

랜덤으로 몬스터 값 부여

1단계 랜덤값 생성

<HTML>

먼저 <button v-on:click="generateRandom">을 만든다

```
body>
  <div id="app">
    <p> 랜덤 숫자 테스트: {{ randomNumber }} </p>
    <button v-on:click="generateRandom">랜덤 숫자 발생!</button><br>
    이름: <input v-model="name">
```

<JS>

```
{
  name: '일단은 고정값: 키메라다!!!',
  randomNumber: 0
},
methods: {
  generateRandom: function () {
    this.randomNumber = Math.floor(Math.random() * 10) + 1;
  },
  addMonster: function () {
    let max = this.list.reduce(function(a, b) {
      return a > b.id ? a : b.id
    });
```

randomNumber 변수를 선언해주며 버튼을 누를때마다 1~10까지의 랜덤 넘버를 불러오도록 설정

(Math.floor는 소숫점 이하를 버림)

```
name: '일단은 고정값: 키메라다!!!',
randomNumber: 0
```

이처럼 선언 해준 이유는 브라우저에서 아래와 같은 “0”이라는 숫자를 띄우기 위해서이다 + 저 “0”그릇이 없으면 랜덤 숫자가 반영이 안 된다.↓

<브라우저>

랜덤 숫자 테스트: 0

랜덤 숫자 발생!

이름: 일단은 고정값: 키메라다!!!

몬스터 추가

- ID: 1 슬라임 HP: 100 공격
- ID: 2 고블린 HP: 200 공격
- ID: 3 사슴 HP: 150 공격
- ID: 4 리본돼지 HP: 250 공격

2단계 몬스터 도감(목록)만들기

<html>

```
<div id="app">
  <p> 랜덤 숫자 테스트: {{ randomNumber }} </p>
  <button v-on:click="generateRandom">랜덤 숫자 발생!</button><br>

  몬스터 도감<br>
  <ul>
    <li v-for="monster in monsterBook" v-bind:key="monster.monsterId">
      ID: {{ monster.monsterId }} name: {{ monster.name }} hp: {{ monster.hp }}
      exp: {{ monster.exp }} drop money: {{ monster.dropMoney }}
    </li>
  </ul>
</div>
```

랜덤 번호아래에 몬스터 도감을 만들어 준다.

<js>

```
let app = new Vue({
  el: '#app',
  data: {
    monsterBook: [
      { monsterId: 1, name: '슬라임', hp: 50, exp: 10, dropMoney: 5 },
      { monsterId: 2, name: '고블린', hp: 80, exp: 15, dropMoney: 10 },
      { monsterId: 3, name: '사슴', hp: 100, exp: 25, dropMoney: 10 },
      { monsterId: 4, name: '리본돼지', hp: 100, exp: 15, dropMoney: 25 },
      { monsterId: 5, name: '오크', hp: 150, exp: 15, dropMoney: 25 },
      { monsterId: 6, name: '멧돼지', hp: 150, exp: 15, dropMoney: 25 }
    ]
  }
})
```

data 내부에 monsterBook이라는 요소를 생성

추가적으로 경험치랑 드랍 골드도 넣어준다.

3단계

랜덤 번호랑 도감을 적용하기

<js>

몬스터 추가 부분을 수정해준다

```
let randNum = Math.floor(Math.random() * this.monsterBook.length) + 1

this.list.push({
  id: max + 1,
  monsterId: randNum,
  name: this.monsterBook[randNum].name,
  hp: this.monsterBook[randNum].hp
})
```

1.randNum이라는 랜덤 번호를 생성(몬스터의 도감 길이의 범위에서)

2.push내부에서 도감[랜덤번호].이름 의 형식으로 불러준다

얘는 list가 아닌 array인가?

4단계 광역기 구현

<HTML>

```
</ul>

이름: <input v-model="name">
<button v-on:click="addMonster">몬스터 추가</button><br><br>

<button v-on:click="myStealthDarkFlameDragonFear">스텔스 다크 플레임 드래곤 피어</button>

</ul>
```

<js>

```
},
myStealthDarkFlameDragonFear: function () {
  console.log("내안의 보이지 않는 어둠의 흑염룡이 울부짖었다!!! " +
    "스텔스 다크 플레임 드래곤 피어!!!!!!")

  for (let i = 0; i < this.list.length; i++) {
    this.list[i].hp = parseInt(this.list[i].hp - 1000)
  }
}
```

parseInt()

parseInt() 함수는 문자열 인자를 파싱하여 특정 진수(수의 진법 체계에서 기준이 되는 값)의 정수를 반환합니다.

5단계 원버튼 몬스터 대량 추가

<HTML>

몬스터 군단 추가 버튼 v-on:click으로 생성

<js>

몬스터 소환 구간을 for문으로 한번에 소환하고 싶은 수만큼 루프를 돌린다 (비교적 간단)