

Problem

아이템 확률뽑기를 구현한다면...



안녕하세요, 모두의마블 for kakao입니다.

게임 내 유료 아이템 획득 확률을 아래와 같이 공개합니다.

▼ 카드릭

카드릭	B	A	A+	S	S+
프리미엄 카드릭	50%이상	10~30%	1~10%	1%미만	1%미만
럭셔리 카드릭(VIP)	50%이상	30~50%	1~10%	1%미만	1%미만
플래티넘 카드릭(VIP)		50%이상	10~30%	1~10%	1%미만

※ 상품별 카드 1장 기준 확률

▼ 행운아이템 뽑기

행운아이템	B	A	A+	S
프리미엄 뽑기	50%이상	10~30%	1~10%	1~10%
A플래티넘 뽑기(VIP)		50%이상	30~50%	1~10%
A+플래티넘 뽑기(VIP)			50%이상	10~30%

※ 상품별 행운아이템 1회 뽑기 기준

감사합니다.

Math.random()을 써볼까.?

```
const sample_num = 424242;
let sample_data = []
let i = 0;

while (i < sample_num)
{
    sample_data.push(Math.random());
    i++;
}

const display_sampling = [{
    x: sample_data,
    type: 'histogram',
    xbins: {
        end: 1,
        start: 0
    }
}];

Plotly.newPlot('display_sampling', display_sampling);
```