sender] != true)
{
cardDeck(sender);
Bstart[sender] = true;
Hand[sender] = pick(sender);
Hand[sender + "dl"] = pick(sender);
Hand[sender] += " " + pick(sender);
replier.reply("주인님 ♯n게임을 시작합니다. ♯n카드를 배분하겠습니다.");
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply("[지니 카드] □ " + Hand[sender + "dl"] + " ♯n[" + sender + " 주인님 카드] " + Hand[sender] + " = " +
scoring(sender) + " 점 ♯n ①/받기 ② /멈추기")
}
if (Bstart[sender] == true)
{
if (msg == "1" || msg.toLowerCase() == "/받기")

```

```

{
Hand[sender] += " " + pick(sender);
replier.reply("[지니 카드] □ " + Hand[sender + "dl"] + "₩n[" + sender + " 주인님 카드] " + Hand[sender] + " = " +
scoring(sender) + " 점");
if (scoring(sender) > 21)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 50
replier.reply("<패배>₩n※" + sender + " 주인님의 카드점수가 21을 넘었습니다 ₩n □ - 50");
Hand[sender] = "";
Hand[sender + "dl"] = "";
userDeck[sender] = undefined;
Bstart[sender] = false;
}
else if (scoring(sender) <= 21)
{
replier.reply("①/받기 ②/멈추기");
}
}
else if (msg == "2" || msg.toLowerCase() == "/멈추기")
{
Hand[sender + "dl"] += " " + pick(sender);
replier.reply("제 카드를 오픈하겠습니다.₩n[지니 카드] " + Hand[sender + "dl"] + " = " + scoring(sender + "dl") + "
점₩n[" + sender + " 주인님 카드] " + Hand[sender] + " = " + scoring(sender) + " 점");
while (scoring(sender + "dl") <= 17)
{
Hand[sender + "dl"] += " " + pick(sender);
java.lang.Thread.sleep(300);
replier.reply("[지니 카드] " + Hand[sender + "dl"] + " = " + scoring(sender + "dl") + " 점₩n[" + sender + " 주인님
카드] " + Hand[sender] + " = " + scoring(sender) + " 점");
}
if (scoring(sender + "dl") > 21)
{
rd[room][sender]["gold"] += 35
replier.reply("ㄹ주인님₩n※ " + sender + " 주인님께서 이기셨습니다 ₩n □ + 35");
}
else
{
switch (true)
{
case scoring(sender) > scoring(sender + "dl") : replier.reply("₩n□" + sender + " 주인님께서 이기셨습니다 ₩n □ +
35 ");
rd[room][sender]["gold"] += 35
break;
case scoring(sender) == scoring(sender + "dl"): replier.reply("₩n□" + sender + " 주인님 비겼습니다.");
break;
case scoring(sender) < scoring(sender + "dl"): replier.reply("₩n□제가 " + sender + " 주인님 이겼습니다 ₩n □ - 50
");
rd[room][sender]["gold"] -= 50
break;
default:
replier.reply("₩n죄송합니다 " + sender + " 주인님 , 계산에 실패 하였습니다");
break;
}
}
}
Hand[sender] = "";

```



```

Hand[sender] = ;
Hand[sender + "dl"] = "";
userDeck[sender] = undefined;
Bstart[sender] = false;
}
}
}
if (rd[room][sender].gold >= 120)
{
if (msg == "환전")
{
rd[room][sender]["gold"] -= 120
rd[room][sender]["chats"] += 30
replier.reply(sender + " 주인님 환전 완료되었습니다 ₩n₩n □ - 120 ₩n □ + 30 ")
}
}
if (rd[room][sender].gold >= 120)
{
if (rd[room][sender].level >= 10)
{
if (msg == "저급환전")
{
rd[room][sender]["gold"] -= 120
rd[room][sender]["chats"] += 45
replier.reply(sender + " 주인님 환전 완료되었습니다 ₩n₩n □ - 120 ₩n □ + 45 ")
}
}
}
if (msg == "노가다")
{
rd[room][sender]["gold"] += 0.1
replier.reply(sender + "님 ₩n □ + 0.1 ")
}
if (rd[room][sender].level >= 7)
{
if (msg == "저급노가다")
{
rd[room][sender]["gold"] += 0.25
replier.reply(sender + "님 ₩n □ + 0.25 ")
}
}
if (rd[room][sender].gold >= 5)
{
if (msg == "지니야 뽑기")
var result = Math.floor(Math.random() * 6);
if (result == 0)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 5
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 5』")
}
else if (result == 1)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 5
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 5』")
}
}
}

```

```

else if (result == 2)
{
rd[room][sender]["gold"] += 5
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ + 5』")
}
else if (result == 3)
{
rd[room][sender]["gold"] += 20
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ + 20』")
}
else if (result == 4)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 15
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 15』")
}
else if (result == 5)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 5
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 5』")
}
}
if (rd[room][sender].gole >= 20)
{
if (rd[room][sender].level >= 15)
{
if (msg == "지니야 저급뽑기")
var result = Math.floor(Math.random() * 6);
if (result == 0)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 20
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 20』")
}
else if (result == 1)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 20
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 20』")
}
else if (result == 2)
{
rd[room][sender]["gold"] += 25
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ + 25』")
}
else if (result == 3)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 60
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ + 60』")
}
else if (result == 4)
{
rd[room][sender]["gold"] += 80
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ + 80』")
}
else if (result == 5)
{
rd[room][sender]["gold"] -= 20

```

```

ra[room][sender][ goal ] -= 20
replier.reply(sender + "님 뽑기 결과 입니다 ₩n『□ - 20』")
}
}
}

```

```

FS.write(path, JSON.stringify(rd))

```

```

}

```

```

catch (e)

```

```

{ }

```

```

}

```



설개항님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 0 💬 댓글 28

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



doami2005

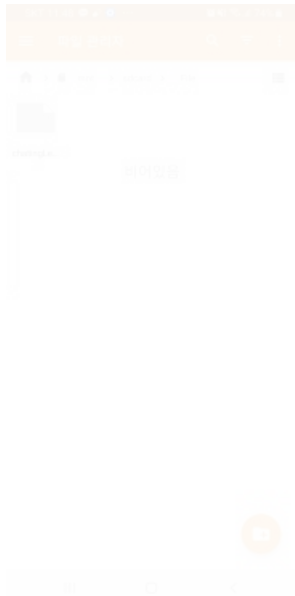
파일 경로에 무엇이 쓰여있는지 확인해 보세요

2019.12.10. 11:06 답글쓰기



설개항 작성자

현재 이렇게 되어있습니다



2019.12.10. 11:48 답글쓰기



설개항 작성자

설개항 내 등급 시 안나오고  
등급 순위는 나옵니다

물론 0명으로요

따로 계속 저장 안되는게 맞는거같아요

저 안 다른 기능들은 다 되니

경로를 다른 곳으로 잡을까여

2019.12.10. 11:56 답글쓰기



doami2005

설개항 한번 리스폰스 바로 밑에  
if (FS.read(path)==null) 이거를  
if (!FS.read(path)) 로 고쳐보세요

2019.12.10. 11:59 답글쓰기

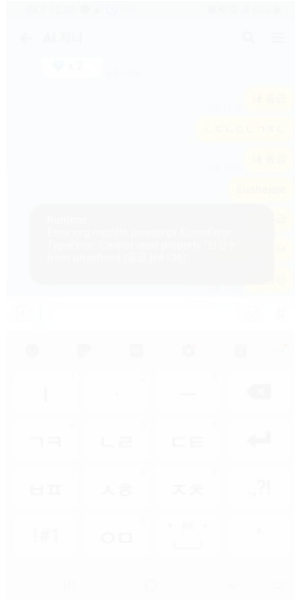


설개항 작성자

doami2005 저거 지워도 안되네요..

try문을 지우니

이렇게 떠요



2019.12.10. 12:21 답글쓰기



doami2005

설개항 ?? 지우라고 한 적 없는데요,, 바꾸라고 했죠  
try문은 갑자기 왜 나와요

2019.12.10. 12:22 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 ==null을 지웠단 소리였어요

2019.12.10. 12:22 답글쓰기



설개항 작성자

설개항 그걸 지워도 반응이 없어서요,,

2019.12.10. 12:22 답글쓰기



doami2005

설개항 앞에 '!' 추가해야죠

2019.12.10. 12:23 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 어 음 '!'를 ==null이 있던 자리에여?

2019.12.10. 12:25 답글쓰기



doami2005

설개항 위에 있는 제 댓글을 보실래요?

2019.12.10. 12:26 답글쓰기

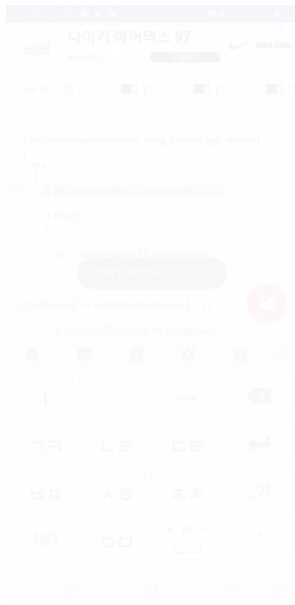


설개항 작성자

doami2005 아예 꼬인걸까요 안되네요

저렇게 수정했는데

그 저장하는걸 캐치e 위로 보낸게 문제가 아니라면



2019.12.10. 12:27 답글쓰기



**doami2005**

설개향 다시 파일 내용 확인해보세요

2019.12.10. 12:28 답글쓰기



설개향 작성자

**doami2005** function response(room, msg, sender, igc, replier)

```
{
  try
  {
    if (!FS.read(path)) FS.write(path, "{}");

    if (msg)
    {
      rd = JSON.parse(FS.read(path))

      if (rd[room] == undefined) rd[room] = { };

      if (rd[room][sender] == undefined)
      {
        rd[room][sender] = { }
        rd[room][sender]["chats"] = 0
        rd[room][sender]["level"] = 0
        rd[room][sender]["gold"] = 0
      }
    }
  }
}
```

2019.12.10. 12:29 답글쓰기



설개향 작성자

설개향 잠시만여

2019.12.10. 12:30 답글쓰기



설개향 작성자

설개향 반응을 안해요..  
실례가 안된다면 도미님이 이 소스 한번 작동 시켜줄 수 있으신가여 .

2019.12.10. 12:31 답글쓰기



**doami2005**

설개향 다시 파일 내용을 확인해달라고 말씀드렸어요

2019.12.10. 12:36 답글쓰기



설개향 작성자

**doami2005** 제가 확인하라는 말씀이시져?

2019.12.10. 12:47 답글쓰기



doami2005

설개항 예..

2019.12.10. 12:47 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 일단 도미님이 말씀하신  
설개항 한번 리스폰스 바로 밑에  
if (FS.read(path)==null) 이거를  
if (!FS.read(path)) 로 고쳐보세요  
부분을 고쳤고

try문도 다시 감쌌어요

혹시 몰라 안되서 다른 부분에도 ! 를 다 넣어보고 그래도 안되서 원상태로 복구 시켜줬어요..

2019.12.10. 12:49 답글쓰기



doami2005

설개항 ??? 파일 내용을 보여달라니까요 소스 경로에 있는거요

2019.12.10. 12:49 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 도미님 파일을 삭제 시켜버리니 다시 작동이 됩니다 고생 시켜드려서 죄송합니다

어제 다른 새 인구가 111명부터 추가가 안되면서 생긴 오류인데 이젠 해결이 되겠쥬 감사합니다..

2019.12.10. 12:53 답글쓰기



설개항 작성자

설개항 또 작동이 멈췄습니다

지금 수정한거 새로 글 올렸습니다

확인 부탁드립니다

내 정보 저만되고 다른분들이 안됩니다  
.TTTTTTTT

2019.12.10. 13:04 답글쓰기



doami2005

설개항 해결 안해드립니다

2019.12.10. 13:05 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 네 죄송합니다  
제가 다시 소스 짜 볼게요

2019.12.10. 13:07 답글쓰기



설개항 작성자

설개항 감사했습니다 쉬는 시간 틈틈히 계속 소스 보면서 안되는 부분 해결 했습니다

2019.12.10. 16:24 답글쓰기



doami2005

설개항 축하드려요



2019.12.10. 16:25 답글쓰기



설개항 작성자

doami2005 감사합니다



댓글을 남겨보세요



▲ TOP

이 게시판 새글 구독하기 ☐

전체보기

1 2 3 4 5