

| 소스 질문 | >

[메신저봇] rpg소스 질문



채팅봇 초보 챗봇 하수 ★ 1:1 채팅
 2020.07.30. 00:10 조회 73

💬 댓글 4 URL 복사 ⋮

질문할 어플 (새자봇, 젤브봇, 메신저봇, 닥토봇, 기타)

=> 메신저봇

질문할 소스

```

=> /**
 * (string) room
 * (string) sender
 * (boolean) isGroupChat
 * (void) replier.reply(message)
 * (boolean) replier.reply(room, message, hideErrorToast = false) // 전송 성공시 true, 실패시 false 반환
 * (string) imageDB.getProfileBase64()
 * (string) packageName
 */
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName) {
  const scriptName = "rpg";
  FS = FileStream;
  path = "sdcard/doami/rpg";
  Lw = "".repeat(1000);
  Ll = "□".repeat(40);
  rooms = ["흙냐"];
  FS.read(path) || FS.write(path, "{}");
  function response(room, msg, sender, igc, replier, idb) {
    if (rooms.length && rooms.indexOf(room) == -1)
      return;
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    json[room] = json[room] || {
      "TPplayers": [],
      "TITplayers": [],
      "users": {}
    };
    if (json[room]["users"][sender]) {
      json[room]["users"][sender]["DP"] = json[room]["users"][sender]["DP"] || 0;
      json[room]["users"][sender]["exp"] = json[room]["users"][sender]["exp"] || 0;
      json[room]["users"][sender]["level"] = json[room]["users"][sender]["exp"] / 100 | 0 + 1 || 1;
      json[room]["users"][sender]["title"] = json[room]["users"][sender]["title"] || "";
      json[room]["users"][sender]["recent"] = json[room]["users"][sender]["recent"] || new Date().getDate() - 1;
      json[room]["users"][sender]["location"] = json[room]["users"][sender]["location"] || "로비";
      json[room]["users"][sender]["items"] = json[room]["users"][sender]["items"] || {};
      json[room]["users"][sender]["weapon"] = json[room]["users"][sender]["weapon"] || "맨손";
    }
    FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
    if (msg == "%RPG도움말") {
      replier.reply("• 도움말 입니다." + Lw + "WnWn" + [Ll, Object.keys(RPG.jsons.locations).map(e => e + " : " +
        RPG.jsons.locations[e].join("Wn"))].join("WnWn" + Ll + "WnWn"), Ll].join("WnWn"));
    }
  }
}
  
```

```

if (msg == "%회원가입") {
  if (!json[room]["users"][sender]) {
    if (sender.split(//) [1] != htgnel.(/nW
      json[room]["users"][sender] = {
        "id": Math.random().toString(36).substr(2, 11));
    replier.reply("• 가입 되셨습니다!");
    replier.reply("• 이 게임은 테스트용입니다.");
    replier.reply("• 진짜 게임을 즐기시려면 '%메인서버' 명령어를 사용해주세요.");
    FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
  } else
    replier.reply("• 닉네임에 포함할 수 없는 글자가 함유되어 있습니다!");
  } else
    replier.reply("• 이미 회원가입을 하셨습니다!");
}
if (json[room]["users"][sender]) {
  if (msg.startsWith("%정보")) {
    who = msg.substr(3).trim();
    json = JSON.parse(FS.read(path))[room]["users"];
    if ((who && json[who]) || !who) {
      with (json[who] ? who : sender) {
        replier.reply(["• " + (title && title) + " " + (who ? who : sender) + " 님의 정보", LI, "DP : " + DP, "레벨 : " +
          level, "다음 레벨까지 : " + (100 - Number((exp + "").substr((exp + "").length - 2))) + " 경험치", "현재 위치 : " + location,
          "무기 : " + weapon, LI].join("\n"));
      }
    } else
      replier.reply("• 회원가입을 하지 않은 플레이어 입니다!");
  }
}
if(msg == "%메인서버") {
  replier.reply("• 메인서버의 링크입니다.");
  replier.reply("https://open.kakao.com/o/gniy59ic");
}
if (msg == "%이동") {
  json = JSON.parse(FS.read(path));
  arr = json[room]["TPplayers"];
  if (arr.indexOf(sender) == -1)
    arr.push(sender);
  replier.reply(["• 맵 목록입니다.", Object.keys(RPG.jsons.locations).map((e, i) => (i + 1) + ". " + e).join("\n"), "이동
할 장소의 번호를 말해주세요."].join("\n" + LI + "\n"));
  FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
}
if (JSON.parse(FS.read(path))[room]["TPplayers"].indexOf(sender) + 1 && !isNaN(msg)) {
  if (Number.isInteger(Number(msg)) && Number(msg) > 0 && Number(msg) <=
Object.keys(RPG.jsons.locations).length) {
    replier.reply(["• " + Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1] + " (으)로 이동했습니다!",
RPG.jsons.locations[Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1]].join("\n").join("\n"));
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    json[room]["users"][sender]["location"] = Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1];
    json[room]["TPplayers"].splice(json[room]["TPplayers"].indexOf(sender), 1);
    FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
  }
}
if (msg == "%사냥") {
  json = JSON.parse(FS.read(path));
  if (json[room]["users"][sender]["location"] == "사냥터") {
    replier.reply(RPG.jsons.locations[Object.keys(RPG.jsons.locations)[Number(msg) - 1]].join("\n").join("\n"));
  }
}

```

```

        monster = RPG.functions.getMonster(json[room]["users"][sender]["level"]);
        json[room]["users"][sender]["DP"] += (RPG.jsons.weapons.indexOf(json[room]["users"][sender]["weapon"]) + 1)
* 5 * monster[1];
        exp = Math.random() * 100 * monster[1] | 0;
        json[room]["users"][sender]["exp"] += exp;
        replier.reply(["• " + json[room]["users"][sender]["weapon"] + " (으)로 " + monster[0] + " (을)를 잡아 " +
(RPG.jsons.weapons.indexOf(json[room]["users"][sender]["weapon"]) + 1) * 5 * monster[1] + " DP 와 " + exp + " 경험
치를 획득하였습니다!", "현재 DP : " + json[room]["users"][sender]["DP"]].join("\n"));
        FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
    } else
        replier.reply(["• 사냥터에서만 사냥이 가능합니다!", "'%이동' 명령어를 사용해 주세요."].join("\n"));
}
if (msg == "%칭호") {
    json = JSON.parse(FS.read(path));
    if (json[room]["users"][sender]["location"] == "창고") {
        if (json[room]["users"][sender]["items"]["칭호 교환권"] > 0) {
            json[room]["users"][sender]["items"]["칭호 교환권"]--;
            replier.reply("• 교체하실 칭호명을 입력해 주세요.");
            json[room]["TITplayers"].push(sender);
            FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
            return;
        } else
            replier.reply(["• 칭호 교환권이 있어야 칭호 설정이 가능합니다!", "상점에서 칭호 교환권을 구매해주세
요."].join("\n"));
        } else
            replier.reply(["• 창고에서만 칭호 설정이 가능합니다!", "'%이동' 명령어를 사용해 주세요."].join("\n"));
    }
    if (JSON.parse(FS.read(path))[room]["TITplayers"].indexOf(sender) + 1) {
        if (msg.length <= 20) {
            json = JSON.parse(FS.read(path));
            json[room]["TITplayers"].splice(json[room]["TITplayers"].indexOf(sender), 1);
            json[room]["users"][sender]["title"] = msg;
            FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
            replier.reply(["• " + sender + " 님의 칭호가 이제부터 '" + msg + "' 으로 표시됩니다!"]);
        } else
            replier.reply("• 칭호는 20자 이내로만 입력해주세요!");
    }
    if (msg.startsWith("%구매")) {
        json = JSON.parse(FS.read(path));
        if (json[room]["users"][sender]["location"] == "상점") {
            thing = msg.substr(3).trim();
            if (!thing) {
                replier.reply(["• 물품 목록", LI, Object.keys(RPG.jsons.shopList).map(e => "- " + e + " : " +
RPG.jsons.shopList[e] + "DP").join("\n"), "", "%구매 (물건) 으로 물품 구매가 가능합니다.", LI].join("\n"));
            } else if (Object.keys(RPG.jsons.shopList).indexOf(thing) + 1) {
                if (json[room]["users"][sender]["DP"] >= RPG.jsons.shopList[thing]) {
                    replier.reply(["• " + thing + " 을 구매하셨습니다!"]);
                    json[room]["users"][sender]["DP"] -= RPG.jsons.shopList[thing];
                    if (thing == "나무 막대기") {
                        json[room]["users"][sender]["weapon"] = "나무 막대기";
                    } else
                        json[room]["users"][sender]["items"][thing] = ++json[room]["users"][sender]["items"][thing] || 1;
                    FS.write(path, JSON.stringify(json, null, 4));
                } else
                    replier.reply(["• " + (RPG.jsons.shopList[thing] - json[room]["users"][sender]["DP"]) + " DP가 부족합니다!"]);
            }
        }
    }
}

```

```

    } else
        replier.reply("• 없는 물품입니다!");
    } else
        replier.reply(["• 상점에서만 구매가 가능합니다!", "%이동' 명령어를 사용해 주세요."].join("\n"));
    }
}
}
RPG = {
  jsons: {
    weapons: ["맨손", "나무 막대기", "돌도끼", "철 검", "티타늄 양날검", "다마스쿠스", "몰니르"],
    shopList: {
      "나무 막대기": 10,
      "칭호 교환권": 100},
    locations: {
      "공용": ["모든 공간에서 사용할 수 있는 명령어입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%회원가입", "%정보", "%정보 (닉네임)", "%이동", "%메인서버"],
      "로비": ["다른 유저들과 소통할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "추가 중.."],
      "사냥터": ["사냥을 할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%사냥"],
      "상점": ["물건을 구매할 수 있는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%구매"],
      "창고": ["아이템들을 강화하고 정비하는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "%칭호"],
      "도박장": ["DP로 도박을 하는 장소입니다.\n", "[ 사용 가능한 명령어 ]", "추가 중.."]},
    monsters: {
      "10": {
        "좀비": 1,
        "해골": 2},
      "20": {
        "미친소": 4,
        "코벨소": 5},
      "30": {
        "고질라": 8,
        "미누타우로스": 10,
        "디노사우로스": 12,
        "라이노소로스": 14},
      "40": {
        "케르베로스": 17,
        "키클롭스": 20,
        "히드라": 23,
        "크라켄": 26},
      "50": {
        "애스코모이드": 30,
        "발로그": 35,
        "바질리스크": 40,
        "메두사": 45},
      "60": {
        "베히모스": 50,
        "카토블레파스": 60,
        "켈베로스": 70},
      "70": {
        "키메라": 90,
        "코아틀": 100,
        "사이클로프스": 110},
      "80": {
        "데블": 150,
        "데몬": 200,
        "크리피드": 250}
    }
  }
}

```

```

"누시퍼": 250,
"벨제부브": 300},
"90": {
"메피스토펠레스": 400,
"아스모데우스": 500},
"100": {
"인비저블 스토키": 900,
"코볼드": 1000,
"램프리": 1100},
"HIGH": {
"페가수스": 1500,
"피닉스": 2000}}},
functions: {
getMonster: level => {
tier = RPG.jsons.monsters[level <= 10 ? "10" : (level <= 20 ? "20" : (level <= 30 ? "30" : (level <= 40 ? "40" : (level
<= 50 ? "50" : (level <= 60 ? "60" : (level <= 70 ? "70" : (level <= 80 ? "80" : (level <= 90 ? "90" : (level <= 100 ?
"100" : "HIGH"))))));
monster = Object.keys(tier)[Math.random() * Object.keys(tier).length | 0];
return [monster, tier[monster]];
}};
}

```

//아래 4개의 메소드는 액티비티 화면을 수정할때 사용됩니다.

```

function onCreate(savedInstanceState, activity) {
var textView = new android.widget.TextView(activity);
textView.setText("Hello, World!");
textView.setTextColor(android.graphics.Color.DKGRAY);
activity setContentView(textView);
}

```

```
function onStart(activity) {}
```

```
function onResume(activity) {}
```

```
function onPause(activity) {}
```

```
function onStop(activity) {}
```

질문내용

=> 안녕하세요 rpg만들어볼려고 카페을 돌아다니다
찾은 소스를 사용하려고 복붙을 했는데요
시작부터 안됩니다 도와주세요

(말머리 등록 해주세요!)



채팅봇 초보님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 0 💬 댓글 4

🔗 공유 신고



도미 doami2005

시작부터 잘못된 게 아니라
리스폰스도 2개고 소스도 임의로 수정을 하셨네요.
+ 메신저봇 R 전용입니다..

2020.07.30. 00:13 답글쓰기



채팅봇 초보 작성자

리스폰스가 2개였네요ㅠㅠ
알려주셔서 감사합니다!

2020.07.30. 00:18 답글쓰기



도유니

이렇게 길고 복잡한건...되도록 안건드는데 좋아요 괜히 건드렸다가 오류만 잔뜩 생기고 찾기도 힘들 ㅠ

2020.07.30. 00:20 답글쓰기



Kiri

어라

2020.07.30. 11:40 답글쓰기



Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'소스 질문' 게시판 글

전체 [메신저봇] 말머리 글

이 게시판 새글 구독하기

[채팅자동봇] 특정 시간에 리로드 [6]

Milk2 2020.07.30.

이거외았돼쥬???????? [16]

맨들 2020.07.30.

[메신저봇] rpg소스 질문 [4]

채팅봇 초보 2020.07.30.

[메신저봇] [메봇질문]이거 왜이럴까요 ☹ [11]

게임원도우 2020.07.29.

[메신저봇] 카톡 사이트만들기 [4]

Ametrine 2020.07.29.

이 카페 인기글

카카오 계정은 아는데 전화번호를 몰라서;;;

OtakoidTony

♡0 💬7



특정 음원 앨범커버 최고화질로 불러오기

속편: 괜찮은건가요?

♡0 💬2

뜨거운 앱

♡1 💬10



사자성어 퀴즈 소스

바탕 강좌에서 Template_id를 모자이크 처리
해줬던데

♡2 💬9

OtakoidTony

♡0 💬5

간단한 검색결과 가져오기

마일로

♡1 💬5

스텝 추가로 뽑는건 어떻게 됐나요?

SubAccount

♡0 💬6

Yacht!

마른얼음

♡0 💬5

Classcard Auto Learning

민초단

♡1 💬3