

검 강화하기 코드 해설

초깃값 설정 - 무기 정보

```
const sword = [
  { upcost: 1000, upsuccess: 0.99, sellcost: 0, img: "1.png", name : "나뭇가지"},
  { upcost: 1500, upsuccess: 0.95, sellcost: 1000, img: "2.png", name : "목검"},
  { upcost: 2000, upsuccess: 0.9, sellcost: 1500, img: "3.png", name : "장미칼"},
  { upcost: 2500, upsuccess: 0.85, sellcost: 2000, img: "4.png", name : "프로스트 블레이드"},
  { upcost: 3000, upsuccess: 0.8, sellcost: 3000, img: "5.png", name : "트윈 슬래셔"},
  { upcost: 3500, upsuccess: 0.75, sellcost: 4000, img: "6.png", name : "용의 송곳"},
  { upcost: 4000, upsuccess: 0.7, sellcost: 5000, img: "7.png", name : "바나나"},
  { upcost: 4500, upsuccess: 0.65, sellcost: 10000, img: "8.png", name : "VIP TeamLog Express"},
  { upcost: 5000, upsuccess: 0.6, sellcost: 20000, img: "9.png", name : "쉐도우 블레이드"},
  { upcost: 5500, upsuccess: 0.55, sellcost: 30000, img: "10.png", name : "X카츄"},
  { upcost: 6000, upsuccess: 0.5, sellcost: 40000, img: "11.png", name : "약마의 혀"},
  { upcost: 6500, upsuccess: 0.45, sellcost: 50000, img: "12.png", name : "무한검"},
  { upcost: 7000, upsuccess: 0.4, sellcost: 60000, img: "13.png", name : "붉은 망치"},
  { upcost: 7500, upsuccess: 0.35, sellcost: 80000, img: "14.png", name : "사신의 낫"},
  { upcost: 8000, upsuccess: 0.3, sellcost: 100000, img: "15.png", name : "TeamLog검"},
];
```

```
const sword = [
  { upcost: 1000, upsuccess: 0.99, sellcost: 0, img: "1.png", name : "나뭇가지"},
  { upcost: 1500, upsuccess: 0.95, sellcost: 1000, img: "2.png", name : "목검"},
  { upcost: 2000, upsuccess: 0.9, sellcost: 1500, img: "3.png", name : "장미칼"},
  { upcost: 2500, upsuccess: 0.85, sellcost: 2000, img: "4.png", name : "프로스트 블레이드"},
  { upcost: 3000, upsuccess: 0.8, sellcost: 3000, img: "5.png", name : "트윈 슬래셔"},
  { upcost: 3500, upsuccess: 0.75, sellcost: 4000, img: "6.png", name : "용의 송곳"},
  { upcost: 4000, upsuccess: 0.7, sellcost: 5000, img: "7.png", name : "바나나"},
  { upcost: 4500, upsuccess: 0.65, sellcost: 10000, img: "8.png", name : "VIP TeamLog Express"},
  { upcost: 5000, upsuccess: 0.6, sellcost: 20000, img: "9.png", name : "쉐도우 블레이드"},
  { upcost: 5500, upsuccess: 0.55, sellcost: 30000, img: "10.png", name : "X카츄"},
  { upcost: 6000, upsuccess: 0.5, sellcost: 40000, img: "11.png", name : "약마의 혀"},
  { upcost: 6500, upsuccess: 0.45, sellcost: 50000, img: "12.png", name : "무한검"},
  { upcost: 7000, upsuccess: 0.4, sellcost: 60000, img: "13.png", name : "붉은 망치"},
  { upcost: 7500, upsuccess: 0.35, sellcost: 80000, img: "14.png", name : "사신의 낫"},
  { upcost: 8000, upsuccess: 0.3, sellcost: 100000, img: "15.png", name : "TeamLog검"},
];
```

강화에 필요한 비용

강화에 성공할 수 있는 확률

```
upsuccess: 0.99,
upsuccess: 0.95,
upsuccess: 0.9, s
upsuccess: 0.85,
upsuccess: 0.8, s
upsuccess: 0.75,
```

검을 판매했을 때 얻을 수 있는 값

```
sellcost: 0, im  
sellcost: 1000,  
sellcost: 1500,  
sellcost: 2000,  
sellcost: 3000
```

검의 이미지 이름 (경로 지정에 쓰임)

```
, img: "1.png", na  
000, img: "2.png",  
00, img: "3.png",  
000, img: "4.png",  
00, img: "5.png",  
000, img: "6.png",
```

검의 이름

```
name : "나뭇가지"},  
g", name : "목검"},  
", name : "장미칼"},  
g", name : "프로스트 블레이드"},  
", name : "트윈 슬래셔"},  
a", name : "용의 송곳"}.
```

초기값 설정 - 도감, 강화단계, 소지금

```
const inventory = [];  
  
let enhanceLevel = 0;  
let money = 200000;  
소지금
```

함수 - updateWeaponInfo - 소지금, 무기 판매가격, 강화비용, 개수 표시

```
function updateWeaponInfo() {  
  const weapon = sword[enhanceLevel];  
  document.getElementById('moneyValue').textContent = `${money} 원`; 소지금 표시  
  document.getElementById('sellCost').textContent = `${weapon.sellcost} 원`; 판매가격 표시  
  document.getElementById('enhanceCost').textContent = `${weapon.upcost} 원`; 강화비용 표시  
  document.getElementById('inventoryCount').textContent = `총 ${inventory.length}개`; 소지금 표시  
}
```

함수 - updateWeaponInfo - 무기 이미지, 이름, 성공확률 요소 선택



무기 정보를 나타낼 박스 요소 가져오기

```
const innerBox = document.querySelector('.inner_box');  
const equipImg = innerBox.querySelector('img');  
const equipName = innerBox.querySelector('.name');  
const equipDetail = innerBox.querySelector('.detail');
```

성공확률을 표시할 요소 선택

함수 - updateWeaponInfo - 무기 도감 업데이트



무기 목록과 강화 단계를 비교해
무기 목록에 현재 무기를 추가

```
if (inventory.length <= enhanceLevel) {  
  inventory.push(weapon);  
}
```

무기 이미지들이 들어갈 도감 요소 불러오기

```
const itemWrapper = document.querySelector('.item_wrapper');  
const newItem = document.createElement('div');  
newItem.className = 'item';  
newItem.innerHTML = `itemWrapper.appendChild(newItem);  
}
```

HTML문서에 새로운 div 요소 생성



```
if (inventory.length <= enhanceLevel) {  
  inventory.push(weapon);  
}
```

```
const itemWrapper = document.querySelector('.item_wrapper');  
const newItem = document.createElement('div');  
newItem.className = 'item';  
newItem.innerHTML = `itemWrapper.appendChild(newItem);
```

생성한 div 안에 검 이미지 요소 추가

무기 도감 요소의 하위 요소로 추가

함수 - updateWeaponInfo - 무기 이미지, 이름, 성공확률 업데이트

검 이미지 경로 설정

```
equipImg.src = `./public/images/swords/${weapon.img}`;  
equipName.textContent = `+${enhanceLevel + 1} ${weapon.name}`;  
equipDetail.textContent = `성공 확률 ${(weapon.upsuccess * 100).toFixed(0)}%`;
```

검의 레벨과 검 이름 표시

성공확률 백분율로 만들고 표시

초기 정보를 나타낼 HTML 요소들을 불러오는 역할

```
updateWeaponInfo( );
```

함수 - sellWeapon

```
function sellWeapon() {  
    const weapon = sword[enhanceLevel]; 현재 무기 정보  
    money += weapon.sellcost;  
    enhanceLevel = 0; 판매가격만큼 소지금에 추가  
    updateWeaponInfo();  
}
```


```
function sellWeapon() {  
    const weapon = sword[enhanceLevel];  
    money += weapon.sellcost;  
    enhanceLevel = 0; 강화 단계 초기화  
    updateWeaponInfo();  
} 변경된 정보 업데이트
```


함수 - enhanceWeapon - 강화 성공 여부 판단 & 강화 성공

```
function enhanceWeapon() {  
    const weapon = sword[enhanceLevel]; 현재 무기 정보  
    if (money >= weapon.upcost) { 소지금과 검 강화비용 비교  
        const isSuccess = Math.random() < weapon.upsuccess;  
        if (isSuccess) { 랜덤 생성된 강화 확률과 성공 확률 비교해서  
            enhanceLevel += 1; isSuccess에 bool 값(0또는1) 저장  
            money -= weapon.upcost;  
        }  
    }
```

```
function enhanceWeapon() {  
    const weapon = sword[enhanceLevel];  
    if (money >= weapon.upcost) {  
        const isSuccess = Math.random() < weapon.upsuccess;  
        if (isSuccess) { isSuccess가 1이라면 강화 성공  
            enhanceLevel += 1;  
            money -= weapon.upcost;  
        }  
    } 강화 단계 1 증가 & 강화비용만큼 소지금 차감
```

함수 - enhanceWeapon - 강화 실패 알림창



```
} else {  
  enhanceLevel = 0;  
  alert('강화 실패!');  
}
```

isSuccess가 0이라면 강화 실패
강화 단계 초기화
강화 실패 알림창

```
} else {  
  alert('소지금이 부족합니다. ');  
}  
  
updateWeaponInfo( );
```

애초에 소지금이 부족했다면 강화 불가능
소지금 부족 알림창
변경된 정보 업데이트

함수 - enhanceWeapon - 무기 도감 업데이트

```
const inventoryCount = inventory.length;  
if (inventory.length <= enhanceLevel) {  
    inventoryCount += 1;  
}
```

무기 목록 배열의 길이 (무기 도감의 무기 개수)

```
const inventoryCount = inventory.length;  
if (inventory.length <= enhanceLevel) {  
    inventoryCount += 1;  
}
```

무기 개수가 현재 강화 단계보다 작거나 같다면
무기 개수 1 증가 (현재 무기 추가)

```
document.getElementById('inventoryCount').textContent = `총 ${inventoryCount}개`;  
}
```

무기 도감의 겹 개수 표시

```
updateWeaponInfo();
```

처음 호출로 불러온 요소 바탕으로 초기 정보 화면에 업데이트



```
updateWeaponInfo( );
```

끝!! 수고하셨습니다.